

# Carl Chudyk

# RUHM FÜR ROM

## ***Bürger von Rom! Der Kaiser fordert Euren Einsatz!***

*64 AD. Rom ist in Aufruhr - die Stadt ist vom Feuer verwüstet.*

*Kaiser Nero eilt zurück aus seiner Sommerresidenz in Antium, um den Wiederaufbau der Gebäude und Stadtteile voranzutreiben, die Opfer der Flammen wurden. Der Kaiser setzt nun auf deine Unterstützung in seinem historischen Bemühen, den Ruhm der großen Stadt Rom wiederherzustellen!*

### **Inhalt:**

- 198 Spielkarten, davon
  - 144 Auftragskarten (40 unterschiedliche Gebäude)
  - 6 Senatoren (selbe Rückseite wie Auftragskarten)
  - 36 Bauplatzkarten (je sechs pro Farbe bzw. pro Baumaterialsorte)
  - 3 „Rom verlangt ...“-Karten (fassen die Legionärsregeln zusammen)
  - 9 Alternativkarten Circus / Forum (farblich markiert)
- 1 Anführer-Spielstein (Holz)
- 6 Kaufmannsbonus-Marker (Holz)
- 5 Spielertableaus
- diese Spielregeln

### **Spielvorbereitung:**

Die **Alternativkarten** für Circus und Forum (der Kartename ist **rot** hinterlegt) werden aussortiert und aus dem Spiel genommen. Sie können als Variante gegen die normalen Versionen dieser Karten ausgetauscht werden.

Da nur eine der „Rom verlangt ...“-Karten benötigt wird, werden die anderen beiden in die Schachtel zurückgelegt oder Spielanfängern als Merkhilfe gegeben.

### **Ziel des Spiels:**

In *Ruhm für Rom* spielst du einen jungen Patrizier, der hofft, durch seinen Einsatz beim Wiederaufbau von Rom nach dem großen Brand im Jahr 64 AD Einfluss und Wohlstand zu erreichen, indem er für Kaiser Nero Gebäude errichtet und zugleich Baumaterialien zum eigenen Gewinn verkauft. Das Ziel des Spiels ist es also, mit Gebäuden und dem Verkauf von Baumaterialien die meisten Siegpunkte zu sammeln.

© 2005-2010 Cambridge Games Factory

All rights reserved

© 2011 **Lookout Games**

Fragen, Anregungen  
oder Kritik?

Schreiben Sie uns an  
buero@lookout-games.de

**Autor:** Carl Chudyk

**Illustrationen:** Igor Wolski / Boat City

**Deutsche Version:** Felix Girke  
mit Beiträgen von Dirk Ackermann,  
Judith Beyer, Andreas Braun  
und Stephan Valkyser

**Redaktion:** Hanno Girke

**Grafik:** Klemens Franz | atelier198



## Die Karten:

### Auftragskarten

144 Karten, verteilt auf 6 Farben/Baumaterialsorten mit je 24 Karten (Gelb/Schutt und Braun/Holz: 4 Gebäude je 6x, Rot/Ziegel, Blau/Stein, Violett/Marmor und Grau/Zement: 8 Gebäude je 3x)

Der Zugstapel wird **ausschließlich** aus den Auftragskarten gebildet. Diese Karten werden in der Regel aus deiner Hand gespielt und stellen dann spezifische Befehle dar, die Nero helfen sollen, Rom wieder aufzubauen. Sie können zusätzlich zu hilfreichen **Klienten**, zu **Baumaterialien**, zu **Gebäuden** oder sogar zu **Geld** umgewandelt werden. Um diese vielen Funktionen erfüllen zu können, weisen Auftragskarten eine ganze Reihe von Eigenschaften auf.

**Wert:** Dies zeigt an, wie viele Einheiten Baumaterial du benötigst, um das Gebäude fertig zu stellen, und zugleich, wie viel die Karte wert ist, wenn du sie als Baumaterial verkaufst.

**Rolle:** Jede Auftragskarte hat eine Rolle, wie hier der „Baumeister“, als die sie entweder von der Hand gespielt werden kann oder die sie als Klient annehmen kann.

**Fundament:** Der Name des Gebäudes, das du zu bauen beginnst, wenn du diese Karte als Fundament ausspielst.

**Funktion:** Dies ist eine besondere Fähigkeit, die sich dir eröffnet, wenn du das Gebäude fertiggestellt hast.



### Bauplätze



36 Karten, je 6 pro Farbe bzw. Baumaterialsorte. Wenn Du ein Gebäude errichten willst, **benötigst du immer eine Bauplatzkarte der entsprechenden Farbe**. Sie gibt das Baumaterial und den Wert des Gebäudes vor, und zeigt an, wie viele Einheiten des jeweiligen Materials zusätzlich zur Gebäudekarte selber (dem Fundament) benötigt werden. Alle Bauplatzkarten derselben Farbe sind identisch. Sobald alle Bauplätze aufgebraucht sind, ist Rom vollständig wiederhergestellt! Ruhm für Rom!



**Senatoren:**

Hier handelt es sich um sehr vielseitige römische Beamte, die man einsetzen kann, um den Effekt beliebiger Rollen zu erzeugen.

**Anführer:**

Dieser Spielstein zeigt an, wer gerade am Zug ist. Dieser Spieler kann dann entweder die möglichen Aktionen der anderen Spieler vorgeben, indem er eine Rolle anführt, oder er kann nachdenken und dadurch zusätzliche Karten ziehen. Die zweite Option beendet die Runde jedoch sofort und lässt den Anführer wechseln.

**Dein Einflussbereich:**

Im Verlauf des Spiels wirst du **Klienten** als Helfer einstellen, du wirst Baumaterial in deinem **Materiallager** sammeln, um damit beim Wiederaufbau Roms zu helfen, und du wirst Baumaterial verkaufen, um deine **Privatschatulle** zu füllen. Beim Auslegen deiner Klienten und Materialien hilft dir dein Spielertableau, alles im Blick zu behalten, und es hält auch deinen stetig wachsenden **Einfluss** fest.

**Einfluss** (beginnt bei 2): Dies zeigt deinen gesellschaftlichen Status in Rom an. Zu jedem Zeitpunkt im Spiel legt dein Einfluss auch das derzeitige Limit für die Anzahl deiner Klienten und die Anzahl der Karten in deiner Privatschatulle fest. Zusätzlich zählt dein Einfluss am Ende des Spiels als Siegpunkte.

**Klientel** (durch Einfluss begrenzt): Hier werden deine Klienten angelegt - die treuen Bürger Roms, die sich bereit erklärt haben, für dich zu arbeiten.



**Privatschatulle** (durch Einfluss begrenzt): deine geheime Schatzkammer, in der du veruntreutes Baumaterial ablegst, das am Ende des Spiels sehr viele Siegpunkte wert sein wird.

**Materiallager** (nicht begrenzt): Hier kannst du Baumaterial lagern, bis du es in deine Gebäude einbaust oder heimlich verkaufst.

### Ein paar Worte zur Einstimmung ...

Bei „Ruhm für Rom“ empfiehlt sich ein gemächlicher Einstieg. Bereits im Grundspiel muss man die **fünf unterschiedlichen Zustände** der Auftragskarten (Rolle, Klient, Baumaterial, Geld, und Gebäude) mit **sechs unterschiedlichen Aktionstypen** und einem ungewöhnlichen Rundenablauf zusammenbringen. Dies erfordert voraussichtlich erst einmal eine Probestartie. Hinzu kommen in der Vollversion noch die **unterschiedlichen Fähigkeiten** der vierzig Gebäude, die einen massiven Einfluss auf das Spiel haben. Dabei ist zwar keine einzelne Karte je ein „Muss“, um das Spiel gewinnen zu können, aber oft lohnt es sich, eine der mächtigen Kombinationen zu verfolgen, die im Zusammenspiel von Gebäudefunktionen entstehen können.

Von deinen ersten Zügen an wirst du somit wichtige strategische Entscheidungen treffen müssen, die den gesamten weiteren Verlauf des Spiels beeinflussen können. Aber bevor du nicht das Grundspiel mit seinen elementaren Mechanismen und Dynamiken verstanden hast und parallel dazu langsam eine Vorstellung entwickelst, wie die unterschiedlichen Gebäudefunktionen eben diese Dynamiken durcheinanderwirbeln können, wird es dir schwer fallen, überlegte Entscheidungen zu treffen.

### ... und wie man neue Spieler an „Ruhm für Rom“ heranführt

*„Lasst uns einfach loslegen, wir lernen das dann während des Spiels“* ist daher leider nicht der beste Weg, sich „Ruhm für Rom“ anzunähern. **Vorab sollte man auf jeden Fall die Grundkonzepte des Spiels erklären**, namentlich die unterschiedlichen Verwendungsweisen der einzelnen Karten, die verschiedenen Elemente des Spielertableaus (auch: dein Einflussbereich), und vor allem den **Bauplatz/Fundament/Material/Einfluss-Zyklus** des Gebäudebaus.

Wenn ihr die ersten paar Züge mit offenen Karten spielt, können neue Spieler die Spielmechanismen gut verfolgen. Versucht am besten, jede der sechs Rollen bereits früh anzuspüren, so dass Neulinge genau sehen können, wie jede einzelne funktioniert.

### Wie man anhand dieses Regelhefts das Spiel lernt

**Probestartie:** Wenn du das Spiel anhand dieses Regelhefts lernen möchtest, empfehlen wir, zunächst eine Partie **ohne die Gebädefähigkeiten** zu spielen. Dadurch wird es leichter, die Grundregeln zu lernen, um im Anschluss die um vieles spannendere Vollversion von „Ruhm für Rom“ in Angriff zu nehmen.

Wir haben einige Textpassagen **rot eingefärbt**, um auf Punkte hinzuweisen, die Neulinge in diesem Spiel besonders beachten sollten. Wenn man die Vollversion spielt, kann man alle eingefärbten Passagen (inklusive dieser) ignorieren.

## Aufbau:

Jeder Spieler legt ein Spielertableau vor sich aus. Die „**Rom verlangt...**“-Karte kommt in die Mitte des Tisches.

### Handkarten:

Mische die Auftragskarten und lege sie griffbereit auf einen Stapel. Jeder Spieler erhält verdeckt vier Auftragskarten sowie einen Senator, so dass jeder fünf Karten auf der Hand hält. Die übrigen Senator-Karten werden offen als separater Stapel neben den Auftragskarten platziert.

### Bauplätze:

Für **jede Sorte** von Bauplatzkarten werden **zwei eigene Stapel** angelegt. Zunächst werden so viele Karten jeder Sorte, wie Spieler beteiligt sind, offen gestapelt. Dies sind die sogenannten **innerstädtischen Bauplätze**, und man sollte immer gut erkennen können, wie viele von ihnen noch übrig sind. Die **übrigen Bauplatzkarten** werden mit der Rückseite nach oben gestapelt; dies sind die auswärtigen Bauplätze. Beim Spiel mit zwei Spielern wird empfohlen, mit drei anstelle von zwei innerstädtischen Bauplätzen zu spielen.



übrige  
Bauplatzkarten

innerstädtischer  
Bauplatz  
für 3 Spieler

Um die **Probepartie** etwas zu beschleunigen, sollten **höchstens drei Bauplätze** jeder Sorte verwendet werden sowie **höchstens der halbe** Zugstapel.

### Auswahl des Startspielers:

Jeder Spieler zieht reihum eine Karte vom Auftragsstapel. Der Spieler, dessen Karte alphabetisch als erste kommt, wird der erste Startspieler und legt den Anführer-Spielstein vor sich ab. Im Falle eines Stechens ziehen die beteiligten Spieler zusätzliche Karten, um das Unentschieden aufzulösen. Alle gezogenen Karten werden im Anschluss offen in den Umschlagplatz gelegt.

### Alternative für erfahrene Spieler:

Jeder Spieler erhält fünf Auftragskarten sowie einen Senator und wählt eine der fünf Auftragskarten, die er verdeckt ablegt. Wenn sich alle Spieler festgelegt haben, decken sie ihre Karten auf, die anschließend in den Umschlagplatz gelegt werden. Wer die alphabetisch erste Karte gelegt hat, wird Startspieler. Ein Stechen wird wie oben abgewickelt.

### Umschlagplatz:

Zu Beginn des Spiels liegen somit mindestens so viele Karten im Umschlagplatz, wie Spieler beteiligt sind. Der Umschlagplatz sollte am besten in der Tischmitte zwischen den Spielertableaus eingerichtet werden.

## Spielablauf:

In jeder Runde entscheidet der Spieler mit dem Anführer-Spielstein (kurz: der Anführer), was er in dieser Runde tun möchte. Die anderen Spieler müssen sich nach seinen Vorgaben richten.

Der genaue Ablauf sieht folgendermaßen aus:

### 1.) Der Anführer kann entweder ...

- **„nachdenken“**, d.h. er zieht Karten und nimmt sie auf die Hand. In diesem Fall endet die Runde sofort (gehe zu Punkt 6); oder er kann
- **„eine Rolle anführen“**, indem er eine Auftragskarte von seiner Hand spielt und gut sichtbar auf seinem Einflussbereich ablegt: Patron, Arbeiter, Baumeister, Handwerker, Legionär oder Kaufmann.

### 2.) Falls der Anführer eine Rolle anführt, müssen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn entscheiden, ob sie jeweils ...

- **„nachdenken“**, und damit sofort Karten ziehen (*siehe unten*), oder ob sie
- **der Rolle „folgen“**, indem sie eine Auftragskarte derselben Sorte wie der Anführer ausspielen.

3.) **Nachdem** alle Spieler festgelegt haben, ob sie der Rolle folgen oder nachdenken wollen, führt zuerst der Anführer eine Aktion für seine ausgespielte Karte aus, plus eventuell zusätzliche Aktionen für seine bereits vorhandenen Klienten der entsprechenden Rolle (*dazu mehr unten*).

4.) Nun können die anderen Spieler im Uhrzeigersinn ebenfalls **eine Aktion** durchführen, **wenn sie der Rolle gefolgt sind**, plus eventuell ihrerseits zusätzliche Aktionen für bereits vorhandene Klienten der entsprechenden Rolle. Spieler, die nachgedacht haben, dürfen ebenfalls pro vorhandenem Klienten der entsprechenden Rolle eine Aktion ausführen.

5.) Sobald alle Spieler ihre Aktionen beendet haben, werden die ausgespielten Auftragskarten **offen in den Umschlagplatz gelegt**.

6.) Der Anführer reicht nun den Anführer-Spielstein im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter, welcher wieder bei **Punkt 1** (dem Nachdenken oder Anführen einer Rolle) beginnt.

### Senatoren:

Als Anführer kann man einen Senator ausspielen, um **eine beliebige Rolle** anzuführen. Genauso kann man damit auch einer Rolle folgen, die der Anführer gewählt hat, als wäre der Senator eine Karte derselben Sorte.

Am Ende jeder Runde kommen die ausgespielten Senatoren wieder auf ihren separaten Stapel und **nicht in den Umschlagplatz** wie die restlichen gespielten Karten. Senatoren dürfen weder in Baumaterial umgewandelt noch als Klienten genommen werden.

## Bittgesuch:

Man kann auch eine Rolle anführen oder ihr folgen, indem man zwei Auftragskarten derselben Sorte (sprich: Farbe) genau wie einen Senator spielt. Man darf auf diese Weise sogar zwei Karten der angeführten Rolle als Senator spielen, also z.B. zwei Arbeiter als einen Arbeiter, aber nicht zwei Senatoren. Wenn du mit den rot unterlegten Variantenkarten Circus und Forum spielen möchtest, ändert sich dies: das Bittgesuch erfordert dann drei Auftragskarten der selben Sorte. Diese Variante macht das Spiel etwas schwieriger.

## Nachdenken:

Wenn man weder als Anführer eine Rolle anführen will, noch an anderer Position einer Rolle folgen kann oder will, denkt man nach. In diesem Fall wählt man **aus einer der folgenden drei Möglichkeiten** aus:

- 1.) **Einen Senator auf die Hand nehmen**, sollte einer verfügbar sein.
- 2.) So viele Auftragskarten vom Stapel ziehen bis man sein **Handkarten-Limit von fünf** erreicht hat.
- 3.) **Eine einzelne zusätzliche** Auftragskarte ziehen. Dies ist angeraten, wenn man bereits sein Handkarten-Limit erreicht hat.

Falls man in seiner eigenen Runde als Anführer nachdenkt, dürfen die anderen Spieler nicht folgen. Die Runde endet sofort nachdem man die neue(n) Karte(n) gezogen hat, und man gibt den **Anführer-Spielstein** nach links weiter.

## Beispiel einer Runde:

Schritt 1



**Spieler 1** ist Anführer, und spielt eine **gelbe Karte als Arbeiter**.

Schritt 2



**Spieler 2** folgt, indem er einen **Senator** spielt.

**Spieler 3** entschließt sich, nicht zu folgen, und denkt stattdessen nach. Er zieht sofort so viele Karten, bis er wieder fünf auf der Hand hat.

**Spieler 4** folgt ebenfalls nicht, hat aber bereits fünf Karten auf der Hand. Er nimmt sich **nur eine** weitere Auftragskarte, und hat dann sechs Handkarten.

### Schritt 3



**Spieler 1** führt nun zwei Arbeiter-Aktionen aus, eine für die ausgespielte Karte, und eine für seinen Arbeiter-Klienten.

Tableau von **Spieler 1** mit einem Arbeiter-Klienten.



### Schritt 4

**Spieler 2** führt eine Arbeiter-Aktion aus – er hat keinen Klienten.



Der Senator übernimmt die Rolle des Arbeiters für **Spieler 2**

**Spieler 3** ist zwar nicht gefolgt, kann aber dank seines Klienten trotzdem eine Arbeiter-Aktion durchführen.

Tableau von **Spieler 3** mit einem Arbeiter Klienten.



**Spieler 4** ist nicht gefolgt und hat keinen Klienten, daher bekommt er keine Aktion.

### Schritt 5

Die gelbe Karte von **Spieler 1** kommt in den Umschlagplatz und der Senator von **Spieler 2** auf den separaten Stapel. Die Runde ist vorbei. **Spieler 2** wird nun der nächste Anführer.



## Die sechs Rollen:

### Patron – Klienten anheuern:

Wenn du die Patron-Aktion ausführst, **nimmst du eine Karte aus dem Umschlagplatz** und schiebst sie so weit unter die linke Kante deines Spielertableaus, dass nur der Name der Rolle sichtbar ist. So wird die Karte zu einem Klienten. Wenn keine Karte im Umschlagplatz liegt, passiert weiter nichts.



### Die Spieler führen jeweils alle ihre Patron-Aktionen reihum im Uhrzeigersinn aus.

Falls es nicht genügend Karten auf dem Umschlagplatz gibt, kann es passieren, dass Spieler, die weiter hinten sitzen, keine Karten mehr nehmen können. Beachte, dass die Karten, die ausgespielt wurden, um die Patron-Rolle anzuführen oder um ihr zu folgen, sich noch nicht auf dem Umschlagplatz befinden und demnach in dieser Runde **nicht** als Klienten genommen werden können.

Die maximale Anzahl deiner Klienten (*sprich: dein Klienten-Limit*) wird zu jedem Zeitpunkt durch die **Höhe deines Einflusses** begrenzt. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit zwei Punkten Einfluss. Deine Klienten ermöglichen dir nun in jeder Runde, in der ihre Rolle angeführt wird (egal ob von dir oder jemand anderem), jeweils eine zusätzliche Aktion. Die neu angeheuerten Klienten können allerdings frühestens in der darauffolgenden Runde aktiv werden.

**Beispiel:** Wenn du zwei Arbeiter-Klienten hast und ein anderer Spieler die Rolle des Arbeiters anführt, kannst du mit einer Arbeiter-Karte folgen und dann drei entsprechende Aktionen ausführen – oder nachdenken und Karten ziehen und dann trotzdem noch dank deiner Klienten zwei Arbeiter-Aktionen ausführen.

### Arbeiter – Baumaterial sammeln:

Wenn du eine Arbeiter-Aktion ausführst, nimmst du **eine Karte aus dem Umschlagplatz** und schiebst sie unter die **untere Kante deines Spielertableaus**, so dass die Sorte des Baumaterials sichtbar ist. Die Karte ist nun Baumaterial in deinem Materiallager. **Wenn keine Karte im Umschlagplatz liegt passiert weiter nichts.**

Die Spieler führen jeweils alle ihre Arbeiter-Aktionen reihum im Uhrzeigersinn aus. Falls es nicht genügend Karten auf dem Umschlagplatz gibt kann es passieren, dass Spieler, die weiter hinten sitzen, keine Karten mehr nehmen können. Beachte, dass (wie bei der Patron-Aktion) die Karten, die ausgespielt wurden, um die Arbeiter-Rolle anzuführen oder um ihr zu folgen, sich noch nicht auf dem Umschlagplatz befinden.



## Baumeister und Handwerker – Gebäude errichten:

Mit den Baumeister- und Handwerker-Aktionen kann man Fundamente legen und Gebäude errichten, um die eingeeäscherte Stadt Rom wiederherzustellen.

Üblicherweise wird es mehrere Runden brauchen, ein Gebäude fertigzustellen. Man kann an mehreren Gebäuden gleichzeitig arbeiten, sogar innerhalb derselben Runde, aber man kann die besondere Funktion eines Gebäudes erst dann verwenden, wenn es fertiggestellt wurde.

### Schritt 1: Ein Fundament legen

Wenn du eine Baumeister- oder Handwerker-Aktion ausführst, legst du eine **Auftragskarte** aus deiner Hand vor dir ab, die so zu dem Fundament des auf der Karte abgebildeten Gebäudes wird. Nimm dir dann einen **innerstädtischen Bauplatz** des entsprechenden Materials, und schiebe diese Karte so unter das Fundament, dass nur noch die Banderole unten auf dem Bauplatz zu erkennen ist.

Auftragskarte



Bauplatz

Baumaterial kommt unter den Bauplatz

Unter zwei Bedingungen kannst du eine Auftragskarte nicht auf diese Weise als Fundament spielen:

- 1.) **Es sind keine Bauplätze des entsprechenden Materials übrig.**
- 2.) **Du hast bereits ein Gebäude oder ein Fundament mit demselben Namen im Spiel.**  
Du darfst aber eine Auftragskarte als Fundament legen, wenn einer deiner Gegner bereits ein Fundament oder ein Gebäude dieses Namens im Spiel hat.

**Auswärtige Bauplätze:** Die auswärtigen Bauplätze liegen mit der Rückseite nach oben. Um ein Fundament auf einen dieser Bauplätze zu legen, musst du **in einer Runde zwei Baumeister- oder zwei Handwerker-Aktionen ausführen**. Dies ist in der Regel nur möglich, wenn du mindestens einen Klienten der entsprechenden Sorte im Spiel hast. Sobald du ein Fundament auf einem auswärtigen Bauplatz gebaut hast, verhält er sich genau wie ein innerstädtischer Bauplatz.

### Schritt 2: Einem Gebäude Baumaterial hinzufügen

Um an ein Gebäude Baumaterial anlegen zu können, muss bereits ein Bauplatz mitsamt Fundament ausliegen. **Die Sorte des angelegten Baumaterials muss dem Fundament und Bauplatz entsprechen.** Es ist durchaus möglich, Baumaterial an ein Fundament anzulegen, welches in derselben Runde erst ausgelegt wurde.

Wenn du eine Baumeister-Aktion ausführst, nimmst du ein passendes Baumaterial aus dem Materiallager und schiebst es so unter den Stapel, der von Fundament und Bauplatz gebildet wird, dass die Materialsorte unten herauschaut.

Wenn du eine Handwerker-Aktion ausführst, wird in diesem Schritt wie beim Baumeister verfahren, nur kommt das Baumaterial aus deiner Hand und nicht vom Materiallager.

### Schritt 3: Ein Gebäude fertigstellen

Um ein Gebäude fertigzustellen, benötigt man stets ein Fundament, einen Bauplatz, und entweder **eine, zwei oder drei Materialkarten**, entsprechend dem jeweiligen Wert der Fundament-Karte (siehe unten).

Sobald du ein Gebäude fertiggestellt hast, nimmst du die dazu gehörige **Bauplatzkarte** und schiebst sie so unter die obere Kante deines Spielertableaus, dass die obere Kante mit den Goldmünzen oben herausragt. Die verbauten Materialien spielen im Weiteren keine Rolle mehr und werden aus dem Spiel entfernt.

Ein Gebäude fertigzustellen hat mehrere Vorteile. Zunächst **erhöht sich dein Einfluss** um den Wert des Gebäudes, sprich **um die Anzahl der aufgedruckten Goldmünzen**. Dies erlaubt dir wiederum, **mehr Klienten anzuheuern** und **mehr verkauftes Baumaterial** in deiner Privatschatulle unterzubringen. Zusätzlich erhältst du Zugriff auf die besondere Funktion des jeweiligen Gebäudes (siehe Appendix für Details). Daher solltest du deine fertigen Gebäude gut sichtbar in der Nähe des Spielertableaus auslegen.

Diese beiden Effekte treten sofort ein, d.h., du kannst sie noch in der **laufenden** Runde nutzen.

Der Einfluss erhöht sich durch die Bauplatzkarte um 3 auf 5



Wir empfehlen, während der ersten Testpartie die besonderen Funktionen der Gebäude unberücksichtigt zu lassen und bei erfolgreicher Fertigstellung nur die Einflusspunkte gutzuschreiben.

### Legionär – Baumaterial sammeln:

Eine Legionärs-Aktion wird in den folgenden Schritten ausgeführt:

- 1.) Drehe eine Auftragskarte (**keinen Senator!**) auf deiner Hand um und lege dann alle deine Handkarten so auf die „Rom verlangt ...“-Karte, dass die Materialsorte dieser Karte sichtbar ist.
- 2.) Verkünde **„Rom verlangt ...“** und nenne die verlangte Materialsorte.
- 3.) Falls sich **eine oder mehrere** Karten derselben Materialsorte auf dem **Umschlagplatz** befinden, kannst du dir sofort **eine** von ihnen nehmen und sie in dein Materiallager einsortieren.
- 4.) Falls deine Nachbarn (d.h., die Spieler **links und rechts** von dir) **eine oder mehrere** Karten der verlangten Materialsorte auf der Hand haben, müssen sie dir **jeweils eine** davon geben, die du dann auch in dein Materiallager einsortierst.
- 5.) Falls einer deiner Nachbarn keine passende Karte hat, verkündet er **„Ruhm für Rom!“**, und du erhältst **nichts** von ihm.
- 6.) Sobald du diese Aktion durchgeführt hast, drehst du die vorgezeigte Karte wieder zurück, so dass sie nicht länger sichtbar ist, und nimmst deine Karten wieder auf die Hand.

Der Sinn dieser sorgfältigen Vorgehensweise ist, vor allem am Anfang die komplexe Legionärs-Aktion richtig zu lernen – wenn man die Handkarten abgelegt hat, wird man vermutlich nicht den gängigen Fehler begehen, die eingesammelten Baumaterialien auf die Hand zu nehmen, statt sie in das Materiallager zu stecken. Bei zunehmender Routine wird dies nicht mehr nötig sein, und bei den meisten erfahrenen Spielern reicht es, nur kurz die Farbe des verlangten Baumaterials auf der Hand aufblitzen zu lassen.

Wenn du einen oder mehrere Legionärs-Klienten hast und somit die Legionärs-Aktion **öfter als einmal** in einer Runde ausführen kannst, musst du **alle Materialien**, die du verlangst, **auf einmal vorzeigen**. Du kannst hier jede Kombination von Handkarten nutzen, was aber auch bedeutet, dass du nur zwei Materialien der selben Sorte verlangen kannst, wenn du **auch** zwei Karten dieser Farbe vorzuzeigen hast. Auch wenn ein Nachbar nicht alle Materialien hat, die du verlangst, muss er doch zumindest all das geben, was er geben kann. Falls du weniger Auftragskarten auf der Hand hast, als du gerade Legionärs-Aktionen durchführen willst, gehen die überzähligen Aktionen verloren.

**Jeder Spieler muss auf Anfrage angeben, wie viele Karten er gerade auf der Hand hat.**

### Beispiel für Baumaterial sammeln:



**Spieler 1: Rom verlangt ... Schutt!**



Lege eine Karte aus dem **Umschlagplatz** in dein **Materiallager**.



Lege die Karten aus der **Hand** deiner Nachbarn in dein **Materiallager**.



## Kaufmann – Baumaterial verkaufen:



Wenn du eine Kaufmann-Aktion ausführst, wählst du eine Baumaterial-Karte **aus deinem Materiallager** aus, und steckst sie **verdeckt** in deine **Privatschatulle** an der rechten Kante deines Spielertableaus. Die aufgedruckten Werte dieser Karten zählen am Ende des Spiels als **Siegpunkte (SP)**. Eine einzelne Marmorkarte in der Privatschatulle zählt also genauso viel wie ein fertiges marmornes Gebäude!

Die Anzahl der Karten in deiner Privatschatulle ist nicht geheim, und jeder darf sehen, welche Karte du jeweils in die Privatschatulle steckst – aber bis auf die Anzahl der Karten ist im weiteren der Inhalt der Privatschatulle auch für dich nicht einsehbar.

In deiner Privatschatulle ist nur begrenzt viel Platz (**sprich: es gilt ein Privatschatullen-Limit**) – du kannst nur so viele Karten darin aufheben, wie du Einfluss besitzt.

Der **Kaufmannsbonus** wird am **Ende des Spiels** ausgezahlt. Wenn alle Spieler die Karten aus ihrer Privatschatulle aufdecken und ihre Punkte zusammenzählen, wird für jede Sorte Baumaterial ermittelt, welcher Spieler davon am meisten abgezweigt hat. Dieser Spieler erhält dann den entsprechenden Kaufmannsbonus-Marker, der zusätzliche drei Punkte wert ist. Falls mehrere Spieler gemeinsam die höchste Anzahl von Baumaterial einer Sorte in ihrer Privatschatulle haben, erhält niemand den entsprechenden Bonus-Marker.

## Das Ende des Spiels:

Das Spiel endet unter einer der folgenden Bedingungen:

- **Der Nachziehstapel der Auftragskarten ist leer.** Man darf die Karten darin zählen, wenn man genau wissen möchte, wann das Spiel vorbei sein kann.
- **Ein Spieler hat ein Fundament auf den letzten innerstädtischen Bauplatz platziert.** Dieses letzte Gebäude kann nicht fertiggestellt werden.
- **Die Katakomben werden fertiggestellt** (siehe Appendix für diese besondere Gebäudefunktion).
- **Ein Spieler hat ein Forum fertiggestellt und besitzt mindestens einen Klienten jeder Sorte und hat ein Baumaterial jeder Sorte im Materiallager.** Dieser Spieler gewinnt direkt (siehe Appendix für diese besondere Gebäudefunktion).
- **Alle anderen Spieler geben zugunsten eines Spielers auf.**

Das Spiel endet jeweils sofort – die momentane Runde wird nicht zu Ende gespielt, und ausstehende Aktionen verfallen.

## Die Abrechnung:

Im Falle eines Forum-Sieges muss man keine Siegpunkte ermitteln.  
Ansonsten geschieht dies folgendermaßen:

- **Jeder Punkt Einfluss zählt als ein Siegpunkt** (inklusive der zwei Punkte, die man zu Beginn des Spiels bereits hat).
- **Jeder Spieler addiert die Werte der Baumaterial-Karten in seiner Privatschatulle** (Schutt und Holz jeweils 1, Zement und Ziegel jeweils 2, Stein und Marmor jeweils 3).
- **Jeder Kaufmannsbonus-Marker zählt zusätzlich drei Punkte.**
- **Zwei Gebäude** (die Statue und die Stadtmauer) **geben noch zusätzliche Siegpunkte** (SP).

**Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt!  
Bei einem Unentschieden gewinnt derjenige Spieler, der  
noch mehr Karten auf der Hand hatte. Ruhm für Rom!**

## Appendix – Gebäude und ihre Funktionen:

**Akademie** (*rot, 3x*) Nach jeder Runde, in der du die „Handwerker“-Aktion ausgeführt hast, auch wenn es mit einem deiner Klienten war, darfst du einmal die „Nachdenken“-Aktion ausführen. Du kannst diese Funktion der Akademie bereits in der Runde einsetzen, in der du sie fertigstellst.

**Amphitheater** (*grau, 3x*) Sobald du das Amphitheater fertigstellst, und nur dieses eine Mal, darfst du für jeden Punkt Einfluss, über den du verfügst (inklusive des Einflusses, den du durch das Amphitheater erhalten hast), einmal die „Handwerker“-Aktion durchführen.

**Aquädukt** (*grau, 3x*) Immer wenn du die Patron-Aktion ausführst, kannst du eine zusätzliche Karte aus deiner Hand in dein Klientel einsortieren. Du musst nicht zuerst einen Klienten aus dem Umschlagplatz nehmen, um die zusätzliche Karte aus der Hand anlegen zu dürfen. Dein Klienten-Limit wird verdoppelt. Der durch das Aquädukt erhaltene Einfluss zählt hierbei mit.

**Atrium** (*rot, 3x*) Immer wenn du die Kaufmann-Aktion ausführst, kannst du eine Karte vom Zugstapel anstelle aus deinem Materiallager nehmen und sie ohne sie dir anzusehen in deine Privatschatulle legen. Falls du die Aktion mehrmals in einer Runde ausführst, kannst du dir jeweils aussuchen, woher du die Karte nimmst.

**Basilica** (*violett, 3x*) Immer wenn du die Kaufmann-Aktion ausführst, kannst du eine zusätzliche Karte aus deiner Hand in deine Privatschatulle legen. Du musst nicht zuerst ein Baumaterial aus deinem Materiallager in deine

Privatschatulle legen, um die zusätzliche Karte aus deiner Hand abzweigen zu dürfen. Du musst deinen Gegnern die zusätzliche Karte nicht zeigen.

**Brücke** (*grau, 3x*) Wenn du die Legionärs-Aktion ausführst, darfst du auch von Gegnern Baumaterial verlangen, die Palisaden besitzen. In einem Spiel mit vier oder fünf Spielern darfst du Baumaterial von allen Gegnern verlangen, nicht bloß von deinen Nachbarn. Zusätzlich zu dem geforderten Baumaterial, das dir deine Gegner aus ihrer Hand geben, müssen sie dir auch ein passendes Baumaterial aus ihrem Materiallager geben. Spieler, die eine Stadtmauer besitzen, sind auch vor deinen Legionärs-Aktionen geschützt.

**Circus** (*braun, 6x*) Wenn du die Baumeister-Rolle anführst oder ihr folgst, kannst du eine beliebige Karte aus deiner Hand dazu verwenden.

**Colosseum** (*blau, 3x*) Wenn du die Legionärs-Aktion ausführst, kannst du zusätzlich zu deiner regulären Ausbeute passende Klientenkarten aus den Klientelen deiner Gegner nehmen, sie den Löwen vorwerfen und die entsprechenden Karten im Anschluss verdeckt in deiner Privatschatulle ablegen. Falls du nicht genügend Platz in deiner Privatschatulle hast, kannst du die Karten nicht nehmen und die Klienten deiner Gegner überleben. Falls du nur Platz für einige aber nicht für alle hast, kannst du entscheiden, welche Klienten verfüttert werden. Auf diese Weise entfernte Legionärs-Klienten können von ihren Besitzern diese Runde nicht mehr eingesetzt werden. Eine Palisade oder eine Stadtmauer schützen vor dem Colosseum eines Gegners. Eine Brücke erweitert die Reichweite des Colosseums.

**Dock** (*braun, 6x*) Jedes Mal wenn du die Arbeiter-Rolle ausführst, darfst du zusätzlich eine Karte aus deiner Hand als Baumaterial in dein Materiallager legen. Du musst nicht zuerst eine Karte aus dem Umschlagplatz nehmen, um die zusätzliche Karte aus der Hand ablegen zu dürfen.

**Forum** (*violett, 3x*) Du gewinnst sofort, sobald du einen Klienten von jeder Sorte in deinem Klientel und ein Baumaterial von jeder Sorte in deinem Materiallager hast.

**Forum kombiniert mit Ludus Magnus** Falls du sowohl ein Forum als auch ein Ludus Magnus fertiggestellt hast, kann jeder Kaufmann-Klient als ein beliebiger anderer Klient gezählt werden. Ein Klient kann nicht als zwei Sorten zugleich zählen.

**Forum kombiniert mit Freitreppe** Falls ein Forum für alle Spieler nutzbar gemacht wird und mehrere Spieler zugleich die Siegbedingungen erfüllen, gewinnt derjenige von ihnen, der die meisten Siegpunkte gesammelt hat.

**Forum kombiniert mit Lagerhalle** Falls du sowohl ein Forum als auch eine Lagerhalle fertiggestellt hast, kann jeder Klient als ein Arbeiter-Klient gezählt werden. Ein Klient kann nicht als zwei Sorten zugleich zählen.

**Freitreppe** (*violett, 3x*) Du darfst die Baumeister-Aktion verwenden, um einem fertiggestellten Gebäude eines Gegners ein Baumaterial der passenden Sorte hinzuzufügen, womit dessen Funktionen für alle Spieler zugänglich werden. Lasse die zugefügte Baumaterial-Karte seitlich herausragen, um dies zu kennzeichnen. Spieler, die bereits ein Gebäude mit diesem Namen besitzen, erhalten diese Funktionen nicht noch ein zweites Mal. Jegliche „Bei Fertigstellung“-Elemente der Funktionen des Gebäudes werden nicht erneut ausgelöst.

**Gärten** (*blau, 3x*) Sobald du die Gärten fertigstellst, und nur dieses eine Mal, darfst du für jeden Punkt Einfluss, über den du verfügst (inklusive des Einflusses, den du durch die Gärten erhalten hast), einmal die Patron-Aktion durchführen. Du kannst die Rollen der neu erworbenen Klienten in dieser Runde noch nicht ausführen. Dies ist ein Unterschied zu den Funktionen von Gebäuden, die bereits in der Runde, in der sie fertiggestellt werden, zum Einsatz kommen können.

**Gießerei** (*rot, 3x*) Sobald du die Gießerei fertigstellst, und nur dieses eine Mal, darfst du für jeden Punkt Einfluss, über den du verfügst (inklusive des Einflusses, den du durch die Gießerei erhalten hast), einmal die Arbeiter-Aktion durchführen.

**Insula** (*gelb, 6x*) Dein Klienten-Limit erhöht sich um zwei. Dies gilt zusätzlich zu dem Anstieg in deinem Klienten-Limit, der sich aus dem durch die Fertigstellung der Insula gewonnenen Einflusspunkt ergibt.

**Kanalisation** (*blau, 3x*) Am Ende jeder Runde darfst du die Auftragskarten, mit denen du angeführt hast oder gefolgt bist, in dein Materiallager anstatt auf den Umschlagplatz legen.

**Katakomben** (*blau, 3x*) Sobald die Katakomben fertiggestellt sind, endet das Spiel und ein Sieger wird ermittelt. Du fährst nicht mit deinem Zug fort.

**Lagerhalle** (*grau, 3x*) Jeder deiner Klienten kann auch als Arbeiter-Klient fungieren.

**Latrine** (*gelb, 6x*) Du darfst eine Auftragskarte aus deiner Hand auf den Umschlagplatz legen, bevor du die Nachdenken-Aktion ausführst.

**Ludus Magnus** (*violett, 3x*) Jeder Kaufmann in deinem Klientel kann als jede Sorte Klient fungieren.

**Markt** (*braun, 6x*) Dein Privatschatullen-Limit erhöht sich um zwei. Dies gilt zusätzlich zu dem Anstieg deines Privatschatullen-Limits, der sich aus dem durch die Fertigstellung des Markts gewonnenen Einflusspunkt ergibt.

**Palast** (*violett, 3x*) Du darfst eine Rolle mit mehreren Karten derselben Rolle anführen oder ihr folgen, inklusive Senatoren, und darfst für jede gespielte Karte einmal die entsprechende Aktion ausführen.

**Palisade** (*braun, 6x*) Du verlierst keine Karten, wenn andere Spieler die Legionärs-Aktion ausführen. Wenn du willst, darfst du aber Karten abgeben. Falls du vergisst, deine Palisade einzusetzen und darum Karten abgibst, kannst du sie nicht zurückverlangen.

**Schrein** (*rot, 3x*) Dein Handkarten-Limit erhöht sich um zwei. Dies ist gegebenenfalls kumulativ mit dem Tempel.

**Schule** (*rot, 3x*) Sobald du die Schule fertigstellst, und nur dieses eine Mal, darfst du für jeden Einflusspunkt, über den du verfügst (inklusive des Einflusses, den du durch die Schule erhalten hast), einmal die Nachdenken-Aktion durchführen.

**Scriptorium** (*blau, 3x*) Du kannst jedes deiner Gebäude fertigstellen, indem du mit einer Handwerker- oder Baumeister-Aktion ein Marmor-Baumaterial daran anlegst. Du kannst diese Funktion bereits in der Runde einsetzen, in der das Scriptorium fertiggestellt wurde.

**Senat** (*grau, 3x*) Am Ende jeder Runde darfst du alle Senatoren auf deine Hand nehmen, die deine Gegner gespielt haben. Du darfst dir aussuchen, ob du keinen, einige oder alle von ihnen nimmst. Du kannst diese Funktion bereits in der Runde einsetzen, in welcher der Senat fertiggestellt wurde. Falls mehr als ein Senat im Spiel ist, aktivieren ihre Besitzer diese Funktion in der Zugreihenfolge dieser Runde.

**Sklavenmarkt** (*blau, 3x*) Immer wenn du eine Rolle anführst oder ihr folgst, fungieren deine Klienten dieser Rolle doppelt.

**Springbrunnen** (*violett, 3x*) Immer wenn du die Handwerker-Aktion ausführst, darfst du eine Karte vom Zugstapel nehmen anstelle von deiner Hand. Nachdem du sie dir angesehen hast, darfst du sie entweder als Fundament auf einen innerstädtischen Bauplatz spielen, sie mit einer zweiten Handwerker-Aktion als Fundament auf einen auswärtigen Bauplatz legen, sie als Baumaterial an einem bestehenden Fundament anlegen, oder sie auf die Hand nehmen. Die Funktion des Springbrunnens kann eingesetzt werden, sobald er fertiggestellt wurde.

**Stadtmauer** (*grau, 3x*) Du musst keine Karten abgeben, wenn deine Gegner die Legionärs-Aktion ausführen. Wenn du willst, darfst du aber Karten abgeben. Falls du vergisst, deine Stadtmauer einzusetzen und darum Karten abgibst, kannst du sie nicht zurückverlangen. Diese Funktion der Stadtmauer ist identisch mit der der Palisade, abgesehen davon, dass eine Brücke die Stadtmauer nicht außer Kraft setzt. Am Ende des Spiels erhältst du pro zwei Baumaterialien (abgerundet) in deiner Privatschatulle zusätzlich einen Siegpunkt.

**Stadtrot** (*rot, 3x*) Du kannst über die Funktionen deiner Marmor-Gebäude verfügen, sobald ihre Fundamente gelegt sind. Du erhältst allerdings keinen Einfluss durch die Gebäude, bevor sie nicht fertiggestellt wurden.

**Statue** (*violett, 3x*) Du darfst dir eine beliebige Sorte von Bauplatz aussuchen, wenn du das Statue-Fundament spielst. Die Statue kann dann sowohl mit zu diesem Bauplatz passendem Baumaterial als auch mit Marmor fertiggestellt werden. Es wird nur die Anzahl an Baumaterialien benötigt, welche die Bauplatz-Karte vorgibt. Der Einfluss, den du durch den Bau der Statue erhältst, wird ebenfalls von der Bauplatzkarte bestimmt. Am Ende des Spiels erhältst du über den durch den Bau der Statue erhöhten Einfluss hinaus drei zusätzliche Siegpunkte.

**Straße** (*gelb, 6x*) Du kannst jede Sorte von Baumaterial an Stein-Gebäude anlegen. Du kannst diese Funktion bereits in der Runde einsetzen, in der die Straße fertiggestellt wurde.

**Taverne** (*gelb, 6x*) Immer wenn du die Patron-Aktion ausführst, kannst du eine zusätzliche Karte vom Zugstapel nehmen und in dein Klientel einsortieren. Du musst nicht zuerst eine Karte aus dem Umschlagplatz nehmen, um diese zusätzliche Karte ziehen zu dürfen, aber sobald du vom Stapel gezogen hast, darfst du für diese Aktion nicht noch die Karte aus dem Umschlagplatz nehmen. Dein Klienten-Limit gilt weiterhin.

**Tempel** (*violett, 3x*) Dein Handkarten-Limit erhöht sich um vier. Dies ist gegebenenfalls kumulativ mit dem Schreiben.

**Therme** (*rot, 3x*) Sobald du einen neuen Klienten gewinnst, darfst du sofort die mit ihm verbundene Aktion einmal ausführen.

**Triumphbogen** (*rot, 3x*) Immer wenn du die „Baumeister“-Aktion ausführst, darfst du Karten aus dem Umschlagplatz nehmen anstelle aus deinem Materiallager, um sie als Baumaterial an bestehende Strukturen mit Fundament anzulegen. Du kannst die Karten aus dem Umschlagplatz nicht selber als Fundamente verwenden.

**Turm** (*grau, 3x*) Du darfst Schutt zu jeder Sorte Fundament hinzufügen. Um ein Fundament auf einen auswärtigen Bauplatz zu legen, benötigst du nur eine Baumeister- oder Handwerker-Aktion anstelle von zwei. Du kannst diese Funktionen bereits in der Runde einsetzen, in welcher der Turm fertiggestellt wurde.

**Verlies** (*blau, 3x*) Sobald du das Verlies fertigstellst, und nur dieses eine Mal, darfst du ein vollständiges Gebäude von einem deiner Gegner nehmen und es auf dein Verlies legen. Du kannst nun die Funktionen dieses Gebäudes nutzen, als hättest du es fertiggestellt, und der ursprüngliche Besitzer kann diese Funktionen nicht mehr nutzen. Zugleich musst du dem ursprünglichen Besitzer die Bauplatzkarte geben, auf der du das Verlies gebaut hast, so dass er drei Einflusspunkte gewinnt. Die weiteren Gebäude, Handkarten, Klienten, und Karten in der Privatschatulle des ursprünglichen Besitzers werden davon nicht beeinflusst, auch wenn ihr derzeitiger Zustand nur durch die Funktionen des übernommenen Gebäudes möglich wurde. Du kannst dir ein Gebäude nehmen, das bereits vorher durch ein Verlies übernommen worden war. Du darfst kein Gebäude nehmen, das denselben Namen trägt wie ein Gebäude, das du bereits im Spiel hast. Du darfst kein neues Fundament legen, das denselben Namen trägt wie das Gebäude, das du mit dem Verlies übernommen hast. Jegliche „Bei Fertigstellung“-Elemente der Funktionen des gestohlenen Gebäudes werden zu deinen Gunsten ausgelöst, sobald du das Gebäude übernimmst.

**Villa** (*blau, 3x*) Wenn du eine Baumeister-Aktion verwendest, um ein Baumaterial an dein Villa-Fundament anzulegen, kannst du die Villa damit sofort fertigstellen. Diese Gebäudefunktion wirkt also, sobald das Fundament gelegt hast.

**Vomitorium** (*grau, 3x*) Wenn du möchtest, darfst du alle deine Handkarten ablegen, bevor du die Nachdenken-Aktion ausführst. Die abgelegten Auftragskarten kommen auf den Umschlagplatz, und Senatoren auf ihren separaten Stapel.