

FORUM TRAJANUM

Kaiser Trajan ist dabei, ein Monument für die Ewigkeit zu errichten: Das Forum Trajanum. Es wird das größte und prachtvollste Kaiserforum, das die Römische Welt je gesehen hat. Das Bauwerk, das kurz vor seiner Vollendung steht, soll Trajans Erfolg als Optimus Princeps auf imposante Weise demonstrieren, aber auch das Wohl und den Ruhm der ehrenwerten Bürger Roms fördern – innerhalb und außerhalb Roms.

Im Spiel verwaltet jeder Spieler eine von Trajan selbst gegründete Colonia und ist damit Vorsteher einer der hochrangigsten Städte des gesamten römischen Imperiums. Während die Spieler versuchen, ihre eigene Colonia bestmöglich zu entwickeln, dürfen sie es jedoch nicht versäumen, Gesandte nach Rom zu schicken, die von den Fortschritten berichten, einen Beitrag zum Ausbau des Forum Trajanum leisten und der Colonia so die Unterstützung Roms sichern.

INHALT



1 Spielplan



5 doppelseitige Mosaiktableaus



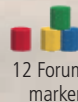
4 Spielertableaus
A - Vorderseite, B - Rückseite. In späteren Partien könnt ihr die Rückseite nutzen, wenn ihr mit individuellen Straßenrastern spielen möchtet.



56 Einzelbauplättchen



24 Straßenkarten



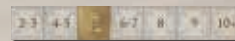
12 Forumsmarker



4 Siegpunkt-marker



20 Geld



4 Schieber



5 Multiplikationsmarker



12 Trajankarten



40 Arbeiter



10 Assistenten



1 Startspielerfigur (Trajan)

3 „Säulenfragmente“ (Sockel, Säule und Kapitell)



16 Baukran-plättchen



48 Doppelbauplättchen



136 Coloniaplättchen (Gesandte)

2 Spielerhilfen pro Sprache (ohne Abbildung)



12 Tribune



10 Baumeister

SPIELPRINZIP UND SPIELZIEL

Nutze 1 Coloniaplättchen – Führe 1 Bauaktion durch – Gewinne mit den meisten Siegpunkten

Jeder Spieler versucht, seine zu Spielbeginn mit Coloniaplättchen bedeckte Colonia optimal zu entwickeln. Jede Colonia besteht aus einem rechtwinkligen Straßennetz. Zu Beginn jeder Runde werden **2 Straßenkarten** aufgedeckt, die bestimmen, in welchen beiden Straßen **je 1 Coloniaplättchen** entnommen wird. Von diesen 2 Plättchen darf der Spieler **eines behalten**, das **andere** muss er an seinen rechten Nachbarn **weitergeben**. Dann muss er zwischen dem vom linken Spieler erhaltenen und seinem eigenen **Plättchen wählen**, um bestimmte Bürger für sich aktiv werden zu lassen oder um Ressourcen zu erhalten.

Mit ihren Ressourcen versuchen die Spieler in erster Linie, möglichst **lukrative Bauaktionen in der eigenen Colonia** durchzuführen und **Gesandte auf dem Trajansforum** in Rom unterzubringen. Mit den Bauaktionen können die Spieler durch Sofortwertungen sowie durch die Wertungen am Ende eines Durchgangs Siegpunkte sammeln.

Eine zusätzliche Möglichkeit, Siegpunkte zu erhalten, ist das Erfüllen von Aufträgen auf den **Trajankarten**.

Das Spiel wird in **3 Durchgängen** zu **je 4 Runden** gespielt. Nach jedem Durchgang gibt es eine Wertungsphase, in der die Spieler Siegpunkte für ihre Errungenschaften in der Colonia und dem Forum bekommen. Wer am Ende des 3. Durchgangs die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Spielplan

1 Legt den **Spielplan** für alle gut erreichbar in die Tischmitte.

2 Mischt alle **Straßenkarten** und bildet daraus 3 verdeckte Nachziehstapel mit je 8 Karten. Legt je 1 Stapel auf die Kartenfelder für die Nachziehstapel.

10 Stellt das **Säulenfragment** mit 3 Siegpunkten (Sockel) auf den Platz für die Trajanssäule, das mit 2 Siegpunkten (Säule) auf den zweiten Nachziehstapel und das mit 1 Siegpunkt (Kapitell) auf den dritten Nachziehstapel.

3 Legt je nach Spielerzahl **Mosaiktableaus** in beliebiger Farbkombination in einer der gezeigten Anordnungen auf dem Forumsplatz aus:

Spieler	2	3	4
Tableaus	3	4	5
Anordnung			

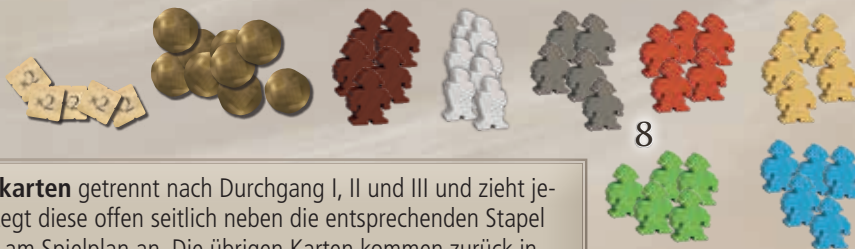
4 Sortiert die **Doppelbauplättchen** nach ihrer Farbe. Legt pro Farbe jeweils ca. die Hälfte mit der Vorderseite und die andere Hälfte mit der Rückseite nach oben auf die entsprechenden Felder, so dass jeweils ein Stapel 1 graues Gebäude + 1 farbiges Bauwerk und der andere Stapel 2 farbige Bauwerke zeigt.



5 Stellt je einen **Forumsmarker** in eurer Spielerfarbe vor das erste Feld der jeweiligen Prämienleiste (**Basilika**, **Markt** und **Bibliothek**).

6 Nehmt euch den **Siegpunktmarker** in eurer Spielerfarbe und legt ihn auf Feld ‚0‘ der Siegpunktleiste.

7 Trennt die **Einzelbauplättchen** nach ihrer farbigen Rückseite und legt jeweils ca. die Hälfte mit der Vorderseite und die andere Hälfte mit der Rückseite nach oben auf die entsprechenden Felder.



9 Mischt die **Trajankarten** getrennt nach Durchgang I, II und III und zieht jeweils eine Karte. Legt diese offen seitlich neben die entsprechenden Stapel der Straßenkarten am Spielplan an. Die übrigen Karten kommen zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt.

Achtung! Für einen leichteren Start spielt in der Kennenlernpartie nur mit 1 Trajankarte. Wählt dazu eine Karte aus Stapel III und legt sie auf Position III.

8 Legt die **Multiplikationsmarker** und das **Geld** als Vorrat bereit.

Stellt die **Assistenten**, **Tribune**, **Baumeister** und **Arbeiter** als Vorrat neben den Spielplan.

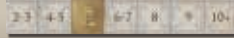
Wenn benötigt, legt die **Spielerhilfen** für alle Mitspieler zugänglich neben den Plan.



Spielertableaus

1 Jeder Spieler erhält 1 **Spielertableau**, seine Colonia. Nutzt für das erste Spiel Seite A, auf der die Symbole alle gleich angeordnet sind.

2 Legt den **Schieber** mit der Basisseite nach oben links auf den Anfang der Prestigeleiste.



3 Jeder Spieler erhält ein **Baukranplättchen** pro Farbe. Legt die 4 verschiedenfarbigen Baukranplättchen mit der farbigen Seite nach oben in die 4 Ecken eurer Colonia (welche Farbe wo liegt, entscheidet ihr selbst).



4 Sucht aus den **34 Coloniaplättchen** eurer Farbe zunächst die 3 Plättchen mit den weiblichen Gesandten heraus:



Mischt diese 3 Plättchen verdeckt und zieht 1 davon. Es zeigt das Symbol für einen Bürger aus einer der 3 verschiedenen Gesellschaftsschichten:

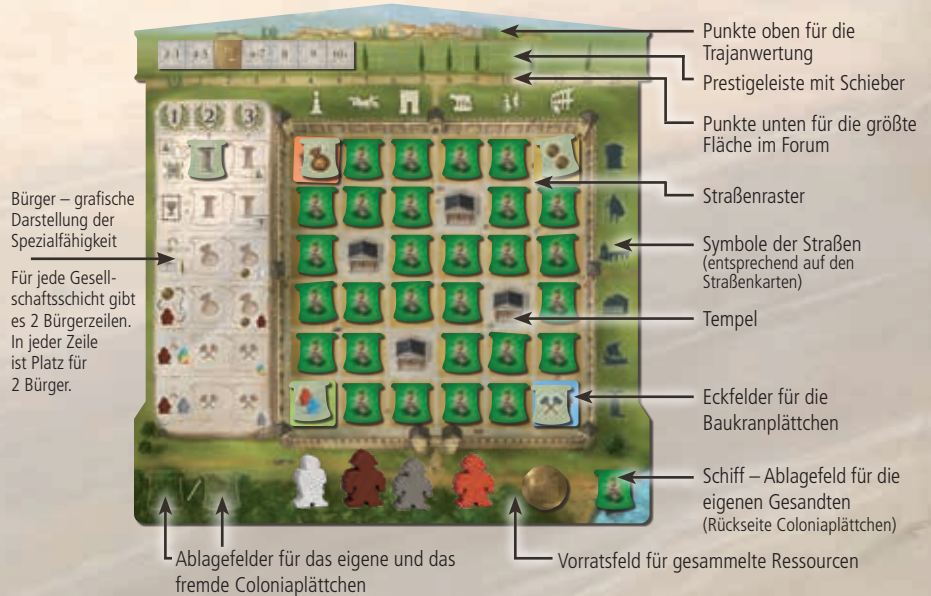
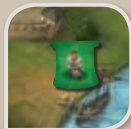


Legt das Plättchen offen auf das linke Feld in eine der beiden entsprechenden Zeilen eurer Colonia. Die **Spezialfähigkeit dieses Bürgers** steht euch nun zur Verfügung (Erklärungen s. S. 10).

Legt die verbliebenen 2 Plättchen **offen** in zwei beliebige einander diagonal gegenüberliegende Ecken eurer Colonia (also auf 2 Baukräne).



6 1 Coloniaplättchen bleibt übrig. Dieses legt ihr auf das entsprechende Feld am Fluss mit der Rückseite nach oben. Ihr dürft euch die Vorderseite dieses Plättchens vorher ansehen.



5 Mischt die restlichen Coloniaplättchen verdeckt und legt je ein Plättchen mit der Rückseite nach oben auf jedes einzelne Coloniafeld – mit Ausnahme der 4 bereits auf der Colonia zu sehenden Tempel. Diese bleiben frei und können auch im Spiel nicht überbaut werden. Die beiden Coloniaplättchen, die ihr auf die verbliebenen freien Baukräne in den Ecken gelegt habt, dreht ihr auf die Vorderseite, so dass jetzt in jeder Ecke 1 offenes Plättchen liegt.



7 Zudem erhält jeder von euch folgende Startressourcen: 1 **Tribun**, 1 **Baumeister**, 1 **Assistenten** und 1 **Geld**, die er auf das Vorratsfeld seiner Colonia stellt. Nehmt dann 1 **Arbeiter** jeder Farbe und lost jedem Spieler einen dieser Arbeiter zu. (Übrige Arbeiter kommen zurück in den Vorrat.)

Wer zuletzt im Zentrum einer Stadt war, wird Startspieler und erhält die **Startspielerfigur**.



SPIELVERLAUF

Das Spiel wird in 3 Durchgängen gespielt. Jeder Durchgang besteht aus 4 Runden. Nach jedem Durchgang folgt eine Wertungsphase mit Wertungen für die Baukräne, die Colonia, die platzierten Gesandten auf dem Forumsplatz und die erfüllten Bedingungen der jeweiligen Trajankarte.

Beginn eines neuen Durchgangs – Trajanssäule errichten: Nächstes Säulenfragment platzieren

Zu Beginn des Durchgangs II und III stellt ihr jeweils das Säulenfragment des aktuellen Kartenstapels auf das zuletzt platzierte Säulenfragment. Die Zahl auf dem obersten Fragment gibt an, wie viele Siegpunkte ihr in diesem Durchgang für den Bau einer Siegesssäule in der eigenen Colonia mindestens bekommt.



Beginn einer Runde 2 Straßenkarten aufdecken

Zu Beginn jeder Runde zieht ihr 2 Straßenkarten vom aktuellen Nachziehstapel (auf dem kein Säulenfragment mehr steht). Beide Karten legt ihr offen nebeneinander auf die Straßenkartenauslage.

Die Symbole auf den aufgedeckten Karten geben vor, aus welchen Straßen der eigenen Colonia ihr je 1 Coloniaplättchen nehmen müsst.



Verlauf einer Runde

Nach dem Aufdecken der Straßenkarten verläuft eine Runde in 2 Phasen:

1. *Gleichzeitig* – Ihr nehmt aus den 2 Straßen je 1 Coloniaplättchen. Davon gebt ihr eines verdeckt an euren rechten Mitspieler weiter und erhaltet von eurem linken Mitspieler ein neues.

2. *Nacheinander im Uhrzeigersinn* – Jeder Spieler

- muss** in seinem Zug ein Coloniaplättchen nutzen und
- darf** eine Bauaktion durchführen.



1. Coloniaplättchen nehmen



Den aufgedeckten Straßenkarten entsprechend nimmt jeder Spieler 2 Coloniaplättchen aus seiner Colonia. Davon wählt er 1 aus, das er behalten möchte. Das zweite gibt er verdeckt an seinen rechten Nachbarn.

Hinweis: Nachdem ihr das erste Plättchen aus der Colonia genommen habt, dürft ihr euch die Vorderseite ansehen, bevor ihr das zweite Plättchen nehmt. Das kann z.B. relevant sein, wenn ihr überlegt, ein offenes Plättchen von einem der Baukräne zu nehmen. Ihr dürft aber nicht ein bereits angesehenes Plättchen wieder zurücklegen, um ein anderes zu wählen.

Sobald alle ihr Plättchen an den rechten Nachbarn weitergegeben haben, dürfen sie das Plättchen, das sie von ihrem linken Nachbarn bekommen haben, ansehen.

2. a) Coloniaplättchen nutzen

Jetzt legt der Startspieler seine beiden Plättchen offen auf die entsprechenden Felder auf seiner Colonia. Er darf nun wählen, welches der beiden Plättchen er nutzen möchte.



Die anderen Spieler decken ihre Plättchen erst auf, wenn sie an der Reihe sind.

Der Nutzen der Coloniaplättchen Ressourcen und Bürger

Auf der Vorderseite der Coloniaplättchen sind Ressourcen oder Bürger abgebildet.



Die verfügbaren Ressourcen

Auf den Coloniaplättchen gibt es folgende Ressourcen: **Baumeister, Arbeiter, Assistenten, Geld, Tribune** oder **Aufwertungen**. Sind auf einem genutzten Plättchen Ressourcen abgebildet, so erhält der Spieler diese sofort.



Baumeister: Mit ihm könnt ihr ein graues Gebäude bauen (Symbol auf dem Pergament).



Arbeiter: Mit ihm könnt ihr ein farbiges Bauwerk bauen. Außerdem könnt ihr 2 gleichfarbige Arbeiter in einen Baumeister tauschen.



Assistent: Mit ihm könnt ihr die Farbe eines Arbeiters verändern.



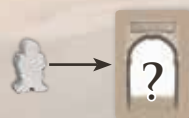
Geld: Benötigt ihr, um vor der Wertungsphase eure Bürger zu bezahlen.



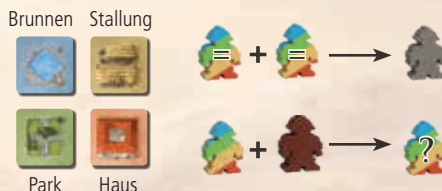
Tribun: Er gibt euch auf zweierlei Weise Flexibilität:

a) *Eine Straßenkarte ignorieren:* Wenn ihr **1 Tribun** abgibt, könnt ihr eine Straßenkarte ignorieren und ein Coloniaplättchen an beliebiger Stelle aus eurer Colonia nehmen.

b) *Das zweite Coloniaplättchen nutzen:* Gebt ihr zu Beginn eures Zuges **2 Tribunale** ab, dürft ihr beide Plättchen nutzen (das eigene und das vom Mitspieler erhaltene). Wichtig: Man muss beide Tribunale bereits vor der Nutzung der 2 Plättchen besitzen.



Aufwertung: Mit ihr bewegt ihr den Schieber auf eurer Prestigeleiste um 1 Feld nach rechts.



Multiplikationsmarker:

Falls es vorkommt, dass ihr eine bestimmte Ressource – z.B. einen Assistenten – erhalten sollt, obwohl sich keiner mehr im allgemeinen Vorrat befindet, nimmt sich ein Spieler, der zu diesem Zeitpunkt mehrere Assistenten hat, einen Multiplikationsmarker. Diesen legt er unter die jeweilige Ressource (in diesem Fall einen Assistenten) im eigenen Vorrat, so dass er Assistenten zurück in den allgemeinen Vorrat geben kann.



Die Bürger in der Colonia

Spezialfähigkeiten und Siegpunktmultiplikatoren

Unter den 34 Coloniaplättchen eines Spielers befinden sich 6 Plättchen mit Bürgern aus 3 verschiedenen Gesellschaftsschichten. Legt ihr einen Bürger in eine Bürgerzeile eurer Colonia, wird dieser für euch aktiv.

Aktive Bürger unterstützen euch in folgender Weise:

Im Allgemeinen:

- Immer, wenn ihr eine **Siegessäule** baut, erhaltet ihr sofort Siegpunkte für die Säule selbst sowie je 1 Punkt für jeden aktiven Bürger in eurer Colonia (vgl. S. 8).
- Die Bürger sind Siegpunktmultiplikatoren bei der Coloniawertung – je mehr Bürger in einer Zeile liegen, desto mehr Siegpunkte erhaltet ihr bei den Coloniawertungen für die **unterschiedlichen grauen Gebäude**, die ihr in der entsprechenden Zeile errichtet habt (vgl. S. 11).
- Die Bürger werden manchmal auch benötigt, um Aufträge bei der **Trajanwertung** am Ende eines Durchgangs zu erfüllen (vgl. S.12).

Im Besonderen:

- Der erste Bürger in einer Zeile bringt eine Spezialfähigkeit, der zweite einen Sofortbonus. Die **Spezialfähigkeiten der Bürger** werden auf Seite 10 erklärt.

Patrizier Handwerker



Händler



Wohin mit den Coloniaplättchen?

Nutzt ihr ein fremdes oder eigenes Plättchen, das ein Bürgersymbol zeigt, legt ihr dieses stets in eure Colonia auf ein entsprechendes Bürgerfeld.

Alle sonstigen **fremden** Plättchen (genutzt oder ungenutzt) legt ihr **offen rechts neben eure Colonia**.

Alle sonstigen **eigenen** Plättchen (genutzt oder ungenutzt) legt ihr **verdeckt auf das Schiffsfeld eurer Colonia**. Diese Plättchen benötigt ihr später als Gesandte für den Forumsplatz. (Plättchen, die ihr auf Bürgerfeldern eurer Colonia platziert habt, stehen natürlich nicht für den Forumsplatz zur Verfügung.)



Baukräne

Die Ecken der Colonia – offene Coloniaplättchen gezielter nutzen und ggf. in der nächsten Wertungsphase einmalig Bauwerke einer bestimmten Farbe werten

Jeder Spieler hat zu Spielbeginn in den 4 Ecken seiner Colonia je 1 offen ausliegendes Coloniaplättchen. Wenn ein Spieler eines dieser Plättchen in seinem Spielzug nimmt, legt er das farbige Baukranplättchen darunter frei. Dann erhält er in der nächsten Wertungsphase einmalig Siegpunkte pro Bauwerk in seiner Colonia, das der Farbe dieses Baukranplättchens entspricht.

In der ersten Wertungsphase gibt es 3 Punkte pro entsprechendem Bauwerk, in der zweiten Wertungsphase 2 Punkte und in der letzten Wertungsphase 1 Punkt pro entsprechendem Bauwerk. Sobald ihr einen Baukran gewertet habt, dreht ihr das Baukranplättchen auf die farblose Rückseite. Baukräne – egal, ob auf der farbigen oder der farblosen Seite – dürfen nicht überbaut werden.



Sonderfall:

Ihr könnt in mindestens einer vorgegebenen Straße kein Coloniaplättchen nehmen

Je nachdem, wie ihr Plättchen aus den Straßen eurer Colonia nehmt, kann der Fall eintreten, dass ihr später im Spiel nur 1 oder auch gar kein Coloniaplättchen nehmen könnt, weil in den Straßen, die die Straßenkarten vorgeben, bereits keine Plättchen mehr liegen. Passiert dies einem Spieler, gibt es folgende Möglichkeiten:

2 Plättchen nehmen mittels Tribun(en)

Der betroffene Spieler gibt 1 oder ggf. 2 Tribune ab und wählt aus 1 oder ggf. 2 anderen Straßen seiner Colonia 1 bzw. 2 Coloniaplättchen. Er hat somit wieder 2 Plättchen und kann eines wie gewohnt weitergeben.

Ein oder kein Plättchen genommen – Mitspieler hat die Wahl

Wenn der Spieler keinen Tribun abgeben kann oder will, deckt er nur ein Plättchen auf (das er behält) oder ggf. gar kein Plättchen. Nun darf sich der benachbarte Spieler – da er kein Plättchen bekommen hat – aus den bereits offen neben seiner Colonia ausliegenden Plättchen (die er zuvor im Laufe des Spiels erhalten hat) ein Plättchen aussuchen und nutzen. Somit hat er wieder die Wahl aus 2 Plättchen und macht ganz normal seinen Zug. So genutzte Plättchen vom Mitspieler kommen aus dem Spiel.

(Wenn der betroffene Spieler gar kein Plättchen nehmen kann, nutzt er nur das vom Mitspieler erhaltene.)



2. b) Bauaktion

Einzel- oder Doppelbauplättchen – Bauen mit Baumeistern, Arbeitern und/oder Assistenten

Wenn ein Spieler entsprechend Baumeister, Arbeiter und ggf. Assistenten hat, darf er **1 Bauplättchen pro Zug** in seine Colonia bauen. Bauplättchen können **nur auf frei gewordene Felder** ins Straßenraster der Colonia gebaut werden.

Achtung: Die 4 Felder der Colonia, auf denen schon Tempel zu sehen sind, können nicht überbaut werden.



Grundregel zum Bauen in der Colonia

Für den Bau eines **grauen** Gebäudes (graues Symbol auf Pergament) muss ein **Baumeister** zurück in den Vorrat gegeben werden.

Für den Bau eines **farbigen** Bauwerks muss ein **Arbeiter** in der Farbe dieses Bauwerks zurück in den Vorrat gegeben werden.

Durch die **zusätzliche** Abgabe eines **Assistenten** kann ein Arbeiter in jede **beliebige Farbe** umgewandelt werden. Der Assistent unterstützt den „fachfremden“ Arbeiter.

Einzelbauplättchen

Einzelbauplättchen zeigen auf der einen Seite ein graues Gebäude und auf der anderen Seite ein farbiges Bauwerk. Je nachdem, ob ihr ein graues Gebäude oder ein farbiges Bauwerk baut, legt ihr beim Bauen das Plättchen mit der entsprechenden Seite nach oben in euer Straßenraster. Einzelne Bauplättchen können durch Abgabe folgender Figuren in das Straßenraster gelegt werden:



- 1 Baumeister → baut ein graues Gebäude, d.h. eine einzelne Bibliothek, Basilika oder Siegestsäule oder einen einzelnen Markt.
- 1 Arbeiter → baut ein einzelnes farbiges Bauwerk in seiner Farbe, d.h. einen einzelnen Brunnen oder Park, ein einzelnes Haus oder eine einzelne Stallung.
- 1 Arbeiter + 1 Assistent → bauen ein einzelnes farbiges Bauwerk in beliebiger Farbe.

Nehmt das jeweilige Einzelplättchen vom entsprechenden Stapel auf dem Spielplan und legt es an eine freie Stelle in eurem Straßenraster.

Doppelbauplättchen

Jedes Doppelbauplättchen hat zwei verschiedene Seiten. Je nach Seite führt ihr hiermit eine Doppelbaumaßnahme durch: Entweder baut ihr ein graues Gebäude und ein Bauwerk einer bestimmten Farbe oder 2 benachbarte Bauwerke derselben Farbe.



Je nach Baukombination müsst ihr abgeben:

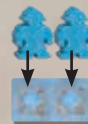
a) Für 1 graues Gebäude und 1 farbiges Bauwerk:

1 Baumeister + 1 farbigen Arbeiter. Will ein Spieler z.B. ein Bauplättchen mit Siegestsäule und Park bauen, muss er 1 grauen Baumeister und 1 grünen Arbeiter abgeben. Alternativ kann er 1 Baumeister, 1 nicht grünen Arbeiter und 1 Assistenten abgeben. Oder 2 gleichfarbige Arbeiter (ersetzen 1 Baumeister) und 1 grünen Arbeiter.



b) Für 2 Bauwerke derselben Farbe:

- 2 gleichfarbige Arbeiter. Gibt ein Spieler z.B. 2 blaue Arbeiter ab, kann er ein blaues Doppelplättchen in sein Straßenraster bauen.



- 2 verschiedenfarbige Arbeiter + 1 Assistent. Der Assistent ändert die Farbe eines Arbeiters in eine beliebige andere Farbe.

- 2 beliebige farbige Arbeiter + 2 Assistenten. Die Assistenten ändern die Farben beider Arbeiter, so dass in jeder Farbe gebaut werden kann.



Beispiel: Tom gibt 1 blauen und 1 grünen Arbeiter sowie 1 Assistenten ab, um ein blaues Doppelplättchen zu bauen. Möglich wäre auch, dass Tom 1 gelben und 1 grünen Arbeiter sowie 2 Assistenten abgibt, also beide umwandelt, um das blaue Doppelplättchen zu bauen.

Sobald ihr ein Bauplättchen in euer Straßenraster gebaut habt, erhaltet ihr die dazugehörige Bauprämie.

Prämien für graue Gebäude*

Ressourcen oder Siegpunkte



Siegessäule – Ihr erhaltet sofort **Siegpunkte**: Ihr bekommt den aktuellen Wert, der auf dem obersten Säulenfragment der Trajanssäule auf dem Spielplan zu sehen ist, plus einen Siegpunkt pro aktivem Bürger in eurer Colonia.

Beispiel: Tanja baut im ersten Drittel des Spiels eine Siegessäule. Dafür erhält sie 3 Siegpunkte + 2 Siegpunkte für die beiden Bürger, die bereits in ihrer Colonia liegen. Sie rückt ihren Siegpunktmarker um 5 Felder vor.



Bibliothek, Basilika, Markt – Ihr rückt euren Forumsmarker auf der entsprechenden **Prämienleiste** ein Feld weiter und dürft die dort abgebildete Prämie in Anspruch nehmen.

Ab Feld 2 jeder Leiste habt ihr die Wahl, ob ihr die **eben erreichte oder eine vorherige Prämie** nutzen möchtet.

Bibliothek:



1. Bibliothek: Nimm 1 beliebigen Arbeiter und 1 Tribun.



2. Bibliothek: Nimm 1 Baumeister.



3. Bibliothek: Lege einen Gesandten auf ein Adlerfeld auf dem Forumsplatz.



4. Bibliothek: Nimm 1 Coloniaplättchen aus deinem Straßenraster und nutze es sofort.

Basilika:



1. Basilika: Nimm 2 Assistenten.



2. Basilika: Nimm 2 Tribune.



3. Basilika: Erhalte 1 Aufwertung auf deiner Prestigeleiste.



4. Basilika: Führe 1 zusätzliche Bauaktion durch, sofern du entsprechend über 1 Baumeister und/oder Arbeiter verfügst.

Markt:



1. Markt: Nimm 1 Geld.



2. Markt: Wähle einen Flächenbonus – vgl. S. 9 (ggf. sogar 2, wenn der entsprechende Bürger bei dir aktiv ist – Bürgerfunktionen s. S. 10).



3. Markt: Lege 1 deiner Gesandten auf ein beliebiges farbiges Feld im Forum (unabhängig von der Farblege-regel – vgl. S. 9), aber nicht auf Adler.



4. Markt: Nimm 1 Coloniaplättchen aus deinem Straßenraster und nutze es sofort.

Ende der Prämienleiste



Sobald ihr das vierte Gebäude von Markt, Basilika oder Bibliothek gebaut habt, endet die betreffende Prämienleiste für euch. Nachdem ihr die vierte Prämie erhalten habt, stellt ihr euren Marker von dieser Leiste auf den Platz neben die Trajanssäule. Ihr erhaltet dafür sofort als Sonderprämie Punkte wie beim Bau einer Siegessäule (Siegpunkte für den aktuellen Wert der Säule + Anzahl eurer aktiven Bürger).

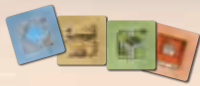
Hinweis: Ihr dürft auch später noch Gebäude dieser Art bauen, was wichtig für die Trajanwertung sein kann, aber dafür bekommt ihr keine Prämien mehr.



* stehen repräsentativ für die Prachtbauten auf dem Forum Trajanum (vgl. Kleines Trajan-Lexikon – S. 15)

Prämien für farbige Bauwerke

1 oder 2 Gesandte auf den Forumsplatz legen



Wenn ihr ein farbiges Bauwerk in eure Colonia gebaut habt, dürft ihr eines eurer Coloniaplättchen, die unten rechts auf eurer Colonia liegen, als Gesandten (mit der Rückseite nach oben, so dass man den Gesandten sieht) nach Rom schicken und auf dem Forumsplatz auf ein noch freies Mosaikfeld in der gleichen Farbe wie das eben gebaute Bauwerk legen.

Beim Platzieren der Gesandten sind folgende Besonderheiten zu beachten:



1. Leeres Farbfeld:

Es gibt verschieden große Farbfelder auf den Mosaiktableaus. Ein Farbfeld besteht aus allen Mosaikfeldern einer Farbe, die horizontal oder vertikal miteinander verbunden sind. Ein Farbfeld kann sich auch über mehrere Mosaiktableaus erstrecken.

Gibt es von einer Farbe noch kein bereits begonnenes Farbfeld, könnt ihr euren Gesandten auf ein beliebiges Mosaikfeld dieser Farbe legen.



2. Begonnenes Farbfeld:

Wenn in einem Farbfeld bereits ein oder mehrere Gesandte (egal welches Spielers) liegen und dieses Farbfeld noch nicht abgeschlossen ist (d.h. es gibt dort noch freie Mosaikfelder), müsst ihr euren Gesandten ebenfalls in dieses Farbfeld legen, wenn ihr ein Bauwerk dieser Farbe gebaut habt. (Ausnahme: Der Bürger **Patrizier I**, der es erlaubt, diese Farbfächenregel zu ignorieren, ist bei euch aktiv – Bürgerfunktionen s. S. 10).

Achtung: Ihr müsst euren Gesandten nicht angrenzend an bereits ausliegende Gesandte legen.

3. Komplettiertes Farbfeld:

Komplettiert ein Spieler ein Farbfeld (das sich auch über mehrere Mosaiktableaus erstrecken kann), indem er 1 oder 2 Gesandte in eine Farbfläche legt, erhält er einen Flächenbonus seiner Wahl. Er nimmt sich sofort entweder:

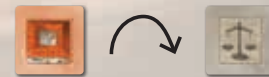


- 1 Tribun oder
- 1 Assistenten oder
- 1 Geld oder
- 1 Aufwertung oder
- 2 Siegpunkte



Hinweis: Wenn ihr keine Gesandten mehr habt, die ihr auf den Forumsplatz legen könnt, dürft ihr trotzdem farbige Bauwerke in euer Straßenraster bauen (was für die Trajanwertung eine Rolle spielen kann), bekommt dafür jedoch keine Prämie.

Achtung: Die Gesamtzahl der Bauplättchen pro Farbe ist begrenzt. Wenn von einer Sorte kein Plättchen mehr vorhanden ist, kann von dieser Plättchensorte nichts mehr gebaut werden. Wenn jedoch von einer Plättchensorte einer der beiden Stapel aufgebraucht ist, dürft ihr euch beim zweiten Stapel bedienen und dieses Plättchen mit der Rückseite nach oben bauen.



Adlerfelder



Gesandte können normalerweise nicht auf Adlerfelder platziert werden (Ausnahme: Ihr nutzt die entsprechende Prämie auf der Bibliotheksleiste).

Es lohnt sich jedoch, Gesandte neben oder auf Adlerfelder zu legen, denn jeder eigene orthogonal an ein Adlerfeld angrenzende Gesandte zählt bei jeder Forumswertung 1 Siegpunkt, jeder Gesandte auf einem Adler bringt 2 Siegpunkte. Ist bei euch der Bürger **Patrizier I** aktiv (s. S. 10), bringen euch auch Gesandte, die diagonal an Adlerfelder angrenzen, je 1 Punkt.

Zugende und Rundenende

Sobald der Startspieler seinen Zug beendet hat, geht es im **Uhrzeigersinn** weiter. Sein linker Nachbar deckt seine beiden Plättchen auf, entscheidet, welches er nutzen möchte, und führt eine Bauaktion durch usw.

War jeder Spieler einmal an der Reihe, endet die Runde. Die **Startspielerfigur** geht an den nächsten Spieler **rechts** vom Startspieler und eine neue Runde beginnt, indem zwei neue Straßenkarten aufgedeckt werden.

ERKLÄRUNG DER SPEZIALFÄHIGKEITEN DER BÜRGER

Erster Bürger (links) in der Zeile

Legt ihr den ersten Bürger in eine Zeile (also auf das linke Feld), erhaltet ihr die Spezialfähigkeit und den Siegpunktmultiplikator 2 für graue Gebäude in dieser Zeile.



Die **Spezialfähigkeiten** der Bürger:



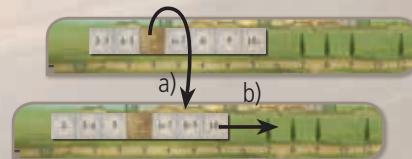
Patrizier I – a) Der Spieler darf die **Farbflächenregel ignorieren** (vgl. S. 9 – Begonnenes Farbfeld), wenn er einen Gesandten ins Forum legt. Stattdessen darf er ein beliebiges neues Farbfeld anfangen in der entsprechenden Farbe, in der er in diesem Zug gebaut hat.
b) Außerdem erhält der Spieler bei den Forumswertungen auch je 1 Siegpunkt für jeden seiner Gesandten, der sich auf dem Forumspplatz **diagonal neben einem Adler** befindet (vgl. Adler, S. 9).



Patrizier II – Der Spieler darf sich nicht nur 1, sondern **2 verschiedene** der verfügbaren Flächenboni (Tribun, Assistent, Geld, Aufwertung, 2 Siegpunkte) aussuchen, wenn er ein Farbfeld abschließt (oder auf der Marktleiste die zweite Prämie erreicht) – Flächenboni: vgl. S. 9.



Händler I – a) In dem Moment, in dem der Spieler diesen Bürger aktiviert, dreht er den Schieber auf seiner Prestigeleiste um. (Der Schieber bleibt für den Rest des Spiels auf dieser Seite, selbst wenn Händler I inaktiv wird – s. unten.)



b) Außerdem rückt der Schieber jedes Mal, wenn der Spieler eine Aufwertung vornimmt, auf die nächste Zypresse vor.



Händler II – Der Spieler darf **einmal** pro Zug **während seiner Bauaktion** eine der 3 Ressourcen Geld, Tribun und Assistent in 1 beliebige andere dieser Ressourcen tauschen.



Hinweis: Ein so ertauschter Assistent kann in derselben Runde z.B. von Handwerker II (s.u.) in einen Baumeister verwandelt werden.



Handwerker I – **Zweimal** pro Zug darf der Spieler 1 Assistenten in 1 beliebigen Arbeiter tauschen.

Handwerker II – **Einmal** pro Zug darf der Spieler 1 Assistenten in 1 Baumeister tauschen.

Zweiter Bürger (rechts) in der Zeile

Legt ihr noch einen zweiten Bürger in eine Zeile, erhöht er den Siegpunktmultiplikator auf 3 (Erklärung der Wertung – s. S. 11), aber er verdoppelt nicht die Spezialfähigkeit. Ihr erhaltet jedoch sofort den abgebildeten einmaligen Sonderbonus:



- Lege einen Gesandten von deinem Schiff ins Forum (wenn zu diesem Zeitpunkt vorhanden).
- Nimm 1(!) Flächenbonus (der erste Bürger gibt hier keinen zweiten Bonus).
- Nimm 1 Geld *oder* 1 Tribun.
- Nimm 1 Geld *oder* 1 Assistenten.
- Nimm 1 Arbeiter deiner Wahl.
- Nimm 1 Baumeister.

Inaktive Bürger: Um den Siegpunktmultiplikator für die Coloniawertung und die Spezialfähigkeit auch im nächsten Durchgang nutzen zu können, müssen die Bürger zu Beginn jeder Wertungsphase bezahlt werden. Nicht bezahlte Bürger werden inaktiv. Die entsprechenden Bürgerplättchen werden auf die Rückseite gedreht. Inaktive Bürger einer Gesellschaftsschicht können zu Beginn der nächsten Wertungsphase wieder für 1 Geld aktiviert werden.

Sonderfall: Ist der erste Bürger einer Reihe inaktiv wird er beim Platzieren des zweiten Bürgers in dieser Reihe sofort wieder aktiv.



inaktiver Bürger

ENDE EINES DURCHGANGS – WERTUNGSPHASE

Vor der Wertung: Bürger bezahlen

Ein Durchgang endet, nachdem ihr einen Straßenkartestapel durchgespielt habt. Jetzt müsst ihr diejenigen Bürger in eurer Colonia bezahlen, von denen ihr möchtet, dass sie aktiv bleiben. Nur so könnt ihr weiterhin deren Spezialfähigkeit und Funktion als Siegpunktmultiplikator nutzen (bzw. reaktivieren). Dies kostet 1 Geld pro Zeile, in der ihr mindestens 1 Bürger liegen habt (es ist egal, ob hier 1 oder 2 Bürger liegen). Kann oder will ein Spieler bestimmte Bürger nicht bezahlen, werden diese mit der Rückseite nach oben gedreht und somit inaktiv. Solange ein Bürger inaktiv ist, bringt er keinerlei Nutzen mehr und zählt im Folgenden, als würde es ihn nicht geben (vgl. Inaktive Bürger, S. 10).

Nachdem ihr eure Bürger bezahlt habt (oder nicht), verläuft die Wertungsphase folgendermaßen:

1. Baukranwertung
2. Coloniawertung
3. Forumswertung – bestehend aus Adlerwertung und Flächenwertung
4. Trajanwertung

1. Baukranwertung

Bauwerke in Kranfarbe werten

Prüft bei jedem Spieler, ob in einer oder mehreren Ecken seiner Colonia **ein farbiger Baukran ohne Coloniaplättchen** liegt. Wenn ihr solch einen farbigen Baukran habt, weil ihr im aktuellen Durchgang das Coloniaplättchen von diesem Feld genommen habt, wertet ihr ihn jetzt.

Ihr erhaltet nach dem ersten Durchgang **3 Siegpunkte pro Bauwerk in eurer Colonia, das der Farbe dieses Baukranplättchens entspricht**.

Nach dem zweiten Durchgang erhaltet ihr je 2 Siegpunkte und nach dem dritten Durchgang je 1 Siegpunkt.

Sobald ein Spieler einen Baukran gewertet hat, wird das Baukranplättchen auf die farblose Rückseite umgedreht und bleibt dort bis zum Spielende liegen. Baukräne dürfen nicht überbaut werden.

Es dürfen mehrere farbige Baukräne ohne Coloniaplättchen pro Durchgang gewertet werden.

Beispiel: Tanja hat im zweiten Durchgang in der oberen linken Ecke einen **grünen Baukran** freigelegt. Sie hat **4 grüne Gebäude** in ihrer Colonia, erhält also **8 Siegpunkte** und rückt entsprechend auf der Siegpunkteleiste vor. Anschließend dreht sie den grünen Kran um, so dass seine farblose Rückseite sichtbar ist.



2. Coloniawertung

Graue Gebäude

Für die Coloniawertung sind folgende Faktoren von Bedeutung:

1. Die sechs **Bürgerzeilen**
2. Wie viele **aktive Bürger** es in einer Bürgerzeile gibt
3. Wie viele **verschiedene Arten grauer Gebäude** sich in der Straße befinden, die zu der Bürgerzeile gehört

Fangt in der obersten Zeile an und zählt die **verschiedenen** grauen Gebäudearten, die sich in der dazugehörigen Straße befinden (maximal 4). Diese Zahl multipliziert ihr mit dem Wert der Zeile:

- Befinden sich in der Zeile keine Bürger, erhaltet ihr 1 Punkt für jedes unterschiedliche graue Gebäude (maximal 4 Punkte).
- Befindet sich in der Zeile 1 aktiver Bürger, erhaltet ihr 2 Punkte für jedes unterschiedliche graue Gebäude (maximal 8 Punkte).
- Befinden sich in der Zeile 2 aktive Bürger, erhaltet ihr 3 Punkte für jedes unterschiedliche graue Gebäude (maximal 12 Punkte).

Wertet so alle sechs Zeilen.

3. Forumswertung

Gesandte auf dem Forumsplatz

Für die Forumswertung sind folgende Faktoren von Bedeutung:

1. Die Anzahl eurer Gesandten auf dem Forumsplatz, die neben oder auf Adlerfeldern liegen
2. Die Position des Schiebers auf eurer Prestigeleiste
3. Die Anzahl eurer Gesandten, die auf dem Forumsplatz die **größte zusammenhängende** Fläche in eurer Farbe bilden (horizontal und vertikal – nicht aber diagonal)

Adlerfelder

Für jeden eurer Gesandten auf dem Forum, der an die Seite eines Adlerfeldes, also **orthogonal**, angrenzt, bekommt ihr **1 Siegpunkt**. Für jeden eurer Gesandten auf dem Forum, der **auf** einem Adlerfeld liegt, bekommt ihr **2 Siegpunkte**.

Ist in eurer Colonia **Patrizier I** aktiv, erhaltet ihr auch für eure Gesandten **an den Ecken** der Adlerfelder je 1 Siegpunkt.

Größte zusammenhängende Fläche

Euer Schieber auf der Prestigeleiste zeigt euch an, wie viele Siegpunkte ihr in dieser Wertung für eure größte zusammenhängende Fläche aus Gesandten auf dem Forumsplatz erhaltet. Die Zahl auf dem Schieber, die der Anzahl der Gesandten eurer größten Fläche entspricht, bestimmt, wie viele Punkte ihr erhaltet. Der Wert **unter** dieser Zahl gibt die aktuellen Punkte an.

Beispiel: Tom hat eine zusammenhängende Fläche aus 6 seiner Gesandten im Forum. Er erhält dafür 6 Siegpunkte.



4. Trajanwertung

Formationen bauen und Ressourcen sammeln

Der Trajankopf auf eurem Schieber zeigt an, wie viele Punkte ihr bekommt, wenn ihr einen der beiden Aufträge erfüllt, die die Trajankarte des aktuellen Durchgangs vorgibt. Der Wert **über** dem Trajankopf gibt den aktuellen Siegpunktbereich an.



Ihr habt für jede Trajanwertung je eine Trajankarte mit 2 verschiedenen Aufträgen ausliegen, auf die ihr hinspielen könnt. Ihr seht bereits von Anfang an, welche Bedingungen erfüllt sein müssen, um bei den jeweiligen Trajanwertungen zu punkten.

Trajanwertung in der Kennenlernpartie: Ihr spielt nur auf 1 Wertung hin – am Spielende, also nur nach dem dritten Durchgang.

Anmerkung zu den Trajankarten:

Beim oberen Auftrag handelt es sich stets um einen **Baufauftrag**. Überlegt also in der Aufdeckphase gut, welche Felder ihr freimachen wollt, und in der Bauphase, was ihr dort hinbauen möchtet. (Die Vorgaben, welche Formationen Punkte bringen, helfen euch also bei der Entscheidung, an welchen Stellen ihr Colonia-plättchen aus den Straßen nehmen könntet.)

Der untere Auftrag ist (in erster Linie) ein **Sammelauftrag**. Ihr müsst für diese Trajanwertung bestimmte Kombinationen an Ressourcen vorweisen können oder eine Kombination aus Ressourcen und Bürgern oder Siegessäulen oder Baukränen. Die Ressourcen gebt ihr nicht ab, sondern könnt sie im nächsten Durchgang ggf. verwenden.



Für erfüllte Aufträge erhaltet ihr 3, 5 oder 7 Siegpunkte. Wie viele Punkte ihr bekommt, hängt von der Position des Trajankopfs auf eurem Schieber ab.

Habt ihr einen der beiden Aufträge erfüllt, erhaltet ihr den aktuell **über** dem Kopf zu sehenden Wert als Punkte. Habt ihr beide Aufträge erfüllt, erhaltet ihr die Punkte zweimal. Erfüllt ihr einen Auftrag mehrfach, erhaltet ihr auch mehrfach die Punkte hierfür.

Erster Durchgang



Baufauftrag: 1 farbiges Bauwerk horizontal zwischen 2 grauen Gebäuden

Sammelauftrag: 1 Tribun + 1 Geld



Baufauftrag: über und unter einem Tempel je 1 beliebiges Bauplättchen

Sammelauftrag: 2 aktive Bürger verschiedener Gesellschaftsschichten + 1 Gesandter auf dem Schiff



Baufauftrag: 2 verschiedene graue Gebäude direkt untereinander

Sammelauftrag: 2 Assistenten + 1 Geld



Baufauftrag: 1 Baukran (gewertet oder ungewertet) an beiden Seiten mit beliebigen Bauplättchen umbaut

Sammelauftrag: 1 Baumeister + 1 Arbeiter + 1 Assistent

Zweiter Durchgang



Baufauftrag: ein Quadrat aus 4 beliebigen Bauplättchen

Sammelauftrag: 1 Assistent + 2 Geld



Baufauftrag: 1 graues Gebäude vertikal zwischen 2 farbigen Bauwerken

Sammelauftrag: 1 Tribun + 1 Baumeister + 1 Assistent



Baufauftrag: 4 verschiedenfarbige Bauwerke (irgendwo in der Colonia)

Sammelauftrag: 1 Arbeiter + 2 Siegestäulen in der Colonia



Baufauftrag: 1 farbiges Bauwerk vertikal zwischen 2 grauen Gebäuden

Sammelauftrag: 2 gewertete Baukräne + 2 aktive Bürger aus unterschiedlichen Gesellschaftsschichten

Dritter Durchgang



Baufauftrag: 2 graue Gebäude vertikal zwischen 2 farbigen Bauwerken

Sammelauftrag: 1 aktiver Bürger in jeder Gesellschaftsschicht



Baufauftrag: direkt untereinander 3 verschiedenfarbige Bauwerke

Sammelauftrag: 1 Siegestäule in der Colonia + 1 Tribun + 1 Baumeister



Baufauftrag: die 4 Ecken eines Tempels mit farbigen Bauwerken umbaut

Sammelauftrag: 2 gewertete Baukräne + 2 verschiedenfarbige Arbeiter



Baufauftrag: direkt untereinander 3 verschiedene graue Gebäude

Sammelauftrag: 1 eigener Forumsmarker auf dem Platz neben der Trajanssäule + 1 Assistent + 1 Geld

Anmerkung: Die Vorgaben müssen exakt erfüllt werden, d.h. wenn eine senkrechte Anordnung vorgegeben ist, muss sie auch in der Senkrechten erfüllt werden.

Jedes für die Erfüllung eines Auftrags relevante Element darf nur einmal gewertet werden, d.h. jedes Gebäude/Bauwerk kann pro Wertung nur Teil **einer** Kombination sein.

Während der Trajanwertung dürft ihr keine Bürgerfunktion mehr nutzen, keine Arbeiter mehr umfärben (mit Hilfe eines Assistenten) oder 2 Arbeiter gleicher Farbe in einen Baumeister umtauschen. Ihr könnt dies jedoch während eures Zuges tun, um die nötigen Ressourcen für die Trajanwertung zu generieren.

Beispiel einer Wertung: In der dritten (und letzten) Wertungsphase

Bezahlen :

Tom besitzt 4 Geld, d.h. er könnte seine 4 Bürger bezahlen. Da er jedoch einen Auftrag „1 eigener Forumsmarker auf dem Platz neben der Trajanssäule + 1 Assistent + 1 Geld“ erfüllen möchte, zahlt er nur für Handwerker I, nicht aber für Handwerker II, um 1 Geld zu behalten. Deshalb dreht er Handwerker II auf die Rückseite und nimmt in Kauf, dass dieser Handwerker nicht als Siegpunktmultiplikator für die folgende Coloniawertung zählt (sowie dass er dessen Spezialfähigkeit verliert).



Baukräne:

Tom hat den **grünen Baukran** freigelegt. In seiner Colonia liegen **3 grüne Bauwerke**. Dafür bekommt er nach dem dritten Durchgang 1 Punkt pro Bauwerk, also **insgesamt 3 Punkte**. Den Baukran dreht er, nachdem er ihn gewertet hat, auf die farblose Rückseite.

Coloniawertung:

In der ersten Bürgerzeile hat Tom keinen Bürger und 1 graues Gebäude. Dafür erhält er 1 Punkt.

In der zweiten Zeile hat er keinen Bürger, aber 3 graue Gebäude, eines davon jedoch doppelt. Er bekommt für jedes verschiedene Gebäude 1 Punkt, also **insgesamt 2 Punkte**.

In der dritten Zeile hat er 1 Bürger und 1 graues Gebäude. Er bekommt dafür 2 Punkte.

In der vierten Zeile hat er 1 Bürger und 2 unterschiedliche graue Gebäude. Er bekommt 2 Punkte pro Gebäude, also **insgesamt 4 Punkte**.

In der fünften Zeile hat er 2 Bürger und 4 verschiedene graue Gebäude. Pro Gebäude bekommt Tom 3 Punkte, also **insgesamt 12 Punkte**.

In der sechsten Zeile hat Tom 1 inaktiven Bürger und 1 graues Gebäude. Da der Bürger inaktiv ist, bekommt Tom nur 1 Punkt.

Bei der Coloniawertung erhält Tom somit **insgesamt**
 $1 + 2 + 2 + 4 + 12 + 1 = 22$ **Punkte**.



Forumswertung:

Adler – Tom hat 4 Gesandte neben Adlern, wofür er je 1 Punkt erhält, und 1 auf einem Adler, wofür er 2 Punkte bekommt. **Insgesamt also 6 Punkte**.

Größte Fläche – Toms größte zusammenhängende Fläche besteht aus 7 Gesandten. Die „7“ auf seinem Schieber befindet sich auf der Prestigeleiste über dem Wert 9. Für die Fläche aus 7 Gesandten bekommt er **9 Punkte**.

Insgesamt also $6 + 9 = 15$ Punkte.

Trajanwertung:

Tom konnte 2 Aufträge erfüllen (einmal den Bauauftrag [direkt untereinander 3 unterschiedliche graue Gebäude] und einmal den Sammelauftrag [1 eigener Forumsmarker neben der Trajanssäule + 1 Assistent + 1 Geld]). Das Trajansymbol seines Schiebers befindet sich auf der Prestigeleiste unter dem Siegpunktbereich 7. Pro erfülltem Auftrag erhält Tom 7 Punkte, d.h. **insgesamt bekommt er bei der Trajanwertung $(2 \times 7 =) 14$ Punkte.**



Gesamtergebnis

Insgesamt hat Tom in dieser Wertungsphase
 $3 + 22 + 6 + 9 + 14 = 54$ **Punkte erhalten.**

BEGINN EINES NEUEN DURCHGANGS

Stellt das nächste Säulenfragment auf die Trajanssäule auf dem Spielplan, gebt die Startspielerfigur an den Spieler **rechts** vom aktuellen Startspieler und deckt die ersten 2 Straßenkarten des neuen Nachziehstapels auf. Dann fahrt ihr fort wie oben beschrieben.



SPIELENDE

Das Spiel endet nach der Wertungsphase des dritten Durchgangs (also nach 12 Runden). Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand entscheidet, wer die meisten aktiven Bürger in seiner Colonia hat. Herrscht auch hier Gleichstand, gewinnt, wer noch die meisten Ressourcen besitzt. Herrscht auch hier Gleichstand, teilen sich die hieran beteiligten Spieler den Sieg.

SPIELEN IN GEMISCHTEN GRUPPEN

Es ist möglich, dass ihr als fortgeschrittene Spieler in Runden, an denen auch Neueinsteiger teilnehmen, mit einem kleinen Handicap spielt. In diesem Fall beginnen die Neueinsteiger mit 1 zusätzlichen Geld und 2 aktiven Bürgern. Nachdem ihr das Spiel aufgebaut habt, darf jeder Neueinsteiger einen zweiten Bürger aus einer der Ecken seiner Colonia nehmen, in denen offene Plättchen auf den Baukränen liegen. Nicht vergessen: Bauwerke in der Farbe des offenen Baukrans bringen in der ersten Wertungsphase je 3 Siegpunkte.

KLEINES TRAJAN-LEXIKON

Trajan (von Geburt Marcus Ulpius Trajanus) ist als bester römischer Princeps (optimus princeps) in die Geschichte eingegangen. Er war der erste Kaiser Roms, der aus der Provinz stammte. Während seiner Herrschaftszeit (98 bis 117 n. Chr.) erreichte das Römische Reich seine größte Ausdehnung. Außerdem führte Trajan zahlreiche Bau- und Sozialmaßnahmen durch. Unter Anderem gründete er mehrere Städte (Coloniae) und setzte sich mit dem Bau des Forum Trajanum noch zu Lebzeiten ein Denkmal, das (in Teilen) bis heute die Zeit überdauert hat.

Das **Trajansforum** ist das größte und bis heute am besten erhaltene der sogenannten Kaiserforen in Rom, die von Cäsar, Augustus, Nerva und Trajan als Ergänzung zum Forum Romanum errichtet wurden. Ein Forum wurde für Aufgaben in Staat und Verwaltung benötigt, diente jedoch gleichzeitig auch als Stadt- und Marktplatz. Um das Forum Trajanum (bzw. Forum Traiani) errichten zu können, ließ Trajan zunächst eine ca. 35 m hohe Anhöhe abtragen. Prominente Elemente des Trajansforums waren die Trajansmärkte, die Basilika Ulpia, zwei Bibliotheken und die Trajanssäule. Möglicherweise ließ Trajans Nachfolger Hadrian noch einen Tempel zu Trajans Ehren hinzubauen.

Die **Trajansmärkte** bestanden aus mehrstöckigen, halbkreisförmigen Gebäuden, deren Ladenstraßen teilweise überdacht waren, so dass die Kunden auch bei Regen trockenen Fußes einkaufen konnten. Die oberen Stockwerke dienten vermutlich eher administrativen Zwecken. Manche sehen in den Trajansmärkten das älteste Einkaufszentrum der Welt.

In der **Basilika Ulpia** mit ihrer beeindruckenden Säulenhalle waren vermutlich Ämter u.a. für Justiz und Handel untergebracht. Die Basilika Ulpia wurde nicht für religiöse Zwecke verwendet. Sie diente allerdings dem späteren Kaiser Konstantin als Inspiration für den Bau christlicher Kirchen sowie der Maxentiusbasilika.

Die aus zwei Gebäuden bestehende **Bibliothek** beherbergte im einen Gebäude lateinische Bücher, im anderen wurden griechische Bücher aufbewahrt.

Zwischen den Bibliotheksgebäuden steht die noch heute erhaltene **Trajanssäule**, eine Siegestsäule für Trajans Verdienste bei der Unterwerfung der Daker und der Erschaffung der Provinz Dacia. Das Säulenrelief stellt Szenen aus den Kriegen gegen die Daker dar. Anstelle Trajans steht seit dem Mittelalter eine Statue des Apostels Petrus auf der Säulenspitze. Die Höhe der Trajanssäule soll der Höhe des Hügels entsprechen, der für den Bau des Trajansforums abgetragen wurde.

Eine **Colonia** war ursprünglich eine im Römischen Reich außerhalb Roms errichtete Siedlung, die zur Sicherung neu erobertter Provinzen diente. In diesen i.d.R. nach Plan schachbrettartig angelegten Siedlungen bzw. Städten lebten sowohl Teile der ursprünglichen Bevölkerung als auch neu angesiedelte Römer, die auf diese Weise Landbesitz erhielten. Die Colonia Ulpia Traiana (heute Xanten, Deutschland) etwa gehörte zu einer von ca. 150 Städten, die höchste Stadtrechte im Römischen Reich besaßen. Der moderne Begriff Kolonie (seit ca. 1500) leitet sich zwar von dem Wort Colonia ab, jedoch sind die Coloniae nicht mit den römischen Provinzen zu verwechseln.

Die während der Kriege gegen die Daker erbaute **Trajansbrücke** über die Donau war für mehr als ein Jahrtausend mit 1135 m Länge die längste von Menschen erbaute Brücke der Welt. Als Zeugnis dieser Leistung ist die Tabula Traiana, ein großer behauener Steinblock, noch heute am Ufer der Donau im heutigen Serbien zu finden.



Das **Tropaeum Traiani** wurde 109 n. Chr. im heutigen Rumänien errichtet und erinnert an Trajans Siege über die Daker. Der Begriff „Tropaeum“ leitet sich vom altgriechischen „Tropaion“ ab, was auf die Bedeutung „fliehen“ oder „Flucht“ zurückzuführen ist. Er bezieht sich auch auf die hölzernen „militärischen Vogelscheuchen“, die – mit Waffen und Rüstung geschmückt – an der Stelle des Schlachtfelds aufgestellt wurden, an der der Feind die Flucht ergriffen hatte und somit der Sieg errungen wurde.

Autor und Verlag bedanken sich bei allen Unterstützern, Testern und Regelleseern.

© 2018, 2019 HUCH!

Autor: Stefan Feld

Illustrator: Michael Menzel

3D: Andreas Resch

Design: atelier198, HUCH!

Redaktion: Britta Stöckmann

Hersteller + Vertrieb:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg, DEUTSCHLAND

www.hutter-trade.com

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile.
Erstickengefahr. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.