



# RULEBOOK



# Das Byzantinische Reich im justinianischen Zeitalter

## EINFÜHRUNG

Streift Euer purpurnes Gewand über und betretet das Zentrum der Macht: die vergoldeten Hallen des byzantinischen Hofes. Wir schreiben das Jahr 527. Das Reich steht am Beginn eines neuen Zeitalters unter Kaiser Justinian I. – einer Zeit voller Ruhm und Gefahr, voller Eroberungen und Korruption. Der Hof wartet auf Euren Rat ... doch seid auf der Hut. Im Inneren dieser Marmorhallen richten Gerüchte und Intrigen tiefere Wunden an als jedes Schwert, und hinter jeder Verbeugung verbirgt sich immer eine Klinge – oder schlimmer noch: ein Plan, um Euch zu untergraben.

Byzantion ist keine bloße Nacherzählung der Geschichte. Es ist Eure Chance, sie neu zu gestalten. Das Wohl des Reiches liegt in Euren Händen, denn Ihr seid dazu berufen, Euch in einer Welt voller Gier, Intrigen und göttlichem Schicksal zurechtzufinden. Vom Verfassen des Codex Justinianus bis zum Bau der Hagia Sophia, von Kriegen, die die Macht des Reiches auf die Probe stellen, bis zu Seuchen, die das gesamte Volk verkrüppeln – jede Entscheidung wird Eure Zukunft und das Erbe Eures Reiches prägen.

Doch bedenkt stets eines, edelmütiger Berater! Eure Loyalität gilt nicht dem Reich, sondern Eurem eigenen Aufstieg. In jeder Runde beruft der Kaiser seinen Hof mit einem schwerwiegenden Erlass ein. Argumentiert, intrigiert und nehmt Einfluss auf seine Gunst, um den Ausgang wichtiger Ereignisse in Eure Richtung zu lenken. Schmiedet Bündnisse. Verratet Eure Rivalen. Gewinnt das Vertrauen des Kaisers. Denn in Byzantion wird die Geschichte nicht von den Siegern geschrieben ...

Sie wird von jenen geschrieben, die den Hof überleben.

## HINWEIS ZUM THEMA GESCHICHTE

*Byzantion* ist ein Spiel, das sich stark an der echten Geschichte orientiert. Kunst, Thematik und Atmosphäre sind von der Pracht des justinianischen Zeitalters inspiriert. Auch wenn unser Team ausgiebig recherchiert hat, um den Geist der damaligen Zeit einzufangen, soll *Byzantion* keine historische Simulation sein, sondern ein unterhaltsames, kompetitives Brettspiel. Es waren einige kreative Freiheiten und historische Ungereimtheiten notwendig, um ein ausgewogenes und fesselndes Spielerlebnis zu gewährleisten. Unser Ziel ist es, den Spieler dazu einzuladen, *Byzantion* zu genießen und die geschichtliche Neugier zu wecken, und nicht etwa, jedes noch so kleine Detail zu überprüfen.

## HISTORISCHE NAMEN

In Byzantion verwenden wir einige Wörter aus der Antike. In diesem Abschnitt erfährst du, wie diese Wörter verwendet und ausgesprochen werden und welche Bedeutung sie im Spiel haben. Demoi (di-mi) Die Demoi sind die vier Fraktionen im Spiel. Dieser Begriff wird austauschbar mit „Spieler“ bzw. „Spielern“ verwendet.


**Auctoritas** (aouk-to-ri-tas), abgeleitet von dem lateinischen Wort für „Autorität“, stellt im Spiel eine Ressource dar.

**Civicus** (ki-wi-kuss), abgeleitet vom lateinischen Wort für „Bürger“, bezieht sich auf zivile Angelegenheiten und die zivile Ordnung und stellt im Spiel eine Ressource dar.

**Demoi** (di-mi) Die Demoi sind die vier Fraktionen im Spiel. Dieser Begriff wird austauschbar mit „Spieler“ bzw. „Spielern“ verwendet.

**Diptychon** (dip-ti-kon) ist ein Konsulatsdiptychon, das ursprünglich von einem consul ordinarius, dem ranghöchsten Berater, in Auftrag gegeben wurde, um seinen Eintritt in dieses Amt zu markieren. Es wird verwendet, um die Spielrunden zu verfolgen.

**Doxa** (doh-ksa) bedeutet Ruhm, und wird im Spiel für die Siegpunkte verwendet.

**Dynamis** (di-nah-mis) bedeutet Macht. Die Aktionspunkte im Spiel werden in Form von Dynamis-Marken  angegeben.

**Ekklesiastik** (eh-kle-sias-tik), abgeleitet von dem griechischen Wort für „Kirche“, ist im Spiel eine Art von Reichskarte.

**Emporion** (em-po-ri-on), abgeleitet von dem griechischen Wort für „Handel“, ist im Spiel eine Art von Reichskarte.

**Fides** (fi-des), abgeleitet von dem lateinischen Wort für „Glauben“, stellt im Spiel eine Ressource dar.

**Frumentum** (fru-men-tum), abgeleitet von dem lateinischen Wort für „Getreide“, stellt im Spiel eine Ressource dar.

**Keimelion** (ki-mi-li-on) ist eine heilige Reliquie und stellt im Spiel einen von vier Gegenständen dar, die der Spieler nach der Wahl seiner Initiative erhält.

**Lapis** (la-pisch), abgeleitet von dem lateinischen Wort für „Stein“, stellt im Spiel eine Ressource dar.

**Labarum** (la-ba-rum) abgeleitet vom griechischen Wort für „Banner“, ist im Spiel eine Art von Keimelion.

**Lignum** (li-num), abgeleitet von dem lateinischen Wort für „Holz“, stellt im Spiel eine Ressource dar.

**Nomisma** (noh-mi-smah) bedeutet „Münze“ und ist die Währung, mit der die Reichskarten ausgespielt werden.

**Palatine** (pa-la-tin), abgeleitet vom lateinischen Wort für „Feudalherr“, stellt im Spiel eine Ressource dar.

**Rustica** (ru-sti-ka), abgeleitet von dem lateinischen Wort für „ländlich“, ist im Spiel eine Art von Reichskarte.

**Stratitika** (stra-tio-ti-ka), abgeleitet von dem griechischen Wort für „Militär“, ist im Spiel eine Art von Reichskarte.

**Virtus** (wir-tus), abgeleitet von dem lateinischen Wort für „geistige Stärke“, stellt im Spiel eine Ressource dar.

# INHALTSVERZEICHNIS

ALLGEMEINES .....	02, 03
INHALTSVERZEICHNIS.....	04
ZUBEHÖR .....	05
KOMPONENTEN.....	06,07
ZIEL DES SPIELS.....	08
EREIGNISKARTE.....	09
REICHSKARTE .....	10
INTRIGENKARTE .....	11
MISSIONSKARTE .....	11
SPIELAUFBAU.....	12, 13

## RUNDEN, PHASEN UND ZÜGE

DER KAISERLICHE RING.....	14
RUNDEN .....	14
DIE DREI PHASEN .....	14
ABWECHSELNDE AKTIONSPHASE.....	14

## EREIGNISPHASE

INITIATIVE-REIHENFOLGE.....	15
ELFENBEINSCHATULLEN.....	15
KEIMELION .....	16
BEEINFLUSSUNG DES KAISERS .....	17

## AKTIONSPHASE

VERBRAUCH VON DYNAMIS.....	18
DIE SECHS AKTIONEN .....	18
ABLEGEN VON KARTEN.....	18
AKTION: KARTEN ZIEHEN.....	19
AKTION: KARTEN AUSSPIELEN .....	20
FORMIERUNG VON BANDONS.....	21
AKTION: KARTE ODER BANDON AKTIVIEREN .....	22
AKTION: RESSOURCEN VERKAUFEN .....	23
AKTION: RESSOURCEN KAUFEN.....	24
AKTION: MARKT ZURÜCKSETZEN.....	24

## AUFLÖSUNGSPHASE

RESSOURCEN BEITRAGEN.....	25
ERFÜLLEN EINES EREIGNISSES.....	26
EINHEITEN PLATZIEREN .....	27
PRÜFUNGSEREIGNISSE.....	27
VORBEREITUNG AUF DIE NÄCHSTE RUNDE .....	27

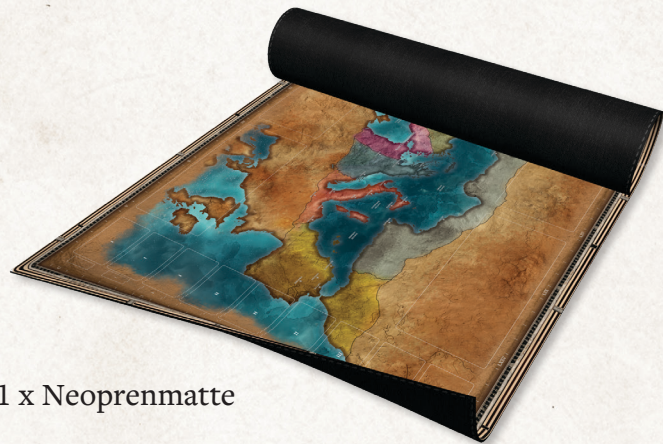
## DEN SIEG ERRINGEN

INTRIGENKARTEN BEI SPIELLENDE .....	28
DOXA AUS RESSOURCEN UND KARTEN ERHALTEN .....	28
MISSIONSKARTEN AUFDECKEN .....	29
QUADRIGA: DER ERSTE GEWINNT.....	29

SOLO-MODUS .....	30-33
KLARSTELLUNGEN ZU KARTEN .....	34, 35
GLOSSAR .....	36



# ZUBEHÖR



1 x Neoprenmatte



1 x Chronicles of the Purple  
Throne History Book  
40 pages



1 x The Last Strategos: War and  
Treachery in Justinian's Empire  
40 pages



12 x Goldmünzen  
Metall



16 x Silbermünzen  
Metall



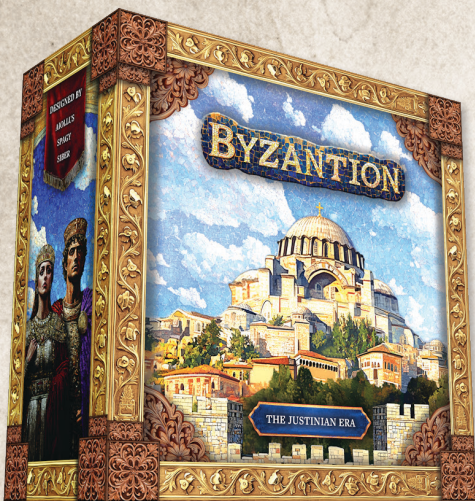
20 x Kupfermünzen  
Metall



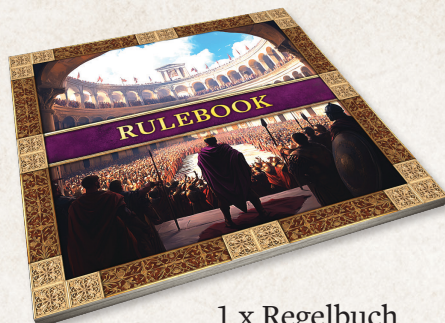
1 x Münzbeutel



# KOMPONENTEN



Zweiteilige Box



1 x Regelbuch  
40 Seiten



(2x4) x Demoi-Siegel



4 x Keimelion



1 x Kaiserlicher Ring



1 x Diptychon



40 x Intrigenkarten



1 x Solo-Referenzkarte



40 x Elfenbeinschatullen



20 x Lignum



100 x Reichskarten



20 x Auctoritas



20 x Virtus



12 x Goldmünzen  
Cardboard



4 x Referenzkarten



4 x Keimelion-Hilfskarten



20 x Civicus



20 x Frumentum



16 x Silbermünzen  
Cardboard



25 x Missionskarten



20 x Fides



20 x Lapis



20 x Dynamis Marken



20 x Kupfermünzen  
Cardboard



30 x Solo-Karten



30 x Ereigniskarten



6

# KOMPONENTEN



7 x Kataphrakt-Miniatur  
Stratiotika Einheit



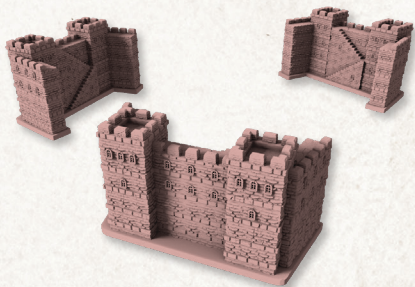
10 x Legion-Miniatur  
Stratiotika Einheit



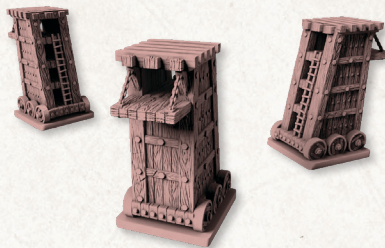
10 x Priester-Miniatur  
Ekklesiastik Einheit



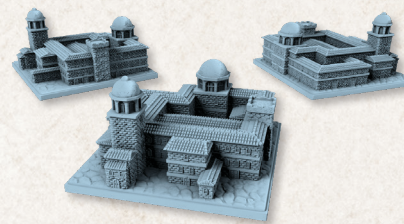
10 x Mönch-Miniatur  
Ekklesiastik Einheit



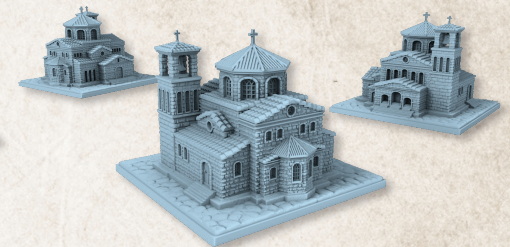
3 x Befestigungsanlage-Miniatur  
Stratiotika Einheit



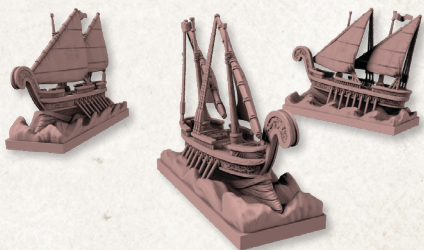
3 x Belagerungsturm-Miniatur  
Stratiotika Einheit



3 x Kloster-Miniatur  
Ekklesiastik Einheit



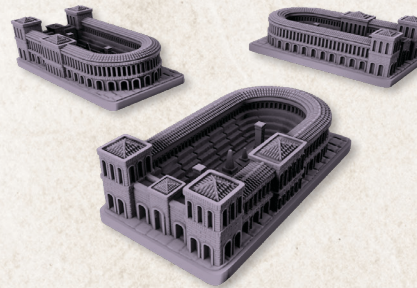
3 x Kirche-Miniatur  
Ekklesiastik Einheit



3 x Dromone-Miniatur  
Stratiotika Einheit



4 x Quadrig-Miniatur



3 x Hippodrom-Miniatur  
Palatin Einheit



1 x Hagia-Sophia-Miniatur  
Ekklesiastik Einheit



7 x Handelsschiff-Miniatur  
Emporion Einheit



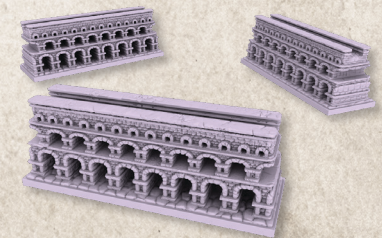
10 x Händler-Miniatur  
Emporion Einheit



7 x Karawane-Miniatur  
Emporion Einheit




10 x Senator-Miniatur  
Palatin Einheit


















3 x Aquädukt-Miniatur  
Palatin Einheit



# ZIEL DES SPIELS






Byzantion ist ein kompetitives Engine-Building-Spiel, in dem die Spieler die vier Demoi des Byzantinischen Reichs kontrollieren. Die Demoi sind mächtige Fraktionen des Hippodroms, die viel politischen Einfluss haben und danach streben, die meiste Doxa  (Ruhm) zu sammeln. Diese wird durch die Quadrigas repräsentiert, die auf der Doxa-Bahn um das Spielbrett fahren. Die meiste Doxa erhalten jene Spieler, die Ressourcen zu Ereignissen beitragen, aus diesen Ereignissen siegreich hervorgehen und am Ende des Spiels ihre Missionskarten erfüllen.

## SPIELÜBERSICHT

Zu Beginn jeder Runde beeinflussen die Spieler den Kaiser mit der Ressource Auctoritas  damit er eine der beiden Ereignisoptionen auswählt. Als Nächstes nutzen die Spieler ihre Aktionen, um mit Auctoritas , Karten zu ziehen, sie mit Nomisma  auszuspielen und Ressourcen zu sammeln, die sie dann zur Erfüllung des Ereignisses beitragen, um mehr Doxa  als ihre Rivalen zu verdienen. Nomisma  gelten nicht als Ressource. Es gibt folgende Ressourcen: Auctoritas , Civicus , Virtus , Fides , Lapis , Lignum  and Frumentum .

Bronzemünzen entsprechen 1 Nomisma , Silbermünzen entsprechen 5 Nomisma , und Goldmünzen entsprechen 10 Nomisma .

Die meiste Doxa  erhalten jene Spieler, die Ressourcen zu Ereignissen beitragen, aus diesen Ereignissen als Sieger  hervorgehen und ihre Missionskarten erfüllen. Das Spiel wird in Runden gespielt und jede Runde besteht aus drei Phasen:

1. **Ereignisphase** – Beginnend mit dem Spieler, der den Kaiserlichen Ring besitzt, wählen die Spieler im Uhrzeigersinn ihre Initiative, erhalten ihr jeweiliges Keimelion und setzen ihre Auctoritas-Stimmen  auf eine Ereignisoption.
2. **Aktionsphase** – Die Spieler setzen ihre Dynamis-Marken  (Aktionspunkte) ein, um Karten zu ziehen, sie auszuspielen, sie in Stapeln namens Bandons zu organisieren, diese Bandons zu aktivieren, um Ressourcen zu erhalten, und den Markt zu nutzen, um Ressourcen zu kaufen und zu verkaufen.
3. **Auflösungsphase** – Die Spieler bieten heimlich die Ressourcen, die für das gewählte Ereignis benötigt werden, erhalten Doxa  für jede Ressource, die sie beitragen, und prüfen, ob die Summe der Ressourcen die Anforderungen erfüllt, um entweder **Siegreich**  oder bezwungen ausdem **Ereignis**  hervorzugehen. Dann geht der Kaiserliche Ring an den nächsten Spieler über, das Diptychon rutscht zum nächsten Ereignis und eine neue Runde beginnt.

## EREIGNISKARTEN

### PLATZIERUNG DER EREIGNISSE

Die Ereigniskarten sind in drei chronologische Epochen unterteilt: Zeitalter I, Zeitalter II und Zeitalter III. Das Zeitalter ist auf der Rückseite jeder Ereigniskarte angegeben.

Beim Aufbau des Spiels muss die Spiellänge entschieden werden.

### Optionen für die Spiellänge:

- **Standard:** Wähle 6 Ereignisse (eines aus Zeitalter I, zwei aus Zeitalter II und drei aus Zeitalter III)
- **Marathon:** Wähle 9 Ereignisse (drei aus jedem Zeitalter) für ein Spiel mit 9 Runden.



Mische die Ereigniskarten in zeitalterspezifische Decks und ziehe anschließend nach dem Zufallsprinzip von jedem Deck die Anzahl Karten, die der gewählten Spiellänge entsprechen. Lege sie in chronologischer Reihenfolge auf das Spielbrett. Wenn zwei Ereignisse dasselbe Datum haben, ordne sie alphabetisch.

Lege das Diptychon links neben das erste Ereignis. Das Spiel läuft in Runden ab, in denen jeweils ein Ereignis stattfindet. Nach jeder Runde wird das Diptychon nach unten verschoben, sodass es immer links vom aktuellen Ereignis steht.

### PRÜFUNGSEREIGNISSE

Bei einigen Ereignissen gibt es keine zwei Wahlmöglichkeiten. Stattdessen findet ein zusätzlicher Schritt statt, nachdem sie erfüllt wurden. Alle Einzelheiten zu diesen Ereignissen findest du auf Seite 26.

### ELEMENTE DER EREIGNISKARTEN



### Ereigniskarten enthalten folgende Elemente:

- 1 Illustration des Ereignisses
- 2 Name des Ereignisses
- 3 Datum des Ereignisses
- 4 Geschichte des Ereignisses
- 5 Fläche zum Aufstellen der Miniaturen
- 6 Belohnung für den höchsten Beitrag, wenn das Ereignis erfüllt wird (V)
- 7 Strafe für den niedrigsten Beitrag, wenn das Ereignis annulliert wird (D)
- 8 Auctoritas Feld für die 1. Option
- 9 Name der 1. Option
- 10 Platzierte Einheiten, wenn die 1. Option gewählt und das Ereignis erfüllt wird
- 11 Erforderliche Ressourcen für die Erfüllung des Ereignisses

## REICHSKARTEN

### PLATZIERUNG DER REICHSKARTEN

Beim Spielaufbau, nachdem die Spieler drei Missionskarten ausgewählt haben, die sie behalten wollen, erhält jeder Spieler 9 zufällige Reichskarten auf die Hand.

1. Jeder Spieler wählt eine Karte, die er behält, und gibt die restlichen Karten im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter.
2. Dieser Vorgang wird wiederholt, bis jeder Spieler 6 Karten behalten hat. Es bleiben allen Spielern jeweils 3 Karten übrig, die nicht behalten wurden.
3. Die nicht behaltenen Karten aller Spieler werden zusammengemischt und offen auf den Ablagestapel gelegt.
4. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit den 6 Karten, die er behalten hat.

### ARTEN VON REICHSKARTEN

Eine Karte mit zwei Symbolen gilt als Karte beider Arten für jede Entscheidung, die dies erfordert.

-  Palatine
-  Ekklesiastik
-  Stratitotika
-  Emporion
-  Rustica

### HELDENKARTEN UND NICHT-HELDENKARTEN

Eine Reichskarte ist entweder eine Heldenkarte oder eine Nicht-Heldenkarte. Eine Heldenkarte ist an der Anzahl der Lorbeerpaare auf ihrem Artensymbol zu erkennen:

- **Keine Lorbeeren:** Keine Lorbeeren
- **Lorbeeren:** der Stufe 1, 2 oder 3




Heldenkarten haben eine passive Fähigkeit, die immer dann ausgelöst wird, wenn ihre Bedingung eintritt.

Nicht-Heldenkarten haben eine Sofortfähigkeit, die nur einmal aufgelöst wird, und zwar genau dann, wenn die Karte ausgespielt wird.

Heldenkarten können auch Bandons bilden (siehe Seite 20). Die Verwendung aller Fähigkeiten von Heldenkarten und Nicht-Heldenkarten ist optional.

### VERWENDUNG VON REICHSKARTEN

Im Laufe des Spiels spielst du Reichskarten aus deiner Hand in deinen Spielbereich aus, indem du ihre Kosten in Nomisma bezahlst .




Reichskarten enthalten folgenden Elemente:

- 1 Illustration der Reichskarte
- 2 Name der Reichskarte
- 3 Kosten in Nomisma, um die Karte auszuspielen
- 4 Primäre Kartenart
- 5 Sekundäre Kartenart
- 6 Primäre Heldenstufe
- 7 Sekundäre Heldenstufe
- 8 Von der Karte produzierte Ressourcen
- 9 Text for Passive Ability (Hero Card) or Instant Ability (non-Hero Card)

## INTRIGENKARTEN




Es gibt eine besondere Art von Reichskarten: die Intrigenkarten. Du kannst diese Karten daran erkennen, dass sie keine Produktionssymbole haben. Intrigenkarten werden ganz normal im Spielbereich ausgespielt und verbleiben dort, da sie von anderen Karten verwendet werden können. Ihr wichtigster Verwendungszweck ist jedoch ihre Sofortfähigkeit, die in der Regel sehr stark ist.




Der wichtigste Unterschied der Intrigenkarten ist, dass alle anderen Reichskarten die Aktion „Karte ausspielen“ und ein Dynamis  erfordern, während die Intrigenkarten jederzeit gespielt werden können, selbst wenn du nicht am Zug bist, und keine Aktion erfordern, um ausgespielt zu werden. Intrigenkarten sind dazu gedacht, zu bestimmten Zeitpunkten ausgespielt zu werden. Wenn du eine Intrigenkarte verwendest, um die Aktion eines anderen Spielers zu annullieren, musst du sie sofort ausspielen, nachdem der andere Spieler seine Aktion angekündigt hat und bevor er anfängt, Karten auszuspielen, Ressourcen zu verbrauchen oder Spieler für seine Aktion auszuwählen. Außerdem kannst du eine Intrigenkarte, die andere Karten annulliert, dazu verwenden, um eine beliebige andere Intrigenkarte zu annullieren, auch wenn diese ebenfalls andere Karten annulliert.


### Beispiele:

Es gibt Intrigenkarten, die in folgenden Situationen verwendet werden müssen:

- Wenn du aus einem Ereignis bezwungen  oder siegreich  hervorgehst.
- Um auf die Intrigenkarte eines anderen Spielers zu antworten und diese zu annullieren.
- Während der Ereignisphase, wenn du dein Auctoritas  benutzt, um den Kaiser zu beeinflussen.
- Um den Aktionsversuch eines anderen Spielers zu annullieren.


- Während des Bietens bei einem Prüfungsereignis.
- Bei Spielende, bevor du die Doxa  von Komponenten, Karten und Missionskarten berechnest.
- Während deiner Aktion.

## WÄHREND DEINER AKTION.

Wenn du die Missionen erhältst, wähle fünf davon aus, die du behalten willst, und wirf eine ab. Wirf am Ende von Zeitalter II eine weitere Mission ab, sodass noch drei Missionen übrig bleiben. Diese Karten bleiben geheim und werden erst am Ende des Spiels aufgedeckt, um einen Doxa -Bonus zu erhalten. Diese versteckten Siegpunkte können den vermeintlichen Sieger stürzen und strategische Entscheidungen während des Spiels stark beeinflussen.







### Missionskarten enthalten folgende Elemente:


- 1 Illustration der Missionskarte
- 2 Name der Missionskarte
- 3 Kartenummer
- 4 Die Mission, die festlegt, wie viel Doxa  ein Spieler unter welchen Bedingungen erhalten kann.

**Beispiel:** Auf der Karte „Hüterin der Intrigen“ steht: „Wenn du die meisten Intrigenkarten gespielt hast, erhältst du 5 Doxa.“

Ein Spieler, der diese Karte behält, wird versuchen, viele Intrigenkarten zu spielen und beobachten, wie viele Intrigenkarten andere spielen, um sicherzustellen, dass er am Ende des Spiels die meisten gespielt hat.

# SPIELAUFBAU

- ① Rundenzähler. Platziere das Diptychon an der ersten Position (I).
- ② Drei Felder, auf denen drei zufällige Ereignisse des Zeitalters I platziert werden.
- ③ Drei Felder, auf denen drei zufällige Ereignisse des Zeitalters II platziert werden.
- ④ Drei Felder, auf denen drei zufällige Ereignisse des Zeitalters III platziert werden.
- ⑤ Doxa-Bahn. Hier wird deine Quadriga platziert. Der Spieler mit dem Kaiserlichen Ring platziert seine Quadriga auf der Nummer 5 und anschließend platzieren die anderen Spieler ihre Quadriga im Uhrzeigersinn auf die Nummern 6, 7 und 8.
- ⑥ Die vier Spielerbereiche. Platziere deine Startressourcen, Dynamis-Marken  und Demoi-Siegel hier. Die Spieler beginnen mit 2 Auctoritas , and 5 Nomisma . Außerdem platzierst du während des Spiels alle Reichskarten und das Keimelion in diesem Bereich. Spieler erhalten eine bestimmte Anzahl von Dynamis-Marken  je nach Spielerzahl:

SPIELERZAHL	DYNAMIS 
4 SPIELER	4
3 SPIELER	5
2 SPIELER	6



# SPIELAUFBAU



⑦ Das Byzantinische Reich: Dieses Gebiet ist in sechs Territorien unterteilt. Alle Territorien beginnen leer und enthalten die Miniaturen aller erfüllten Ereignisse.

⑧ Die Initiative-Bahn. Siehe Seite 14.

⑨ Der Markt: Platziere zufällig eine Einheit von jeder Ressource auf den ersten sieben Feldern.

⑩ Das Deck: Mische alle Reichskarten, einschließlich der Intrigenkarten, und platziere sie verdeckt auf dem Spielbrett. Dann zieht jeder Spieler 9 Karten, um mit der Auswahl zu beginnen. Siehe Seite 8.

⑪ Das Angebot: Nach der Auswahl werden die ersten 8 Karten des Decks aufgedeckt und jeweils offen auf jedes Feld gelegt.

⑫ Der Ablagestapel: Platziere während des Spiels alle abgelegten Karten offen auf diesem Feld.

## DER KAISERLICHE RING

Der Kaiserliche Ring dient als Erkennungszeichen des beginnenden Spielers. Am Ende jeder Runde wird der Kaiserliche Ring im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben. Der Kaiserliche Ring bestimmt die Reihenfolge, in der die Spieler ihre Demoi-Siegel in der Ereignisphase auf die Initiative-Bahn legen.

### Beginn des Spiels:

- Der Kaiserliche Ring wird dem Spieler angeboten, der zuletzt ein Museum besucht hat.
- Wenn kein Spieler in Frage kommt, erhält jener Spieler ihn, der zuletzt ein Geschichtsbuch gelesen hat.
- Wenn es immer noch unentschieden steht, erhält der Spieler den Ring, der zuletzt eine historische Dokumentation gesehen hat.
- Falls immer noch niemand auserkoren wurde, solltet ihr wahrscheinlich keine Brettspiele spielen. Macht eine Pause und schaut euch gemeinsam eine historische Dokumentation an! Es gibt so viele Dinge zu entdecken und die Geschichte kann uns so viele erstaunliche Dinge lehren! Der Kaiserliche Ring geht an die erste Person, die sich aufs Sofa setzt.

## RUNDEN

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt, die der Anzahl der Ereignisse entsprechen. In jeder Runde arbeiten die vier Demoi daran, das aktuelle Ereignis zu erfüllen und sich auf zukünftige Ereignisse vorzubereiten.

### Optionen für die Spielänge:

- **Standard:** Wähle 6 Ereignisse (eines aus Zeitalter I, zwei aus Zeitalter II und drei aus Zeitalter III)
- **Marathon:** Wähle 9 Ereignisse (drei aus jedem Zeitalter) für ein Spiel mit 9 Runden.

Jede Runde ist in drei verschiedene Phasen unterteilt.

## DIE DREI PHASEN

Jede Runde besteht aus drei Phasen:

1. **Ereignisphase**
2. **Aktionsphase**
3. **Auflösungsphase**




### EREIGNISPHASE

Die Demoi legen die Initiative-Reihenfolge für die Runde fest und versuchen, den Kaiser bei der Wahl der Ereignisoption zu beeinflussen. Siehe Seite 15.

### AKTIONSPHASE

Die Demoi sind abwechselnd an der Reihe und versuchen, die Ressourcen zu sammeln, die zur Erfüllung der gewählten Ereignisoption benötigt werden, um ihre Position für zukünftige Ereignisse zu stärken.

### AUFLÖSUNGSPHASE

Die Demoi tragen zum aktuellen Ereignis bei und erhalten Doxa  für ihre Bemühungen. Je nach Ausgang wird das Ergebnis „Siegreich“  oder „Bezwungen“  angewendet.

### ABWECHSELNDE AKTIONSPHASE

In der Aktionsphase führen die Demoi abwechselnd verschiedene Aktionen durch, um die Ressourcen zu sammeln, die zur Erfüllung des aktuellen Ereignisses benötigt werden, und ihre Position für zukünftige Ereignisse zu stärken.

## INITIATIVE-REIHENFOLGE

### INITIATIVE-REIHENFOLGE

Zu Beginn jeder Runde muss die Initiative-Reihenfolge festgelegt werden. Dadurch wird Folgendes definiert:

- Die Reihenfolge, in der die Demoi in der Ereignisphase versuchen, den Kaiser zu beeinflussen.
- Die Reihenfolge, in der die Spieler in der Aktionsphase Aktionen durchführen.

### INITIATIVE-BAHN

Die Initiative-Bahn hat vier Positionen: I, II, III und IV.

- Die Spieler legen ihre Demoi-Siegel auf eine verfügbare Position.
- Alle vier Positionen bleiben auch in Partien mit weniger als vier Spielern verfügbar.

Beginnend mit dem Spieler, der den Kaiserlichen Ring besitzt, platzieren die Spieler ihre Demoi-Siegel im Uhrzeigersinn auf einer beliebigen unbesetzten Position auf der Initiative-Bahn.

### EINE POSITION WÄHLEN

Bei der Auswahl einer Position sollten drei Faktoren berücksichtigt werden: :

#### 1. Position

- In der Aktionsphase ist es von Vorteil, früh an der Reihe zu sein, da du vor den anderen Karten aus dem Angebot oder Ressourcen vom Markt auswählen kannst.
- In der Ereignisphase ist es jedoch von Nachteil, zu früh an der Reihe zu sein, denn deine Absichten könnten zuerst aufgedeckt werden. Es ist immer besser, später in der Ereignisphase zu handeln.

#### 2. Elfenbeinschatullen

- Jede Position offenbart eine Elfenbeinschatulle, die wertvolle Ressourcen enthalten kann.

#### 3. Keimelion

- Jede Position gewährt Zugang zu einem einzigartigen Keimelion, das in der Runde eine mächtige Fähigkeit gewährt. Die Wahl der richtigen Fähigkeit kann entscheidend sein.

## ELFENBEINSCHATULLEN

Entferne zu Beginn jeder Runde die Elfenbeinschatullen aus der vorherigen Runde. Lege anschließend eine Elfenbeinschatulle nach dem Zufallsprinzip mit der Vorderseite nach unten auf jede Position. Drehe sie nach der Platzierung um, um ihre Beute zu enthüllen.



Wenn ein Spieler sein Demoi-Siegel auf eine der verfügbaren Positionen legt, erhält er auch die Beute, die in der Elfenbeinschatulle angegeben ist. Dazu gehören normalerweise eine Ressource und etwas Nomisma (🪙). Gelegentlich können seltene Elfenbeinschatullen ein zusätzliches Dynamis (🌀) gewähren, aber nur für diese Runde.




Entferne die Elfenbeinschatulle nicht, nachdem du ihre Beute entnommen hast. Bestimmte Kartenfähigkeiten erlauben es dir, die Beute mehrmals zu erhalten.

## KEIMELION

Es gibt vier Keimelion. Welches davon du erhältst, hängt von der Position ab, auf der du dein Demoi-Siegel platzierst. Jedes Keimelion gewährt eine einzigartige Fähigkeit für die Runde.

### POSITION I: LABARUM

Der Spieler, der das Labarum hält, erhält 1 zusätzliches Dynamis  für diese Runde.



### POSITION II: KELCH

Der Spieler, der den Kelch hält, erhält einen Bonus, der von der Art des aktuellen Ereignisses abhängt:

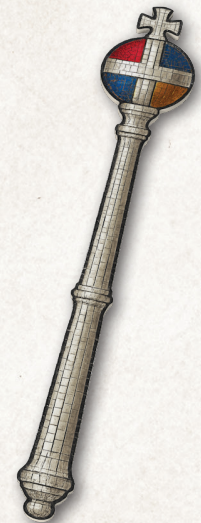
- Wenn es sich um ein Prüfungsereignis handelt (siehe Seite 26) und diese erfüllt wird, erhält der Spieler 2 Ressourcen jener Art, die für die Probe verwendet wurde. Diese Ressourcen müssen in der Prüfung verwendet oder abgelegt werden.
- Wenn es sich bei dem Ereignis nicht um eine Prüfung handelt, erhält der Spieler 2 Auctoritas  die in der Ereignisphase verwendet werden müssen, um den Kaiser zu beeinflussen, ansonsten werden sie abgelegt.





### POSITION III: ZEPTER

Der Spieler, der das Zepter hält, entscheidet über alle Unentschieden in dieser Runde. Er entscheidet bei Gleichstand über den Sieger, z. B. wenn es darum geht, den Kaiser zu beeinflussen, den höchsten oder niedrigsten Beitrag zu bestimmen oder ein Prüfungsereignis zu erfüllen.

Wenn in dieser Runde niemand das Zepter besitzt, geht diese Rolle an den Spieler, der den Kaiserlichen Ring innehat.



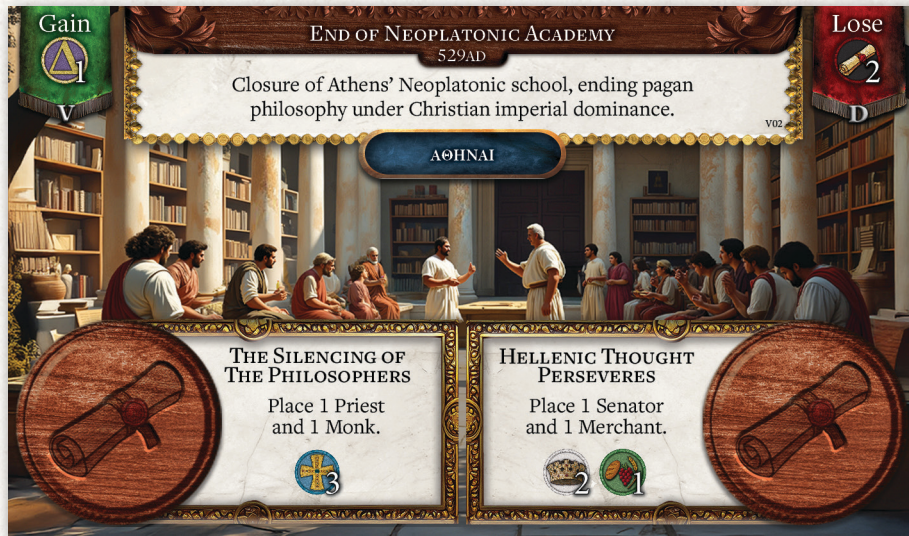
### POSITION IV: ROBES

Der Spieler, der die Robe trägt, erhält die doppelte Siegreich-Belohnung  wenn er zu einem Ereignis die meisten Ressourcen beigetragen hat, oder er erleidet eine Strafe, wenn er in einem fehlgeschlagenen Ereignis den geringsten Beitrag  geleistet hat.



## EINFLUSSNAHME AUF DEN KAISER

Wenn ein Ereignis eine Wahlmöglichkeit bietet, muss der Kaiser entscheiden, welche der beiden Optionen in Kraft tritt. **Beispiel:** *Sollten wir die Neuplatonische Akademie in Athen schließen, um der heidnischen Philosophie ein Ende zu setzen und die christliche Vorherrschaft zu etablieren, oder sollten wir zulassen, dass sie geöffnet bleibt?*



Historisch gesehen wurde die Akademie 529 n. Chr. auf Entschluss Justinians geschlossen. In diesem Spiel hast du jedoch die Macht, die Geschichte umzuschreiben. Du kannst den Kaiser beeinflussen, das hellenische Gedankengut zu bewahren, anstatt die Philosophen zum Schweigen zu bringen.

Die Demoi werden den Kaiser in der Regel je nach ihren eigenen Interessen beeinflussen.

- **Option 1:** Um die Philosophen zum Schweigen zu bringen, werden 3 Fides benötigt.
- **Option 2:** Die Bewahrung des hellenischen Gedankenguts erfordert 2 Civicus und 1 Frumentum .

Wenn ein Spieler in Fides Ressourcen investiert hat, zieht er womöglich Option 1 vor, um das zu nutzen, was er hat. Gleichzeitig wird jedes Demoi durch versteckte Missionskarten motiviert. **Die beiden Optionen für das Ereignis sind folgende:**

- Option 1 platziert 1 Priester und 1 Mönch.
- Option 2 platziert 1 Senator und 1 Händler.

Ein Spieler mit einer Missionskarte, die zusätzliche Doxa für Ekklesiastik -Einheiten (wie Priester und Mönch) gewährt, würde Option 1 bevorzugen.

## AUCTORITAS PLATZIEREN

Der Initiative-Reihenfolge folgend, darf der erste Spieler eine beliebige Anzahl an Auctoritas auf eine der beiden Optionen setzen. Dann fährt der zweite Spieler fort und so weiter, bis alle Spieler ihr Auctoritas platziert haben.

Der Spieler, der beim Beeinflussen des Kaisers das meiste Auctoritas setzt, erhält 2 Doxa . Wenn mehr als ein Spieler den ersten Platz belegt, erhalten alle gleichauf liegenden Spieler 1 Doxa .

Wenn es einmal platziert ist, kann Auctoritas nicht mehr verändert oder angepasst werden, außer durch Intrigenkarten. Wenn alle Spieler ihr Auctoritas gesetzt haben, gewinnt die Option mit der höchsten Summe. Alle Spieler müssen daraufhin die Ressourcen sammeln, die sie benötigen, um diese Option in dieser Runde zu erfüllen.

Später in der Initiative-Reihenfolge zu stehen, ist beim Beeinflussen des Kaisers von Vorteil, weil du siehst, wie viel Auctoritas bereits investiert wurde, und entscheiden kannst, ob du mehr oder gar nichts einsetzen willst, wenn deine bevorzugte Option bereits gewinnt.

Bei einem Gleichstand entscheidet der Spieler, der das Zepter hält. Wenn in dieser Runde kein Spieler das Zepter besitzt, entscheidet der Inhaber des Kaiserlichen Rings.






Der erste Spieler platziert 2 Auctoritas auf Option 2



Der zweite Spieler platziert 3 Auctoritas auf Option 1

## DYNAMIS VERBRAUCHEN

In der Aktionsphase wechseln die Spieler sich ab. In seinem Zug gibt ein Spieler einen Dynamis  aus, um eine von sechs möglichen Aktionen durchzuführen. Wenn alle Dynamis  eines Spielers verbraucht sind, kann er keine weiteren Aktionen mehr durchführen und muss passen. Das Spiel geht weiter, bis kein Spieler mehr eine Aktion ausführen kann.

Dann werden alle verwendeten Dynamis  an die Spieler zurückgegeben und die nächste Phase beginnt.






## DIE SECHS AKTIONEN

Die sechs möglichen Aktionen, die ein Spieler ausführen kann, sind folgende:

- Karten ziehen
- Karten ausspielen
- Ein Bandon aktivieren
- Ressourcen verkaufen
- Ressourcen kaufen
- Den Markt zurücksetzen


Ein Spieler kann eine beliebige Anzahl dieser Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen, und zwar so oft, wie er kann.




## KARTEN ABLEGEN

Während der Aktion kann ein Spieler jederzeit eine beliebige Anzahl von Karten aus seiner Hand in beliebiger Reihenfolge auf den Ablagestapel legen. Für jede abgelegte Karte erhält der Spieler 1 Auctoritas  und 2 Nomisma . Dies zählt nicht als Aktion und es muss dafür kein Dynamis  verbraucht werden.



## AKTION: KARTEN ZIEHEN

Um die Ziehe-Aktion auszuführen, lege ein Dynamis  neben den Stapel der Reichskarten. Du hast nun drei Möglichkeiten:

- Zahle 1 Auctoritas  und ziehe 2 Karten vom Deck.
- Zahle 2 Auctoritas  und ziehe 1 Karte vom Deck und 1 Karte aus dem offenen Angebot.
- Zahle 3 Auctoritas  und ziehe 1 Karte vom Deck und die oberste Karte vom Ablagestapel.

Wenn eine Karte aus dem Angebot gezogen wird, ziehst du sofort eine Karte vom Deck und legst sie offen auf die leere Position im Angebot.



*Ein Spieler zahlt 2 Auctoritas*



*Dann zieht er 1 Karte vom Deck und 1 Karte vom offenen Angebot. Wenn das Reichskarten-Deck keine Karten mehr hat, wird der Ablagestapel gemischt, um ein neues Reichskarten-Deck zu erstellen.*



# AKTIONSPHASE



## AKTION: KARTEN AUSSPIELEN

Um die Aktion „Karten ausspielen“ auszuführen, platziere einen Dynamis in deinem Spielerbereich. Du darfst dann eine beliebige Anzahl von Karten aus deiner Hand offen in deinem Spielerbereich platzieren.

Um diese Karten auszuspielen, musst du ihre Kosten in Nomisma bezahlen. Du kannst so viele Karten spielen, wie du willst, solange du genug Nomisma hast, um dafür zu bezahlen.

Wenn du bereits eine Heldenkarte derselben Art wie die ausgespielte Karte im Spiel hast, zahlst du je nach Stufe des Helden weniger Nomisma :

- Held der Stufe 3: Zahle 3 Nomisma weniger
- Held der Stufe 2: Zahle 2 Nomisma weniger
- Held der Stufe 1: Zahle 1 Nomisma weniger

Dieser Rabatt gilt für eine beliebige Anzahl von Karten, die du ausspielst, einschließlich anderer Helden. Mehrere Helden können nicht gestapelt werden. Nur der Held mit der höchsten Stufe gewährt den Rabatt. Eine Heldenkarte mit einem Rabatt auf zwei Kartenarten, bietet beide Rabatte für eine Karte, die beiden Arten angehört.

Heldenkarten haben eine passive Fähigkeit, während alle anderen Reichskarten eine Sofortfähigkeit besitzen. Wenn du eine Nicht-Heldenkarte ausspielst, wird ihre Sofortfähigkeit unmittelbar ausgelöst. Wenn du mehrere Nicht-Heldenkarten ausspielst, wird erst die Sofortfähigkeit der jeweiligen Karte aufgelöst, bevor die nächste Karte ausgespielt wird.

Mit der Aktion „Karten ausspielen“ kannst du eine beliebige Anzahl von Karten ausspielen. Die passiven Fähigkeiten der Helden sind sofort aktiv, wenn sie ausgespielt werden, und können Karten beeinflussen, die im selben Zug gespielt werden.

Heldenkarten geben auch sofortige Rabatte, sogar auf andere Karten, die im selben Zug gespielt werden.

### BEISPIEL:

Du musst 9 Nomisma zahlen, um Belisarius auszuspielen, der auf Stratiotika -Karten ein Held der Stufe 3 und auf Palatin-Karten ein Held der Stufe 2 ist. Du musst 5-3=2 Nomisma für den Militärsekretär und den Leiter der Befestigungsanlagen sowie 5-2=3 Nomisma für den Kommissar für Lebensmittelversorgung bezahlen, da es sich um eine Palatin-Karte handelt und der Rabatt vom Helden der Stufe 2 stammt.

## BANDONS BILDEN

Nachdem du die Aktion „Karten ausspielen“ abgeschlossen und alle Soforteffekte aufgelöst hast, kannst du Bandons bilden.

### WAS IST EIN BANDON?

Ein Bandon ist ein Satz von Karten, der so angeordnet ist, dass eine Heldenkarte vorne liegt und eine bestimmte Anzahl von Karten dahinter, die der Stufe des Helden entspricht. Diese Karten müssen von derselben Art wie der Held sein. Wenn der Held zwei Arten hat, kann das Bandon Karten beider Arten enthalten. Ordne das Bandon so an, dass alle Produktionssymbole richtig ausgerichtet sind.

### BEISPIEL:

Belisarius ist eine Heldenkarte mit Stratiotika (Level 3) und Palatine (Level 2). Er kann mit bis zu 3 Stratiotika-Karten und 2 Palatin-Karten ein Bandon bilden.

In diesem Beispiel bildet Belisarius ein Bandon mit 2 Stratiotika-Karten und 1 Palatin-Karte es sind also insgesamt 4 Karten. Belisarius wird nun sowohl als Stratiotika -als auch als Palatin Bandon angesehen, weil Karten beider Arten enthalten sind.

### FÄHIGKEITEN IN EINEM BANDON:

- Nur die passive Fähigkeit der Heldenkarte bleibt sichtbar und nutzbar.
- Die Sofortfähigkeiten von anderen Karten wurden bereits aufgelöst und sind nicht mehr aktiv.
- Die passive Fähigkeit des Helden kann jederzeit ausgelöst werden.

### MEHRERE HELDEN:

Du kannst andere Heldenkarten unter die erste Heldenkarte in einem Bandon platzieren. Ihre passiven Fähigkeiten sind jedoch nicht mehr sichtbar und können daher nicht ausgelöst werden. Es gilt nur die passive Fähigkeit des obersten Helden.

### EIN BANDON BILDEN

Jedes Mal, wenn du die Aktion „Karten ausspielen“ ausführst, darfst du alle Karten in deinem Spielbereich neu anordnen, um ein beliebiges Bandon zu bilden. Das heißt, du kannst Folgendes tun:

- Die Heldenkarte in einem Bandon austauschen.
- Ein bestehendes Bandon auflösen.
- Karten von außerhalb eines Bandons mit Karten aus einem bestehenden Bandon kombinieren, um ein neues Bandon zu erstellen.



*Passive Fähigkeit, die ausgelöst werden kann*

### EINSCHRÄNKUNG:

Du darfst keine Karten oder Bandons verwenden, auf denen ein Dynamis liegt. Dynamis werden auf Karten oder Bandons gelegt, wenn sie aktiviert werden (Erklärung in der nächsten Aktion).


Karten oder Bandons, die in dieser Runde bereits aktiviert wurden, können nicht verwendet werden, um ein neues Bandon zu bilden, oder aus einem bestehenden Bandon entfernt werden.

# AKTIONSPHASE



LX  
60

## AKTION: KARTE ODER BANDON AKTIVIEREN

Um die Aktion „Karte oder Bandon aktivieren“ auszuführen, lege einen  auf die gewählte Karte oder das gewählte Bandon. Du kannst genau eine Karte oder ein Bandon auf diese Weise aktivieren.

### WENN DU EINE KARTE AKTIVIERST:

Die Karte produziert jene Ressourcen, die durch ihre Produktionssymbole angezeigt werden.

### WENN DU EIN BANDON AKTIVIERST:






Alle Karten in diesem Bandon produzieren jene Ressourcen, die durch ihre Produktionssymbole angezeigt werden.

## BEISPIEL:


Das Belisarius-Bandon produziert bei Aktivierung Folgendes:

- 3 Virtus 
- 2 Civicus 
- 1 Lapis 
- 1 Frumentum 
- 1 Nomisma 

## AKTIVIERUNGSREGELN:

- Eine Karte oder ein Bandon kann nur einmal pro Runde mit einem Dynamis  aktiviert werden..
- Auf einer Karte oder einem Bandon kann immer nur ein Dynamis  liegen.
- Einige Fähigkeiten erlauben es dir, eine Karte oder ein Bandon zu aktivieren, ohne einen  zu benutzen. In diesem Fall kannst du ein Bandon aktivieren, auf dem bereits ein  liegt, oder es zum ersten Mal aktivieren, ohne es mit einem  zu markieren.

## AKTION: RESSOURCEN VERKAUFEN

Um die Aktion „Ressourcen verkaufen“ auszuführen, platziere einen Dynamis  neben dem Marktbereich. Du kannst beliebig viele Ressourcen verkaufen.



### DER MARKT ①





Der Markt besteht aus bis zu sieben verschiedenen Ressourcen, die auf den Marktfeldern platziert werden. Es gibt zwei Arten, Ressourcen zu verkaufen. Beide können in der Aktion „Ressourcen verkaufen“ ausgeführt werden.

### OPTION 1: FEHLENDE RESSOURCEN AUFFÜLLEN


Prüfe, welche Ressourcen auf dem Markt fehlen. Platziere sie auf dem ersten freien Feld von links und erhalte die angegebene Menge an Nomisma für jedes Feld.

#### BEISPIEL:




Wenn auf dem Markt Lapis  und Civicus  fehlen, kannst du Folgendes tun:

1. Lege eine Ressource auf das Feld, auf dem 7 Nomisma  abgebildet sind, um diese Menge zu erhalten. ②
2. Alternativ kannst du auch beide Ressourcen platzieren: eine auf dem Feld für 7 Nomisma  und die andere auf dem Feld für 8 Nomisma  sodass du insgesamt 15 Nomisma  erhältst. ③

### OPTION 2: KOPIERE DIE ERSTE RESSOURCE


Du kannst eine Ressource verkaufen, die der ersten Ressource auf dem Markt entspricht, indem du sie auf dem ersten freien Feld von links platzierst und den entsprechenden Betrag an Nomisma  erhältst. Du kannst dies nur einmal pro Aktion tun.

#### BEISPIEL:


Wenn die erste Ressource auf dem Markt Lignum  ist, darfst du ein  auf das Feld für 9 Nomisma  platzieren, um diese Menge zu erhalten. ④

### NACH DEM VERKAUF:

Wenn du die erste Ressource kopierst, entferne diese vom Markt.


Verschiebe anschließend alle anderen Ressourcen um ein Feld in Richtung des niedrigeren Nomisma-Werts . ⑤

#### BEISPIEL:


Nach dem Verschieben ist das leere Feld nun mit 9 Nomisma  markiert. ⑥



## AKTION: RESSOURCEN KAUFEN






Um die Aktion „Ressourcen kaufen“ auszuführen, platziere einen Dynamis  neben dem Marktbereich. Du kannst beliebig viele Ressourcen kaufen.

### WIE MAN KAUFT:


Wähle die gewünschten Ressourcen auf dem Markt aus. Du kannst eine beliebige Anzahl an Ressourcen kaufen, allerdings musst du die Menga an Nomisma  bezahlen, die auf dem jeweiligen Feld angegeben ist.



### BEISPIEL:


Ein Spieler möchte 1 Civicus  von dem Feld mit 3 Nomisma  und 1 Lapis  von dem Feld mit 6  kaufen. Dafür muss er insgesamt 9  bezahlen.

### NACH DEM KAUF:


Verschiebe alle verbleibenden Ressourcen in Richtung des niedrigsten Nomisma-Werts  sodass leere Felder wieder gefüllt werden. Die Felder mit dem höchsten Wert sollten leer bleiben.



## AKTION: DEN MARKT ZURÜCKSETZEN

Um die Aktion „Markt zurücksetzen“ durchzuführen, platziere einen Dynamis  neben dem Marktbereich.

### Schritte:

1. Entferne alle Ressourcen, die sich derzeit auf dem Markt befinden.
2. Nimm dir von jeder Ressource eine Einheit und platziere sie zufällig auf den Marktfeldern, wobei nur das Feld mit 9 Nomisma  leer bleibt.


### BELOHNUMG:

Wenn du den Markt zurücksetzt, darfst du sofort eine Karte vom Deck ziehen.



## RESSOURCEN BEITRAGEN







Am Ende der Aktionsphase haben alle Demoi so viele Ressourcen wie möglich gesammelt und sind bereit, zum Ereignis beizutragen.



Jeder Spieler legt heimlich die Ressourcen, die er zum Abschluss des Ereignisses beitragen möchte, in seine geschlossene Handfläche. Es können alle erforderlichen Ressourcen, nur ein paar oder auch gar keine beigetragen werden. Für einige Ereignisse müssen manchmal sowohl  als auch Ressourcen beigetragen werden.

Die Spieler können von keiner Ressourcenart mehr beitragen, als das Ereignis erfordert.




### BEISPIEL:

Wenn ein Ereignis 2 Civicus  und 1 Frumentum , erfordert, kann ein Spieler 2, 1 oder gar kein Civicu  bzw. 1 oder gar kein  beitragen. Er kann nicht mehr als 2 Civicus  oder mehr als 1 Frumentum  beitragen.

Wenn alle Spieler bereit sind, öffnen alle gleichzeitig ihre Hände. Anschließend erhält jeder Spieler 1 Doxa  für jede Ressource, die er beigetragen hat. Bewege deine Quadriga die Doxa -Bahn entlang, um die erhaltene Doxa widerzuspiegeln.



## ERFÜLLUNG EINES EREIGNISSES




Sobald alle Beiträge aufgedeckt wurden und die Spieler Doxa  für jede Ressource, die sie beigetragen haben, erhalten haben, wird geprüft, ob das Ereignis erfüllt oder annulliert wurde.




Zähle alle Ressourcen zusammen und vergleiche sie mit den Anforderungen des Ereignisses. Wenn die Ressourcen den Anforderungen des Ereignisses gerecht werden, gilt das Ereignis als erfüllt. Wenn auch nur eine benötigte Ressource fehlt und der Gesamtbeitrag der Demoi diese nicht liefern kann, wird das Ereignis annulliert. Zusätzliche Ressourcen anderer Arten haben keinen Einfluss auf das Ergebnis.







### BEISPIEL:


Im Ereignis „Wächter der Belagerung Roms“ wurde der Kaiser beeinflusst, die Errichtung des Aurelianischen Bollwerks anzuordnen.




Die Demoi müssen dazu 1 Virtus , 4 Lapis , und 1 Lignum  sammeln.




Wenn alle Spieler zusammen weniger als 4 Lapis  haben oder ihnen entweder Virtus  oder Lignum  fehlen, wird das Ereignis annulliert. Wenn alle 6 Ressourcen beigetragen werden, ist das Ereignis erfüllt.

Wenn das Ereignis erfüllt wird, gilt jener Spieler als siegreich  der die meisten Ressourcen beigetragen hat. Dieser erhält den auf dem Ereignis angegebenen Bonus (in diesem Beispiel 8 Auctoritas .

Wenn das Ereignis annulliert und die Spieler  werden, erhält der Spieler, der die wenigsten Ressourcen beigetragen hat, die im Ereignis angegebene Strafe aufgebracht (in diesem Beispiel 9 Nomisma .

Wenn ein Spieler die Konsequenzen nicht vollständig bezahlen kann, weil er nicht genug Ressourcen hat, verliert er 1 Doxa  für jede Ressource, die er nicht bezahlen kann.

Wenn du Nomisma  zu einem Ereignis beiträgst, erhältst du 1 Doxa  pro 2 Nomisma  die du beigetragen hast.

Wenn du nicht genug Nomisma  hast, um die Konsequenzen eines Ereignisses zu bezahlen, verlierst du 1 Doxa  pro 2 Nomisma  die du nicht bezahlen kannst (abgerundet).

Fähigkeiten, die es erlauben, eine Ressource als eine andere zu benutzen, müssen an dieser Stelle erwähnt werden und können nicht zurückgenommen werden.

Bei einem Gleichstand entscheidet der Spieler, der das Zepter hält. Wenn in dieser Runde kein Spieler das Zepter besitzt, entscheidet der Inhaber des Kaiserlichen Rings.

Obwohl von den Demoi „erwartet“ wird, dass sie für den Wohlstand des Reichs zusammenarbeiten, ist es nicht ungewöhnlich, dass sie absichtlich ein Ereignis sabotieren, wenn sie wissen, dass sie nicht den geringsten Beitrag leisten werden. Manchmal ist es profitabler, einen anderen Spieler zu bestrafen, als selbst eine Belohnung zu erhalten. Sei auf der Hut vor den gewieften Politikern unter euch.



## EINHEITEN PLATZIEREN

Wenn das Ereignis erfüllt ist, legt der Spieler, der die meisten Ressourcen beigetragen hat – der siegreiche Spieler – die Einheiten auf das Spielbrett. Das Ereignis legt genau fest, welche Einheiten in welchem Gebiet platziert werden.



### BEISPIEL:



Im Ereignis „Ewiges Friedensabkommen“ (Bild) platziert der siegreiche Spieler entweder 2 Händler oder 1 Belagerungsturm und 1 Legion im gelben Bereich der Karte rund um die Stadt «ΔΑΡΑ».


*Obwohl die Prototypen der Karte und der Spielkarten die Städtenamen in byzantinischer Schrift zeigen, wird das endgültige Spiel nach Auswertung des wertvollen Feedbacks unserer Follower den Namen des BEREICHS sowohl auf der Karte als auch auf den Spielkarten in englischer Sprache zeigen, um das Spiel verständlicher zu gestalten.*

## PRÜFUNGSEREIGNISSE

Eine besondere Art von Ereignis ist das Prüfungsereignis. Bei diesen Ereignissen gibt es nicht zwei Wahlmöglichkeiten – der Kaiser schreibt vor, wie das Ereignis abläuft.





Hier investieren die Demoi kein Auctoritas  Hier investieren die Demoi kein Auctoritas, um den Kaiser zu beeinflussen. Wenn das Ereignis jedoch erfolgreich ist und der höchste Beitrag seine Belohnung für den Sieg  erhalten hat, folgt ein weiterer Schritt.

Alle Spieler bieten heimlich eine bestimmte Ressource, die auf dem Ereignis angegeben ist. Anschließend erhalten sie zusätzliche Doxa  vom höchsten bis zum niedrigsten Beitrag.

Bei einem Gleichstand entscheidet der Spieler, der das Zepter hält. Wenn in dieser Runde kein Spieler das Zepter besitzt, entscheidet der Inhaber des Kaiserlichen Rings.


## VORBEREITUNG AUF DIE NÄCHSTE RUNDE

Am Ende der Auflösungsphase bereiten sich die Spieler auf die nächste Runde vor, indem sie drei Aufgaben erfüllen:

1. Jeder Spieler legt so viele Karten ab, bis er maximal 6 Karten auf der Hand hat. Für jede abgelegte Karte erhält der Spieler 1 Auctoritas  und 2 Nomisma .
2. Der Kaiserliche Ring wird im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben.
3. Verschiebe das Diptychon zum nächsten Ereignis, damit das aktuelle Ereignis angezeigt wird. Wenn es kein nächstes Ereignis gibt und dies das letzte Ereignis war, fahre mit dem Kapitel „Den Sieg erringen“ auf Seite 28 fort, um den Sieger zu ermitteln.







## INTRIGENKARTEN AM ENDE DES SPIELS

Einige Intrigenkarten sind dafür gedacht, während der Punktephase am Ende des Spiels gespielt zu werden. Diese Karten wirken sich auf die Einheiten auf dem Spielbrett aus und können die Parameter ändern, mit denen die Missionskarten bestimmen, wie viel Doxa  die Spieler erhalten.

Um diese Karten spielen zu können, muss ein Spieler genug Nomisma  besitzen. Wenn ein Spieler nicht genug Nomisma  hat, ist die einzige Aktion, die er in dieser Phase ausführen kann, eine Karte abzulegen, um 1 Auctoritas  und 2 Nomisma  zu gewinnen, bis er genug hat, um die Karte auszuspielen. Du kannst Intrigenkarten am Ende des Spiels ganz normal mit Intrigen-Annullierungskarten annullieren. Antoninas passive Fähigkeit funktioniert am Ende des Spiels nicht mehr.





### BEISPIEL:

Ein Spieler hat eine Mission, die einen Doxa -Bonus für eine beliebige Einheit in Italien bietet. Als Vorbereitung hat er 4 Nomisma , gespart, um die Intrigenkarte „Pilgerfahrt“ zu spielen. Dadurch kann er 3 Ekklesiastik-Einheiten  aus anderen Gebieten nach Italien ziehen und zusätzliche Doxa  erhalten.






## DOXA AUS RESSOURCEN UND KARTEN ERHALTEN




Nachdem alle Intrigenkarten ausgespielt wurden, zählen die Spieler ihre verbleibenden Ressourcen und die Gesamtkosten der ausgespielten Karten. In dieser Phase können keine Intrigenkarten mehr gespielt werden.



Die Spieler mit den höchsten Gesamtwerten erhalten einen Doxa-Bonus . Alle Spieler, die gleichauf liegen (auf dem 1., 2. oder 3. Platz), erhalten folgende Menge an Doxa :

### Ressourcen:

- 1. Platz: Erhält 3 Doxa 
- 2. Platz: Erhält 2 Doxa 
- 3. Platz: Erhält 1 Doxa 


### Gesamtkosten der ausgespielten Karten

- 1. Platz: Erhält 6 Doxa 
- 2. Platz: Erhält 4 Doxa 
- 3. Platz: Erhält 2 Doxa 

Bewege deine Quadriga die Doxa-Bahn  entlang, um die erhaltene Doxa  widerzuspielen.







## MISSIONEN AUFDECKEN

In dieser Phase deckt jeder Spieler in der Initiative-Reihenfolge seine versteckten Missionen auf. Beachte, dass zu diesem Zeitpunkt keine Intrigenkarten mehr gespielt werden können. Für jede Mission, deren Voraussetzungen ein Spieler erfüllt, erhält er die auf der Missionskarte angegebene Menge an Doxa .





### BEISPIEL:


Die Missionskarte Macht der Autorität besagt, dass der Spieler 2 Doxa  für jede Palatin-Einheit auf dem Spielbrett erhält. Befinden sich ein Aquädukt, ein Hippodrom und 3 Senatoren auf dem Spielbrett, erhält der Spieler 10 Doxa .

Bewege deine Quadriga die Doxa-Bahn  entlang, um die erhaltene Doxa  widerzuspiegeln.

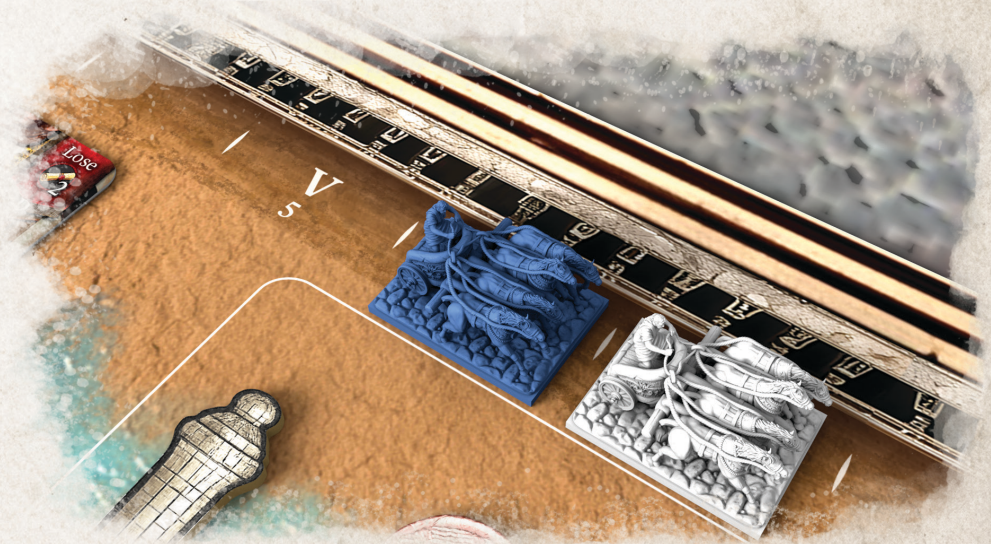
## QUADRIGA: DER ERSTE GEWINNT

Jener Spieler, dessen Quadriga am weitesten auf der Doxa-Bahn  fortgeschritten ist, gewinnt das Spiel.

Bei einem Gleichstand ist der Spieler mit dem meisten Auctoritas  der Gewinner.

Wenn es danach noch unentschieden steht, gewinnt der Spieler mit dem meisten .

Bleibt der Gleichstand immer noch bestehen, gilt der Wille des Kaisers und beide Spieler teilen sich den Titel des Gewinners.



## „Großer Kaiser Justinian, das Reich bedarf Eurer Weisheit.“





Unruhen fegen wie ein Lauffeuer durch die Provinzen und entfernte Kriegstromele donnern an den Grenzen. Übernehmt die Krone, o mächtiger Herrscher, und führt Byzanz zu Ruhm und Ehre. Wir, Eure ergebenen Diener, sind mehr als bereit, Eurem Willen Folge zu leisten.


Im **Solo-Modus**, schlüpfst du in die Rolle von **Kaiser Justinian I.** und stellst dich jedem Ereignis allein. Da es keine Demoi gibt, die wählen können, und keine rivalisierenden Fraktionen, die deine Herrschaft herausfordern, liegt das Schicksal des Reichs ganz in deinen Händen. Doch die Wendungen des Schicksals und die Schwierigkeiten, die jedes Ereignis mit sich bringt, werden deine Entschlossenheit, deine Strategie und dein göttliches Recht, zu regieren, auf die Probe stellen.


Wirst du das Byzantinische Reich in ein neues **Goldenes Zeitalter** führen?  
Oder wirst du zusehen, wie es in Flammen aufgeht, wie einst Nero vor dir?

Das Schicksal des Reiches liegt in Euren Händen, Kaiser.


### ZIEL DES SPIELS

Ab dem Zeitalter I wird jede Runde ein Ereignis aufgedeckt, für das du Einheiten auf der Karte bauen musst, um die Anforderungen zu erfüllen. Wenn du Einheiten baust, erhältst du 1 Doxa  für jede ausgegebene Ressource. Anders als in einer Partie mit mehreren Spielern, erfordert das Bauen von Einheiten auf der Karte im Solo-Modus eine Aktion (Dynamis ) Dein Ziel ist es, so viele Ereignisse wie möglich abzuschließen und durch den Bau von Einheiten so viel Doxa  wie möglich zu sammeln. Doch bedenke: Wenn dein  jemals 0 oder weniger erreicht, verlierst du das Spiel auf der Stelle.


In diesem Spielmodus wirst du mit berühmt-berüchtigten römischen Kaisern der Vergangenheit verglichen und bestimmst das Schicksal deines Erbes. Dein abschließender Doxa-Wert  wird zeigen, wie das Reich dich in Erinnerung behalten wird.

**Bezwungen:** 0 Doxa 


„Euer Reich ist gefallen und Ihr seid nichts als ein Kaiser aus Asche.“

**Nero:** <20 Doxa 


„Ich habe alles getan, was ich tun sollte, doch der Ausgang liegt in den Händen des Schicksals.“

**Caligula:** 21 - 25 Doxa 


„Mögen sie mich hassen, solange sie mich fürchten.“

**Titus:** 26 - 30 Doxa 


„Ich habe nur einen Fehler begangen.“

**Trajan:** 31 - 40 Doxa 


„Wenn ich meine Pflichten erfülle, nutze sie für mich; wenn ich versage, gegen mich.“

**Marcus Aurelius:** 41 - 50 Doxa 

„Verschwende keine Zeit mehr damit, darüber zu streiten, wie ein guter Mann sein sollte. Sei einer.“

**Julius Cäsar:** 51 - 60 Doxa 

„Ich kam, ich sah, ich siegte.“

**Augustus:** >60 Doxa 

„Ich fand Rom als eine Stadt aus Ziegeln vor und hinterließ eine Stadt aus Marmor.“

## AUFBAU

### STANDARD GAME

#### 1. Bereite die Solo-Ereignis-Decks vor

- Teile die Solo-Ereigniskarten in Zeitalter I, Zeitalter II und Zeitalter III auf.
- Mische jedes Zeitalter unabhängig voneinander.
- Für ein **Standardspiel**: Wähle 6 Ereignisse (eines aus Zeitalter I, zwei aus Zeitalter II und drei aus Zeitalter III) für ein Spiel mit 6 Runden.
- Für ein **Marathonspiel**: Platziere 2 Ereignisse aus Zeitalter I und jeweils 3 Ereignisse aus Zeitalter II und III.
- Sowohl bei Standard- als auch bei Marathonspielen bleibt das erste „Zeitalter I“-Ereignisfeld leer.
- Decke nur das erste „Zeitalter I“-Ereignis auf, indem du es umdrehst.

#### 2. Bereite das Reichsdeck vor

- Entferne alle Intrigenkarten und Antonina aus dem Deck.
- Mische die restlichen Karten.
- Lege den gemischten Stapel auf den dafür vorgesehenen Platz.

### 3. Das Angebot erstellen




- Ziehe 8 Karten aus dem Reichsdeck.
- Platziere sie mit der Vorderseite nach oben im Angebot.

### 4. Ziehe deine Starthand

- Ziehe 9 Karten aus dem Reichsdeck.
- Wähle 6 Karten, die du behalten willst.
- Lege die restlichen 3 wieder ab.

### 5. Startressourcen

Du beginnst das Spiel mit:

- 2 Auctoritas 
- 5 Nomisma 
- 4 Dynamis 

### 6. Position auf der Doxa-Bahn

Wähle eine Farbe und platziere deine Quadriga an Position 5 (V) auf der Doxa-Bahn.

### 7. Fülle den Markt

Platziere die Waren zufällig auf dem Markt, wie in den gewöhnlichen Regeln vorgesehen.

### 8. Platziere die Waren zufällig auf dem Markt, wie in den gewöhnlichen Regeln vorgesehen.

Die vier Demoi wollen dich unterstützen und können dir die Macht ihres Keimelions sowie eine Elfenbeinschatulle überlassen, um dir bei der Erfüllung der Ereignisse zu helfen.

- Nimm die vier verschiedenfarbigen Demoi-Siegel und platziere sie vor dir.
- Lege 4 Elfenbeinschatullen auf zufällige Weise auf die Initiative-Bahn. Nutze die dafür vorgesehenen Felder.
- Jedes Siegel kann nur einmal pro Spiel verwendet werden, um das Keimelion und die Ressourcen in der Schatulle zu beanspruchen.

### 8. Halte Referenzkarten bereit

Platziere beide Karten:

- Platziere sowohl die Referenzkarte als auch
- die Solo-Referenzkarte

vor dir, damit du schnell auf die Regeln zugreifen kannst.

### MARATHONSPIEL

Platziere für ein Marathonspiel zwei Ereignisse aus Zeitalter I und jeweils drei Ereignisse aus den Zeitaltern II und III auf den entsprechenden Feldern und decke dann das erste Ereignis aus Zeitalter I auf. Bedenke, dass es in der ersten Runde kein Ereignis zu erfüllen gibt.

### REICHSKARTEN, DIE ANDERS FUNKTIONIEREN

Während die meisten Reichskarten genau so funktionieren wie im Spiel mit mehreren Spielern, werden einige Effekte für das Solospiel angepasst, um die Kompatibilität mit den Soloregeln zu gewährleisten. Diese Anpassungen lauten wie folgt:

#### 1. Boni für andere Spieler ignorieren

Jeder Effekt, der anderen Spielern Boni gewährt, wird ignoriert.


- **Beispiel:** *Glasbläser von Palästina* erlaubt dir normalerweise, 2 Karten zu ziehen und erlaubt allen anderen Spielern, 1 Karte zu ziehen. Im Solospiel löst du nur den Effekt auf, der für dich selbst gilt: Du ziehst 2 Karten und der Sekundäreffekt wird nicht angewendet.

#### 2. Effekte, die auf andere Spieler abzielen

- Wenn eine Karte einen anderen Spieler anweist, eine Ressource zu verlieren oder eine Karte abzulegen, erhältst du stattdessen diese Ressource oder ziehst eine Karte. **Beispiel:** *Telones des Hafentors* liest sich normalerweise so: „Alle anderen Spieler werfen eine Karte ab“. Im Solospiel ändert sich dies in: „Du ziehst eine Karte.“

#### 3. Ereigniseffekte, die für alle Spieler gelten

Wenn ein Effekt normalerweise „bei der Erfüllung eines Ereignisses“ gilt, gilt er jetzt auch für deine Aktion beim Bau von Einheiten.

- **Beispiel:** Wenn du Die zwei Seidenschmuggler gespielt hast, erhältst du jedes Mal, wenn du eine Einheit (z. B. eine Legion) baust, 1 Nomisma  für jede Ressource, die du für den Bau dieser Einheit ausgegeben hast.


Dies gilt für jede gebaute Einheit. Wenn du mehrere Einheiten in der gleichen Aktion oder in getrennten Aktionen baust, erhältst du für jede die volle Belohnung.

## ZUGSTRUKTUR – SOLOSPIEL

### EREIGNISPHASE


Decke zu Beginn jedes Zugs das aktuelle Ereignis auf, wenn es noch nicht aufgedeckt wurde. Bedenke, dass es in der ersten Runde des Spiels kein Ereignis zum Auflösen gibt. Das ist der ideale Zeitpunkt, um in die Gänge zu kommen und Ressourcen für die kommenden Ereignisse zu sammeln.





Führe anschließend Aktionen durch, bis du keine Dynamis  mehr hast.



Dein Ziel während der Runde ist es, die für das Ereignis benötigten Miniaturen auf der Karte zu platzieren und alle zusätzlichen Kosten zu bezahlen. Du kannst auch Einheiten bauen, die für zukünftige Ereignisse benötigt werden, wenn du dazu in der Lage bist.



### AKTIONSPHASE




Jede der folgenden 6 Aktionen kostet 1 Dynamis . Während deines Zuges kannst du eine der folgenden Aktionen beliebig oft durchführen:

1. **Karten ziehen:** — Ziehe Karten wie in einem Spiel mit mehreren Spielern.
2. **Karten spielen:** — Spiele die Karten ganz normal nach den Standardregeln für mehrere Spieler.
3. **Karten und Bandons aktivieren:** — Löse die Effekte nach den Standardregeln für mehrere Spieler auf, mit den oben genannten Ausnahmen.
4. **Ressourcen auf dem Markt kaufen und verkaufen:** — Befolge die Standardregeln für mehrere Spieler.
5. **Den Markt auffüllen:** - Fülle den Markt nach den Standardregeln für mehrere Spieler auf.
6. **Einheiten bauen:** — Du kannst eine beliebige Anzahl von



Einheiten bauen. Die Kosten für jede Einheit sind auf deiner Solo-Referenzkarte angegeben. Du kannst jede Einheit in jedem beliebigen Bereich der Karte bauen, unabhängig von den Anforderungen des aktuellen Ereignisses. Bedenke, dass du beim Bau von Einheiten 1 Doxa  für jede ausgegebene Ressource erhältst. Außerdem kannst du für jede gebaute Einheit eine Einheit in einen anderen Bereich auf der Karte verschieben. Für das Verschieben von Einheiten erhältst du keine Doxa .


Ohne dafür Dynamis , auszugeben, kannst du 3 Auctoritas  zahlen, um eines der zukünftigen Ereignisse aufzudecken. Du kannst in einer einzigen Runde so viele Ereignisse aufdecken, wie du willst.

Ohne dafür Dynamis , auszugeben, kannst du 1 Auctoritas  zahlen, um es auf einer Reichskarte im Angebot zu platzieren. Diese Karte wird in der Auflösungsphase dieser Runde nicht ersetzt.

Zu guter Letzt ist das Bezahlen von Kosten (wie Nomisma  für Ereignisse) eine kostenlose Aktion, die kein Dynamis  erfordert und jederzeit während der Runde durchgeführt werden kann. Bedenke, dass bei der Zahlung derartiger Kosten keine Doxa  gewährt wird.

### AUFLÖSUNGSPHASE

Wenn dir die Dynamis  und die möglichen Aktionen ausgehen, überprüfe, ob du das Ereignis erfüllt hast. Wenn die erforderlichen Einheiten in dem angegebenen Bereich platziert wurden, gehst du siegreich  hervor, andernfalls musst du die Konsequenzen tragen.

Lege alle Karten aus dem Angebot ab, auf denen kein Auctoritas  liegt, und ersetze sie durch neue Karten aus dem Deck. Entferne das gesamte Auctoritas  von den Karten im Angebot.


Zu guter Letzt bringe das Diptychon wie in einem Spiel mit mehreren Spielern zum nächsten Ereignis und fahre mit der Ereignisphase der nächsten Runde fort.




Sobald ein Demoi-Siegel auf die Initiative-Bahn gelegt wurde und die dazugehörige Elfenbeinschatulle und das Keimelion benutzt wurden, stehen sie für den Rest des Spiels nicht mehr zur Verfügung.


Die Keimelions sind so konzipiert, dass sie mächtige Boni bieten, die mit dem Spielfortschritt steigen. Du kannst sie früh einsetzen, um einen schnellen Schub zu bekommen und ein Ereignis zu erfüllen, aber das kann dazu führen, dass du ihr volles Potenzial im späteren Spielverlauf verpasst.

## BEISPIEL:



Während des Ereignisses „Westliche Mittelmeerroute“ hat der Spieler erfolgreich ein Handelsschiff im Tyrrhenischen Meer platziert. Als Ergebnis erhält der Spieler 5 Nomisma .

Wenn sich kein Handelsschiff im Tyrrhenischen Meer befindet, verliert der Spieler stattdessen 2 Doxa .

## KEIMELION

Einmal pro Runde kannst du, ohne Dynamis , auszugeben, ein Demoi-Siegel auf die Initiative-Bahn legen, um das entsprechende Keimelion und die Elfenbeinschatulle zu beanspruchen.


## KEIMELION-FÄHIGKEITEN FÜR DEN SOLO-MODUS:













- **1. Platz – Labarum:** Wenn du das Labarum erhältst, wähle ein Bandon und erhalte 1 Dynamis  für jede Karte in diesem Bandon. (min. 1)
- **2. Platz – Kelch:** Wenn du den Kelch erhältst, erhältst du für jede Einheit auf der Karte 2 Nomisma .
- **3. Platz – Zepter:** Wenn du das Zepter erhältst, erhältst du 1 Ressource deiner Wahl für jedes Ereignis, das du erfolgreich erfüllt hast.
- **4. Platz – Robe:** Wenn du die Robe erhältst, zähle die Anzahl der Karten in deinem Spielbereich. Schau dir genauso viele Karten vom oberen Ende des Decks an. Du kannst eine dieser Karten kostenlos ausspielen. Lege die restlichen Karten ab.



## TRIBONIAN | SEVERUS VON ANTIOCHIEN | JUNILLUS | AFRICANUS | GERMANUS | DIE ZWEI SEIDENSCHMUGGLER

*Wenn du ein Ereignis erfüllst, darfst du 1 Civicus  wie jede andere Ressource, einmal verwenden.*





**Klarstellung:** Du kannst eine beliebige erforderliche Ressource auswählen und sie durch 1 Civicus  ersetzen.

**Beispiel:** Ein Ereignis erfordert 1 Civicus , 2 Fides , und 1 Lapis . Wenn du nicht genug Fides , hast, kannst du 2 Civicus , 1 Fides , und 1 Lapis  bezahlen. Du kannst keine zusätzlichen Civicus  verwenden, um die restlichen Fides  oder Lapis  zu ersetzen. Dieselbe Regel gilt, wenn du andere Ressourcen wie Fides  oder sogar Doxa  verwendest.

## KIRCHENVERWALTER

### VERWALTER DER LEBENSMITTELVERSORGUNG SCHATZMEISTER | MILITÄRVERSORGER SKULPTURENLIEFERANTEN VON APHRODISIAS | IKONENWERKER VOM BERG SINAI | FISCHER VON LESBOS

*Du kannst eine weitere Karte ausspielen, indem du 1 Civicus  bezahlst.*




**Klarstellung:** Nachdem du die Karte ausgespielt hast, die diese Sofortfähigkeit gewährt, spielst du sofort eine weitere Karte aus, ohne Nomisma  oder Dynamis  zu zahlen. Stattdessen zahlst du 1 . Dieselbe Regel gilt, wenn du für die Bezahlung andere Ressourcen verwendest, wie z. B. .

## MUNDUS | BUZES | ARTABANES | MARTIN




*Wenn du das Lavaron erhältst, erhältst du dessen Elfenbeinschatulle ein weiteres Mal.*

**Klarstellung:** Diese passive Fähigkeit kann zu Beginn der nächsten Runde ausgelöst werden, wenn du deine Initiative-Position wählst. Wenn du zum Inhaber des angegebenen Keimelions wirst, erhältst du sofort die Belohnung, die auf der Elfenbeinschatulle der von dir gewählten Position angezeigt wird. Dieselbe Regel gilt für alle anderen Keimelions, wie den Kelch, das Zepter und die Robe.

## EKKLESIASTISCHE BEGLEITUNG



**Klarstellung:** Du spielst die Reichskarte Ekklesiastische Begleitung, während du die Aktion „Karte ausspielen“ ausführst. Nachdem du alle gewünschten Karten ausgespielt hast, kannst du sofort eine weitere Aktion durchführen, ohne Dynamis  zu verbrauchen. Da du kein Dynamis , verbrauchst, kannst du ein Bandon aktivieren, ohne ein Dynamis  darauf zu platzieren, was bedeutet, dass du es später in der Runde erneut aktivieren kannst.

## COSMAS INDICOPLEUSTES



**Klarstellung:** Mit dieser Karte kannst du sofort genau 1 Ressource kaufen oder verkaufen, sobald du eine Emporion-Karte  ausspielst und bevor du andere Karten ausspielst. Durch das Ausspielen zusätzlicher Emporion-Karten  kannst du mehr Ressourcen kaufen oder verkaufen. Wenn du auf diese Weise Ressourcen kaufst oder verkaufst, verbrauchst du kein .

## PETER BARSYMES

**Klarstellung:** Diese Karte wird ausgelöst, wenn du Ressourcen auf dem Markt kaufst oder verkaufst. Sie gilt für jede Ressource, die du kaufst oder verkaufst.

**Beispiel:** Wenn du 2 Ressourcen verkaufst, bekommst du 2 Nomisma  mehr, während du beim Kauf von 3 Ressourcen 3 Nomisma  weniger bezahlst.

## PROCOPIUS OF CAESAREA



**Klarstellung:** Beim Ausführen der Aktion: Wenn du eine Karte ausspielst und die passive Fähigkeit von Procopius auslöst, lege den Dynamis  den du zum Ausspielen der Karten verwendet hast, auf das Bandon, das Procopius aktiviert hat. Wenn du mehrere Rustica-Karten  ausspielst, verwende zusätzliche Dynamis aus dem Vorrat, um mehrere von Procopius aktivierte Bandons zu markieren. Es können zwar mehrere Bandons aktiviert werden, doch dasselbe Bandon kann nicht zweimal aktiviert werden.

## MARTIN

**Klarstellung:** ist ein Stratiotika -Held der Stufe 1. Durch einen Druckfehler wird dies nicht angegeben.


## VIOLETTE ÜBERZEUGUNG | PREIS DER TREUE AUFTRAG DES SCHWERTES

*Ein anderer Spieler muss seine Auctoritas  - Stimme ändern.*


**Klarstellung:** Spiele diese Intrigenkarte aus, sobald ein Spieler seine Auctoritas  -Stimme abgegeben hat. Wenn du eine Karte mit diesem Effekt ausspielst, verschiebe alle Auctoritas  des Spielers auf die andere Option des Ereignisses.


## TAG DER HEILIGEN STILLE | EISERNE HAFT

*Ein Spieler verliert seine Aktion.*


**Klarstellung:** Spiele diese Intrigenkarte, sobald ein Spieler seine Aktion ankündigt. Die Aktion wird annulliert und der Spieler handelt nicht in seinem Zug. Er kann dieselbe Aktion in der nächsten Runde versuchen, vorausgesetzt, er hat genug Dynamis .


## SENATORISCHER AUFTRAG | PILGERREISE MARSCH DER PFLICHT | HANDELSGESANDTER

*Du kannst bis zu 3 Palatin-Einheiten  in einen beliebigen anderen Bereich verschieben.*

**Klarstellung:** Du kannst jederzeit während des Spiels, oder am Ende des Spiels, bis zu 3 Palatin-Einheiten  aus einem beliebigen Bereich des Spielbretts in einen anderen Bereich verschieben. Die Einheiten müssen bereits auf dem Spielbrett platziert sein, um sie verschieben zu können. Dieselbe Regel gilt für alle anderen Arten von Einheiten.

## SIEGEL DER ERNENNUNG | HIRTEN DES GLAUBENS RUF DES BANNERS | AUFBRUCH DER AGORA

*Wenn möglich, kannst du am Ende des Spiels bis zu 2 Palatin-Einheiten  in einem beliebigen Bereich platzieren.*

**Klarstellung:** Spiele diese Intrigenkarte am Ende des Spiels aus. Du kannst 2 Palatin-Einheiten  in einem beliebigen Bereich der Karte platzieren. Dieselbe Regel gilt für alle anderen Arten von Einheiten.

## MEUCHELMORD

**Klarstellung:** Du kannst eine Karte aus dem Spiel nehmen, die ein anderer Spieler bereits ausgespielt hat. Dies geschieht, nachdem die Karte ausgespielt und jeder Soforteffekt aufgelöst wurde. Wenn die Karte Teil eines Bandons ist, kann der andere Spieler seine Bandons sofort mit seinen verbleibenden Karten neu bilden.

## VERFÜHREN

**Klarstellung:** Du kannst eine beliebige Karte verdeckt umdrehen, die ein anderer Spieler bereits ausgespielt hat. Dies geschieht, nachdem die Karte ausgespielt und jeder Soforteffekt aufgelöst wurde. Wenn die umgedrehte Karte eine Heldenkarte ist, funktioniert ihre passive Fähigkeit nicht mehr, bis sie wieder aufgedeckt wird. Solange die Karte verdeckt liegt, kann der Rest des Bandons aktiviert werden, jedoch nicht diese Karte.

## KAISERLICHER VORRAT | BISCHÖFLICHER VORRAT KRIEGSBEUTE | RESERVE DES HANDWERKERS

*Wähle einen Spieler. Dieser teilt die Beute in zwei beliebig große Teile auf. Du wählst den Teil aus, den du erhältst, und der andere Spieler erhält den anderen.*

**Klarstellung:** Platziere die Ressourcen, die auf der Karte genannt werden, neben der Karte. Wähle anschließend einen anderen Spieler. Der gewählte Spieler muss diese Ressourcen auf zwei Stapel aufteilen. Du wählst dann einen der beiden Stapel und erhältst die darin befindlichen Ressourcen. Der andere Spieler erhält den anderen Stapel.



# INHALTSVERZEICHNIS

- Ablegen 18  
Abwurfstapel 13  
Aktion 18  
Aktionsphase 18  
Angebot 13, 19  
Auctoritas 8, 17  
Aufgedeckt 11, 29  
Auflösungsphase 25-27  
Bandon 21  
Beitragen 25  
Bezwungen 26  
Bieten 27  
Civicus 25  
Deck 13, 19  
Demoi 3, 8  
Demoi-Siegel 14-15  
Diptychon 9, 27  
Doxa 3, 28  
Dynamis 18  
Ekklesiastik 10  
Elfenbeinschatulle 15  
Emporion 10  
Erfüllen 14, 17  
Erhalten 8  
Ereignis 8-9  
Ereigniskarte 9  
Ereignisoptionen 9  
Ereignisphase 15-17  
Fides 3, 17  
Frumentum 3, 25  
Initiative 15  
Initiative-Bahn 13  
Intrigenkarte 11  
Kaiserlicher Ring 14  
Karte ausspielen 20  
Karten 18-20  
Kaufen/Verkaufen 23-24  
Kelch 16  
Keimelion 16  
Konsequenzen 9, 26  
Lapis 3, 22  
Lavaron 16  
Lignum 3, 26  
Markt 23-24  
Missionskarte 11, 29  
Neu ordnen 21  
Nomisma 3, 8, 20  
Palatin 10  
Produzieren 10, 22  
Reichskarte 10, 11  
Ressourcen 3, 8  
Robe 16  
Runde 14  
Rustica 10  
Siegreich 14, 26-27  
Stratitika 10  
Virtus 3, 26  
Zepter 16  
Ziehen 19  
Zug 14