Ziel des Spieles

Die Spieler versuchen, durch das Errichten von Gebäuden möglichst viele Siegpunkte zu sammeln.

Spielmaterial

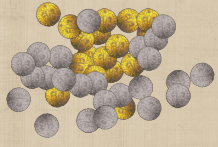
37 rechteckige Karten (und zwar 18 Arbeiter, 6 Sklaven, 4 Werkzeuge, 4 Kredite, 4 Universitäten und 1 Startspieler)

Beispiel einer Arbeiterkarte:

1. Sesterze, die der Spieler bezahlen muss, wenn er diesen Arbeiter zu einer Baustelle schickt.
2. Ressourcen (Stein, Holz, Wissen und Farbe)
3. Für den schnellen Überblick: Kosten und Ressourcen dieses Arbeiters.

40 Münzen

Es gibt 23 Silbermünzen und 17 Goldmünzen. Silbermünzen sind 1 Sesterze wert, Goldmünzen 5 Sesterze.



33 quadratische Gebäudekarten (inklusive 4 Maschinen)

1. Sesterze, die der Spieler für die Fertigstellung des Gebäudes bekommt.
2. Siegpunkte, die der Spieler für die Fertigstellung des Gebäudes bekommt.
3. Für die Errichtung des Gebäudes erforderliche Ressourcen (Stein, Holz, Wissen, Farbe).

Baustelle

Fertiges Gebäude

SPIELVORBEREITUNG

1 Die Gebäudekarten werden gemischt und als Stapel mit der Baustellenseite nach oben als Stapel an den Rand des Tisches gelegt. Dann werden die ersten fünf Gebäude aufgedeckt und in einer Reihe nebeneinander ausgelegt.

2 Aus den Arbeiterkarten werden die Lehrlinge herausgesucht. Jeder Spieler erhält zufällig einen dieser Lehrlinge zugeteilt. In einer Partie zu zweit oder dritt bleiben Lehrlinge übrig, die wieder in den Arbeiterstapel eingemischt werden.

3 Der gemischte Arbeiterstapel kommt unterhalb des Gebäudestapels auf den Tisch. Dann werden die ersten fünf Arbeiter aufgedeckt und in einer zweiten Reihe unterhalb der Gebäude nebeneinander ausgelegt.

4 Oberhalb der Gebäudereihe wird eine Reihe mit „Investitionen" angelegt, die aus vier nebeneinanderliegenden Stapeln besteht: die sechs Sklaven, die vier Werkzeuge, die vier Kredite und die vier Universitäten.

5 Die Münzen kommen als Bank in die Mitte des Tisches.

6 Jeder Spieler erhält 10 Sesterze: 5 Silbermünzen und 1 Goldmünze.

7 Ein beliebiger Spieler wird zum Startspieler bestimmt. Er erhält die Startspielerkarte und legt sie vor sich ab.

nach
fünf

rhält
iben

isch.
eihe

vier
, die

arte

SPIELABLAUF

Während seines Zuges kann ein Spieler **kostenlos 3 Aktionen** ausführen. Darüber hinaus kann er, wenn er möchte, gegen Bezahlung eine oder mehrere zusätzliche Aktionen ausführen. **Jede zusätzliche Aktion kostet 5 Sesterze.**
Es gibt folgende Aktionsmöglichkeiten:

Eine Baustelle eröffnen | Einen Arbeiter anwerben | Eine Investition tätigen

Einen Arbeiter zu einer Baustelle schicken | Einen oder mehrere Sesterze nehmen

EINE BAUSTELLE ERÖFFNEN

Es kostet eine Aktion, eine Baustelle zu eröffnen.
Der Spieler wählt eines der fünf ausliegenden Gebäude und legt es offen vor sich ab. Damit eröffnet er eine Baustelle. Dann deckt er sofort die oberste Gebäudekarte vom Stapel auf und legt sie in die Lücke in der Gebäudereihe. Der Spieler darf mehrere offene Baustellen zur gleichen Zeit haben. Er darf diese Aktion im Rahmen der verfügbaren Aktionen seines Zuges beliebig oft durchführen.

EINEN ARBEITER ANWERBEN

Es kostet eine Aktion, einen Arbeiter anzuwerben.
Der Spieler wählt einen der fünf ausliegenden Arbeiter aus und legt ihn offen vor sich ab. Damit wirbt er diesen Arbeiter an. Dann deckt er sofort die oberste Arbeiterkarte vom Stapel auf und legt sie in die Lücke in der Arbeiterreihe. Der Spieler darf diese Aktion im Rahmen der verfügbaren Aktionen seines Zuges beliebig oft durchführen.

EIN

Es ko
Einm
der
Inves

• **E**
Für
Spiel
Er le
Arbe
weite
beza
Baus
jedo
1 Mi
nord
doch

•
Ein S
oder
Sklav
Befre
Freil
(der
ist) k
entsp
Nun
ange
muss
nun
oder

Eine Investition tätigen

Es kostet eine Aktion, eine Investition zu tätigen.

Einmal pro Zug darf der Spieler eine der Karten aus der Investitionsreihe wählen. Außer der Aktion, die der Spieler einsetzt, um sich die Karte zu nehmen, kosten die meisten Investitionen eine feste Anzahl an Sesterze, die durch das Symbol angezeigt wird.

• Einen Sklaven kaufen ...

Für einen Festpreis von 7 Sesterzen wählt der Spieler einen der noch verfügbaren Sklaven aus. Er legt diesen Sklaven zu seinen verfügbaren Arbeitern. Von nun an steht der Sklave ihm wie ein weiterer Arbeiter zur Verfügung, muss aber nicht bezahlt werden, wenn der Spieler ihn zu einer Baustelle schickt. Bei der Schlusswertung bringt jedoch jeder (nicht befreite) Sklave seinem Besitzer 1 Minuspunkt ein. Solange ein Sklave nicht befreit worden ist, kann er außerdem weder ausgebildet noch mit einem Werkzeug ausgestattet werden.

1. Sesterze, die der Spieler bezahlen muss, um diesen Sklaven zu kaufen.
2. Siegpunkte, die der Spieler verliert, wenn er den Sklaven nicht befreit.
3. Ressourcen, die dieser Sklave liefert.

-1 Aktion

... und ihn befreien

Ein Spieler kann jederzeit während seines Spielzugs oder bei der Schlusswertung einen oder mehrere Sklaven befreien. **Das kostet eine Aktion pro Befreiung.** Bei der Schlusswertung kostet jede Freilassung 5 Sesterze. Nur ein verfügbarer Sklave (der nicht gerade auf einer Baustelle beschäftigt ist) kann befreit werden. Der Spieler dreht dann die entsprechende Karte auf die Seite „Freigelassener". Nun wird dieser Freigelassene als Arbeiter angesehen, der ab jetzt jedes Mal bezahlt werden muss, wenn er zu einer Baustelle geschickt wird. Von nun an kann der Freigelassene ausgebildet und/oder mit einem Werkzeug ausgestattet werden.

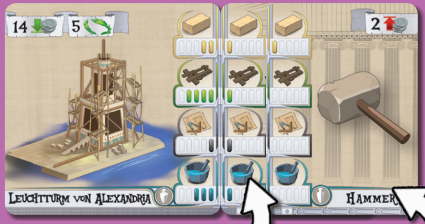
1. Sesterze, die der Spieler jedes Mal bezahlen muss, wenn er diesen Freigelassenen zu einer Baustelle schickt.
2. Ressourcen, die dieser Freigelassene liefert.

• Ein Werkzeug kaufen

Für einen Festpreis von 2 Sesterzen wählt der Spieler eines der noch verfügbaren Werkzeuge aus und legt es vor sich ab.
Immer wenn er einen Arbeiter zu einer Baustelle schickt, kann er ihm dieses Werkzeug mitgeben. Für das Werkzeug muss der Spieler weder zusätzliche Sesterze zahlen noch eine weitere Aktion aufwenden. Die Ressourcen, die dieses Werkzeug liefert, werden zu denen des Arbeiters addiert, der das Werkzeug bei sich hat.

1 Sesterze, die der Spieler zahlen muss, um dieses Werkzeug zu kaufen.

2 Ressourcen, die dieses Werkzeug liefert.



Diesen Arbeiter „Geselle" mit dem Werkzeug „Hammer" zur Baustelle „Leuchtturm von Alexandria" zu schicken, kostet den Spieler 1 Aktion und 4 Sesterze. Er hatte zuvor 2 Sesterze ausgegeben, um den Hammer zu kaufen.

Anm
- Nu
nic
- Jed

Soba
dess
Arbe

• E
Ein S
Kred
able
an

...
Bei d
pro K
hat,
nicht
ande
zurü

e der
ahlen
Werk-

die
kzeug

Anmerkung:

- Nur ein Arbeiter oder ein Freigelassener darf ein Werkzeug erhalten. Ein Sklave kann nicht mit einem Werkzeug ausgestattet werden.
- Jeder Arbeiter oder Freigelassene darf höchstens ein einziges Werkzeug erhalten.

Sobald ein Gebäude vollendet ist, legt der Spieler den Arbeiter sowie gegebenenfalls dessen Werkzeug wieder vor sich ab. Das Werkzeug steht wieder für einen beliebigen Arbeiter oder Freigelassenen zur Verfügung, der zu einer Baustelle geschickt wird.

- **EINEN KREDIT IN ANSPRUCH NEHMEN ...**

Ein Spieler kann sich eine der verfügbaren Kreditkarten nehmen und diese vor sich ablegen.
Dann erhält er **10 Sesterze aus der Bank.**

1 Sesterze, die der Spieler von der Bank erhält, wenn er den Kredit in Anspruch nimmt.

2 Siegpunkte, die der Spieler verliert, wenn er den Kredit nicht zurückzahlt.

... UND ZURÜCKZAHLEN

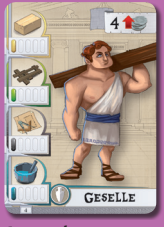
Bei der Schlusswertung muss der Spieler **pro Kredit**, den er in Anspruch genommen hat, **15 Sesterze zurückzahlen**. Für jeden nicht zurückgezahlten Kredit erhält er **andernfalls 2 Minusunkte**. Einen Kredit zurückzuzahlen, kostet keine Aktion.

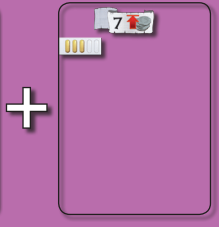
3 Sesterze, die der Spieler an die Bank zahlen muss, wenn er den Kredit zurückzahlt.

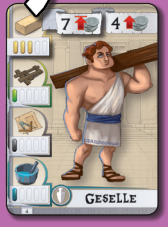
- **Einen Arbeiter ausbilden**

Für einen Festpreis von 7 Sesterzen kann ein Spieler einen seiner verfügbaren Arbeiter (der nicht gerade auf einer Baustelle beschäftigt ist) ausbilden. Zu diesem Zweck nimmt er sich eine der noch verfügbaren Universitätskarten und legt sie sofort auf seinen Arbeiter. Ab jetzt ersetzen die Ressourcen der Universitätskarte jene des Arbeiters, ohne dass die Kosten für den Baustelleneinsatz dieses Arbeiters steigen. Die Universitätskarte bleibt bis zum Ende der Partie auf dem Arbeiter liegen.

Nachdem dieser Arbeiter „Geselle" für 1 Aktion und einen Festpreis von 7 Sesterzen ausgebildet worden ist, kostet es 1 Aktion und 4 Sesterze, um ihn zum Arbeiten auf die Baustelle „Leuchtturm von Alexandria" zu schicken.







Anmerkung:

- Nur ein Arbeiter oder ein Freigelassener kann ausgebildet werden. Einen Sklaven kann man nicht ausbilden.
- Jeder Arbeiter oder Freigelassene darf höchstens ein einziges Mal ausgebildet werden.

eiter
nt er
eiter.
s die
t bis

er
nd

rden
d 4
eiten
urm
en.

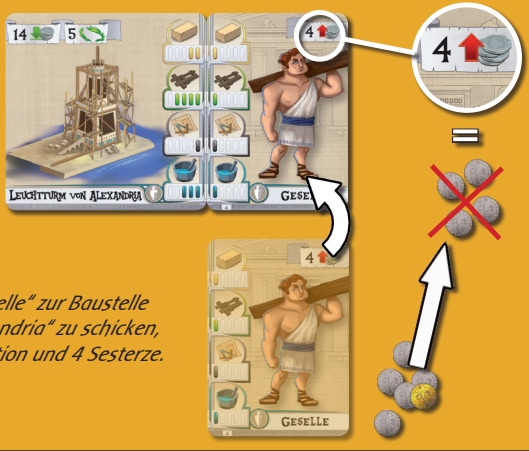
kann

den.

Einen Arbeiter zu einer Baustelle schicken

Die Kosten, um einen Arbeiter zu einer Baustelle zu schicken, sind unterschiedlich hoch.

Der Spieler legt einen seiner Arbeiter neben eine Baustelle, so dass die Ressourcen des Arbeiters direkt neben den für die Errichtung des Gebäudes erforderlichen Ressourcen zu sehen sind. Für den Einsatz seines Arbeiters muss der Spieler nun so viele Sesterze an die Bank zahlen, wie oben rechts auf der Arbeiterkarte angegeben sind. Sobald ein Arbeiter zu einer Baustelle geschickt worden ist, kann er nicht mehr zu einer anderen Baustelle verlegt werden, bis das entsprechende Gebäude fertig ist.
Jedes Mal, wenn ein neuer Arbeiter sich auf einer Baustelle zu seinen Kameraden gesellt, legt man die Karten versetzt übereinander, so dass man auf einen Blick die Ressourcen aller Arbeiter sehen kann.



Diesen Arbeiter „Geselle" zur Baustelle „Leuchtturm von Alexandria" zu schicken, kostet den Spieler 1 Aktion und 4 Sesterze.

Kosten:

- Wenn ein Spieler während seines Spielzugs einen Arbeiter zu einer Baustelle schickt, kostet das generell 1 Aktion – unabhängig davon, wie viele Arbeiter sich bereits auf dieser Baustelle befinden.
- Schickt der Spieler jedoch während desselben Zugs einen zweiten Arbeiter auf dieselbe Baustelle, muss er dafür 2 Aktionen aufwenden!
- Schickt der Spieler während desselben Zugs einen dritten Arbeiter auf dieselbe Baustelle, muss er dafür 3 Aktionen aufwenden, und so weiter. Will ein Spieler also drei Arbeiter während desselben Zugs auf dieselbe Baustelle schicken, kostet das insgesamt 6 Aktionen!
- Wenn ein Spieler allerdings einen Arbeiter zu einer Baustelle schickt und anschließend während desselben Zugs einen Arbeiter (einen anderen oder denselben, falls das Gebäude, an dem er gearbeitet hat, vollendet ist) zu einer anderen Baustelle, dann muss er dafür lediglich 2 Aktionen aufwenden – 1 pro Arbeiter.

Eine oder mehrere Sesterze nehmen

Einen oder mehrere Sesterze zu nehmen, kostet unterschiedlich viel.
Der Spieler kann seine Aktionen gegen Sesterze aus der Bank eintauschen:

- Für 1 Aktion erhält er 1 Sesterz.
- Für 2 Aktionen erhält er 3 Sesterze.
- Für 3 Aktionen erhält er 6 Sesterze.

Sobald ein Spieler alle seine Aktionen ausgeführt hat, ist jeweils der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe.

Ein Gebäude vollenden

Ein Gebäude fertigzustellen, ist keine Aktion.
Wenn die an dieser Baustelle beschäftigten Arbeiter zusammen jeweils mindestens so viele der verschiedenen Ressourcen liefern, wie für die Errichtung des Gebäudes erforderlich, gilt das Gebäude automatisch als vollendet.

Der Spieler erhält seine Arbeiter, die auf dieser Baustelle gearbeitet haben, und ihre Werkzeuge zurück. Außerdem bekommt er aus der Bank so viele Sesterze, wie auf dem Gebäude angegeben sind. Danach dreht der Spieler das Gebäude um und legt es neben seine anderen bereits vollendeten Gebäude, falls er bereits welche hat. Auf diese Weise hat er einen Überblick über die Siegpunkte seiner fertigen Gebäude.

Der Spieler schickt diesen Arbeiter „Handlanger" für 3 Sesterze zur Baustelle „Leuchtturm von Alexandria". Dadurch sind nun alle für die Errichtung des Gebäudes geforderten Ressourcen vorhanden. Für den „Leuchtturm von Alexandria" werden 2 Steine, 4 Holz, 1 Wissen und 3 Farben gebraucht. Dieser „Handlanger" bringt 1 Holz und 2 Farben mit, die noch gefehlt haben. Der Leuchtturm ist damit vollendet.

Wie auf der Gebäudekarte angegeben, erhält der Spieler 14 Sesterze. Dann dreht er die Karte um, die ihm 5 Siegpunkte einbringt.

DIE MASCHINEN

Maschinen sind ganz besondere Gebäude: Wenn sie fertiggestellt sind, werden sie zu Arbeitern, die für ihre Arbeit nicht bezahlt werden müssen. (Die Kosten für den Einsatz einer Maschine auf einer Baustelle belaufen sich auf 0 Sesterze.) Eine Maschine wird auf genau dieselbe Weise errichtet wie jedes andere Gebäude und bringt nach ihrer Vollendung Siegpunkte ein. Doch anstatt wie ein normales Gebäude nach der Fertigstellung beiseitegelegt zu werden, bleibt die Maschine im Spiel. Nachdem die Karte umgedreht wurde, steht sie dem Spieler wie ein Arbeiter zur Verfügung.

ENDE DER PARTIE

Wenn ein Spieler am Ende seines Zugs **17 Siegpunkte** erreicht oder überschreitet (dabei zählen die Gebäude und Maschinen, aber keine Sesterze, Sklaven oder Kredite), löst er das Ende der Partie aus. Die Runde wird noch zu Ende gespielt, so dass alle Spieler gleich häufig an der Reihe waren. (Wenn also der Startspieler das Ende der Partie auslöst, dürfen alle anderen Spieler noch einen letzten Zug ausführen. Falls jedoch der letzte Spieler der Runde das Ende herbeiführt, endet die Partie nach seinem Zug.)

Nun kommt es zur Schlusswertung:

1. Jeder Spieler darf seine Sklaven befreien und muss seine Kredite zurückzahlen, falls er dies nicht schon im Laufe der Partie erledigt hat. Jeder nicht befreite Sklave bringt 1 Minuspunkt ein, und für jeden nicht zurückgezahlten Kredit erhält der Spieler 2 Minuspunkte.

2. Jeder Spieler addiert die Siegpunkte seiner fertigen Gebäude und vollendeten Maschinen. Außerdem bringt jeder Sesterz, den der Spieler noch besitzt, einen Zehntelpunkt (0,1 Punkte) ein. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtergebnis hat gewonnen. Im Falle eines Gleichstands gibt es mehrere Sieger.