

# TRAJAN

110 AD – das römische Imperium befindet sich unter seinem Herrscher „optimus princeps“ Trajan auf dem Höhepunkt seiner Macht. Die Grenzen sind gesichert und der Blick wendet sich wieder dem Inneren des

Reiches zu - ROM.

Nutzen Sie die Chance und gewinnen Sie an Macht! Mit der richtigen Taktik können Sie Ihre Gegenspieler ausmanövrieren und am Ende den Sieg erreichen.

## Spielmaterial

**1 Spielplan** - er zeigt einen Ausschnitt des römischen Reiches ausgehend vom Senat in Rom über Trajansbogen, Forum und Hafenviertel bis hin zu den entlegenen Provinzen Britannias und Germaniens.

Man erkennt auf dem Plan 6 Bezirke, jeder ist einer bestimmten Aktion zugeordnet.

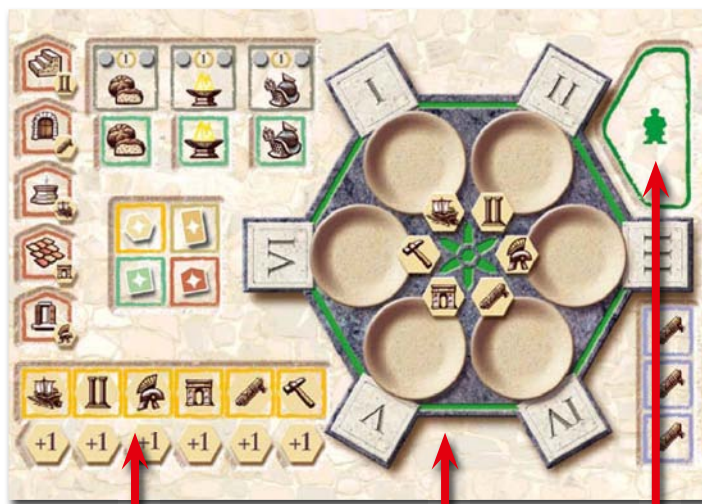


**60 kleine Spielfiguren** - je 15 in den Spielerfarben Rot, Grün, Dunkelblau, und Braun. Sie können im Spiel als **Legionäre** oder **Arbeiter** eingesetzt werden.



**4 Feldherren** und **8 Scheiben** - in den 4 Spielerfarben. Die Feldherren besetzen mit ihren Legionen Provinzen.

Die Scheiben dienen als Siegpunktanzeiger und markieren die Stimmen eines Spielers im Senat.



Ablagefelder für Plättchen

Aktionskreis

Figurenvorrat

**4 Ablagetableaus** in den Spielerfarben - Sie zeigen den Aktionskreis mit den 6 Mulden und bieten Platz für die verschiedenen gesammelten Plättchen.

**4 Trajansbögen** - für jeden Spieler einen. Er markiert den Platz, auf den ein neues Trajanplättchen gelegt wird.



**4 Sätze achteckiger Aktionssteine** - jeder Satz enthält 12 Steine, jeweils 2 in den Farben Gelb, Orange, Hellgrün, Weiß, Rosa und Blau. Mit ihnen werden die Mulden des Aktionskreises belegt.

**1 Zeitstein** - zur Markierung der abgelaufenen Spielzeit.



**60 Warenkarten** - aufgeteilt in 12 Waren zu je 5 Karten.



**9 Sorten Plättchen und Anzeiger** - stellvertretend wird hier jeweils ein Plättchen gezeigt:

- 54 Trajanplättchen 
- 70 Forumsplättchen 
- 12 Zusatzaktionsplättchen 
- 20 Bauplättchen 
- 24 [+2]-Marker 
- 15 Bedarfsplättchen - Brot • Spiele • Religion 
- 3 Schiffsplättchen 
- 12 Bonustafeln 
- 4 Quartalsanzeiger 
- 1 Stoffbeutel - zum Ziehen der Bonustafeln. 
- 2 Spielanleitungen - in Deutsch und Englisch.

# Spielaufbau

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt.

Jeder Spieler erhält in seiner Farbe 1 Ablagetableau, 1 Feldherrn, 15 kleine Spielfiguren, 2 Scheiben zum Markieren seiner Siegpunkte und seiner Position im Senat; außerdem 1 Trajansbogen und 12 Aktionssteine (je 2 in Blau, Gelb, Hellgrün, Orange, Rosa und Weiß).

Die **Zusatzaktions-** und **Forumsplättchen** werden nach ihren Rückseiten sortiert, jeweils gemischt und verdeckt bereitgelegt.

Auch die **Bedarfsplättchen** werden verdeckt gemischt und 3 von ihnen verdeckt aus dem Spiel genommen. Die restlichen werden als verdeckter Stapel bereitgelegt.

Nun werden folgende Plättchen zufällig gezogen und offen auf dem Spielplan verteilt (siehe unten):

10 **Forumsplättchen** werden in den Provinzen ausgelegt; je nach Spielerzahl werden weitere 6 (bei 2 Spielern), 9 (bei 3 Spielern) oder 12 (bei 4 Spielern) auf den entsprechenden Feldern des Forums verteilt.

3 **Zusatzaktionsplättchen** werden auf die gelben Felder des Forums gelegt.

20 **Bauplättchen** werden auf alle Felder des Stadtviertels beliebig verteilt.

Der Zeitstein wird auf das Startfeld der Zeitleiste gesetzt, die der Spielerzahl entspricht.

Alle Spieler stellen nun 1 Feldherrn und 1 kleine Spielfigur in das Feldlager und 1 kleine Spielfigur in das Arbeiterlager, ihre restlichen (13) kleinen Spielfiguren werden auf das entsprechend gekennzeichnete Feld ihres Tableaus gestellt. Den Trajansbogen stellt jeder auf das Feld mit der römischen „I“.

Bevor die Trajanplättchen gezogen werden, verteilt jeder Spieler seine Aktionssteine auf die Mulden seines Tableaus, in jede kommen 2 Steine in beliebiger Farbe.

Nun werden die **Trajanplättchen** nach ihren Symbolen in sechs Kategorien sortiert, gemischt und als offene Stapel auf ihre 6 Felder auf dem Spielplan eingesetzt.



## Spielvorbereitung

Es wird ein **Startspieler** bestimmt. Er legt eine seiner Scheiben auf das **Startfeld der Senatsleiste**. Alle anderen Spieler legen reihum im Uhrzeigersinn ihre Scheibe obenauf, so dass dort ein kleiner Stapel entsteht.

*(Anmerkung: Die Reihenfolge innerhalb dieses **Stapels im Senat** ist wichtig, weil die weiter oben liegende Scheibe Gleichstände im Spiel für sich entscheidet.)*

Alle Spieler legen ihre verbliebene Scheibe auf das Startfeld der Siegpunktleiste (*hier spielt eine Reihenfolge im Stapel keine Rolle!*).

Aus dem Beutel mit den **Bonustafeln** zieht jeder Spieler eine Tafel und legt sie mit der gelben Seite nach oben vor sich ab.

Dann werden **2 weitere Bonustafeln** gezogen und mit ihrer gelben Seite nach oben auf die dazugehörigen Felder des **Senats** gelegt. Der Beutel mit den restlichen Tafeln wird bereitgelegt.

Die **Warenkarten** werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt. Die oberste Karte wird aufgedeckt und offen neben den Stapel gelegt. Sie bildet einen der beiden Ablagestapel. Dann wird die nächste Karte aufgedeckt und auf die andere Seite des Stapels gelegt. Sie bildet nun den zweiten Ablagestapel.

**Jeder Spieler** zieht nun der Reihe nach jeweils **3 Warenkarten** auf die Hand. Man hat die freie Auswahl von welchem Stapel man eine Karte zieht. Hat ein Spieler 3 Karten gezogen, ist der nächste an der Reihe.

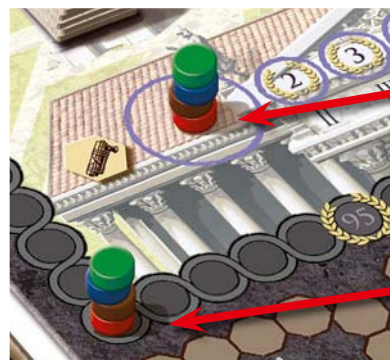
Ist ein Ablagestapel aufgebraucht, wird er stets wieder mit der obersten Karte vom verdeckten Stapel aufgefüllt.

Zum Schluss der Vorbereitung zieht jeder Spieler der Reihe nach **3 Trajanplättchen** und legt sie in beliebiger Reihenfolge auf die Plätze II, IV und VI seines Tableaus. Ein Spieler darf von jedem Stapel höchstens 1 Plättchen nehmen (gilt nur während der Vorbereitung).



*Es gibt 6 Kategorien Trajanplättchen.*

*Zu den Kategorien der Trajanplättchen siehe auch Seite 11.*



*Startfeld der Senatsleiste*

*Startfeld der Siegpunktleiste*



*Felder im Senat für die beiden Bonustafeln.*



*Warenkarten – Links und rechts die beiden offenen Ablagestapel in der Mitte der verdeckte Stapel.*



*Jede Kategorie Trajanplättchen bildet einen separaten Stapel auf dem Spielplan.*

## Spielziel

Die Spieler versuchen, durch geschickten Einsatz ihrer taktischen Möglichkeiten, mit sechs verschiedenen Aktionen Siegpunkte zu erzielen.

Der Schlüssel zum Erfolg liegt dabei in der cleveren Verteilung der Steine im Aktionskreis. Hier ist zu entscheiden, wann man welche Aktion auswählt. Zum einen gilt es, spontane Gelegenheiten zu nutzen, um z.B.

besonders attraktive Plättchen zu ergattern oder es gilt einem anderen Spieler das Leben an entscheidender Stelle zu erschweren. Zum anderen kann man aber auch wichtige Spielzüge über mehrere Runden vorbereiten.

Wie auch immer Ihre erste Partie ausfällt, Sie werden mit jedem weiteren Spiel erfahrener und lernen immer neue Finessen kennen.

## Spielablauf

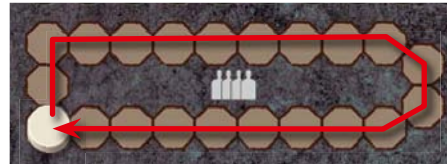
Das Spiel ist in vier Quartale eingeteilt. Jedes Quartal dauert 4 Runden. Die Länge einer Runde entspricht einem Umlauf des Zeitsteins auf der Zeitleiste.

Jede Runde kann aus unterschiedlich vielen Zügen bestehen.

Der Zug eines Spielers umfasst folgende Punkte, die in dieser Reihenfolge abgehandelt werden:

- Aktionssteine umverteilen und Zeitstein versetzen
- Trajanplättchen erfüllen (freiwillig)
- Aktion durchführen (freiwillig)

Hat ein Spieler seinen Zug abgeschlossen ist sein linker Nachbar an der Reihe.



Ein Umlauf des Zeitsteins auf der Zeitleiste entspricht einer Runde.

Anmerkung: Die Menge an Aktionssteinen, die sich in der vom Spieler gewählten Ausgangsmulde befinden, hat Einfluss auf die Länge einer Runde.

### Aktionssteine umverteilen

Der Spieler sucht sich eine Mulde aus, nimmt **alle** dort befindlichen Aktionssteine auf und sagt ihre **Anzahl** deutlich an (siehe „Zeitstein versetzen“).

Die gewählte Mulde muss mindestens 1 Stein enthalten.

Dann verteilt er die Steine **einzeln** auf die folgenden Mulden **reihum im Uhrzeigersinn**. In jede Mulde wird 1 Stein gelegt bis die aufgenommenen Aktionssteine verteilt sind.

Welchen Stein er in welche Mulde legt, bleibt dem Spieler überlassen.

Die Mulde, in die der letzte Stein gelegt wird, ist die **Zielmulde**.

Anmerkung: Wenn in der Ausgangsmulde mehr als 6 Aktionssteine lagen, wird in einige Mulden sogar zweimal ein Stein gelegt.

Beispiel: Die Mulde mit der Trajan-Aktion wird als Ausgangsmulde gewählt. Sie enthält 2 Aktionssteine, die reihum verteilt werden. Der letzte Aktionsstein wird in die Mulde mit der Hafen-Aktion gesetzt, welche deshalb zur Zielmulde wird.



### Zeitstein versetzen

Der Spieler am Zug hat die Anzahl seiner aufgenommenen Aktionssteine genannt und sein rechter Nachbar zieht nun den Zeitstein entsprechend viele Felder im Uhrzeigersinn weiter.

#### Ende einer Runde

Erreicht oder überschreitet der Zeitstein das Startfeld der Zeitleiste, wird die aktuelle Runde **nach dem Zug des Spielers** beendet. Nach 4 Runden ist ein Quartal beendet und mit dem vierten Quartal endet das Spiel.

Je nachdem ob eine Runde, ein Quartal oder das Spiel beendet wird, müssen noch bestimmte Handlungen durchgeführt werden bevor der nächste Spieler am Zug ist (siehe Erläuterungen auf Seite 8 u. 9).



Beispiel: Soeben wurden 2 Aktionssteine versetzt, der Zeitstein wandert 2 Felder weiter.



Beispiel: 4 Aktionssteine wurden versetzt, der Zeitstein wandert 4 Felder weiter und überschreitet das Startfeld der Zeitleiste.

## Trajanplättchen erfüllen (wenn möglich)

Liegt ein Trajanplättchen an der **Zielmulde** und befinden sich dort die auf dem Trajanplättchen abgebildeten Farben, so nimmt der Spieler das Trajanplättchen auf, lässt sich die Siegpunkte gutschreiben und darf dann die angegebene Sonderaktion durchführen.

In der Zielmulde können sich beliebig viele Aktionssteine befinden und es ist nicht maßgeblich, wie lange sie dort schon liegen.

Nach dem Durchführen der Sonderaktion wird das Trajanplättchen aus dem Spiel genommen.

Ausnahme: Die Trajanplättchen Brot, Spiele oder Religion werden auf das eigene Spielertableau gelegt und bleiben bis zum Ende des Spiels wirksam.

(Die Sonderaktionen werden auf Seite 11 erklärt.)

Anmerkung: In der Zielmulde dürfen sich auch noch andere Aktionssteine befinden, das hat keinen Einfluss auf die passende Farbkombination.

Beispiel: Als letzter Aktionsstein wird ein blauer Stein in die Mulde gesetzt. In der Zielmulde befinden sich auch die beiden notwendigen Aktionssteine (Gelb und Orange), um das Trajanplättchen zu erfüllen.



Der Spieler bekommt 5 SP und darf eine seiner kleinen Figuren in das Arbeiterlager stellen.

Dann wird das Trajanplättchen aus dem Spiel genommen.

## Aktion durchführen (freiwillig)

Unabhängig davon, ob ein Trajanplättchen erfüllt wurde, darf der Spieler nun diejenige Aktion durchführen, die seiner Zielmulde zugeordnet ist.

Jeder Mulde des Aktionskreises ist eine andere Aktion zugeordnet.

Die Aktionen im einzelnen:



### Hafen-Aktion

Der Spieler wählt eine von vier möglichen Alternativen:

- Er zieht 2 Warenkarten vom verdeckten Stapel, nimmt die Karten auf die Hand und muss nun 1 beliebige seiner Handkarten offen auf einen der beiden Ablagestapel abwerfen.
- Er nimmt die oberste Warenkarte von einem der beiden Ablagestapel auf die Hand.
- Er legt 1 bis 2 Handkarten offen vor sich aus. Diese Karten bilden seine persönliche Auslage, die am Spielende durch Bonustafeln noch Siegpunkte einbringen kann.  
Nach dem Ausspielen zieht er die gleiche Anzahl Karten vom verdeckten Stapel nach.
- Er legt aus der Hand eine Kombination von Warenkarten, entsprechend der Vorgabe auf den Schiffsplättchen, vor sich als persönliche Auslage ab und bekommt dafür die angegebenen Siegpunkte. (Siehe nebenstehende Abbildung).



Beispiel: Dieser Mulde ist die Militär-Aktion zugeordnet.

#### Die bunte Vorderseite



Der Spieler bekommt für  
1 Warenkarte ..... 2 SP  
2 gleiche Karten ... 6 SP  
3 gleiche Karten ... 12 SP  
4 gleiche Karten ... 20 SP



Der Spieler bekommt für  
1 Pärchen ..... 5 SP  
2 ungleiche Pärchen 10 SP  
3 ungleiche Pärchen 15 SP



Der Spieler bekommt für  
1 Warenkarte ..... 2 SP  
2 ungleiche Karten 4 SP  
3 ungleiche Karten 6 SP  
4 ungleiche Karten 8 SP

#### Die Rückseite



Der Spieler bekommt für  
1 Warenkarte ..... 0 SP  
2 gleiche Karten ... 1 SP  
3 gleiche Karten ... 7 SP  
4 gleiche Karten ... 15 SP



Der Spieler bekommt für  
1 Pärchen ..... 1 SP  
2 ungleiche Pärchen 6 SP  
3 ungleiche Pärchen 11 SP



Der Spieler bekommt für  
1 Warenkarte ..... 0 SP  
2 ungleiche Karten 1 SP  
3 ungleiche Karten 3 SP  
4 ungleiche Karten 5 SP

Zeigt das Schiffsplättchen seine bunte Vorderseite, dreht der Spieler es um, anderenfalls bleibt es so liegen. Die ausgelegten Warenkarten vergrößern seine persönliche Auslage.

## Forum-Aktion

Der Spieler nimmt sich ein beliebiges Plättchen aus dem Forum und legt es offen auf dem entsprechenden Feld seines Tableaus ab.

*Zur Übersicht der Forumsplättchen siehe Seite 11.*

## Militär-Aktion

Der Spieler wählt zwischen 3 Möglichkeiten:

- Er versetzt eine seiner eigenen kleinen Spielfiguren aus dem Vorrat seines Tableaus zum Feldlager auf den Spielplan. Dadurch wird die Figur zum Legionär und bleibt es bis zum Spielende.
- Er zieht seinen Feldherrn in eine angrenzende Provinz. Findet er dort ein Plättchen vor, nimmt er es auf und legt es auf seinem Tableau ab. Das Feldlager ist genau so wie die Provinz Britannia zu 3 Provinzen benachbart (*siehe gestrichelte Linien auf dem Spielplan*).
- Er versetzt einen seiner Legionäre aus dem Feldlager in die Provinz, in der sich sein Feldherr aufhält, sofern dort **nicht schon ein eigener Legionär** steht.

Befindet sich noch kein **fremder** Legionär in dieser Provinz, erhält der Spieler die dort angegebene Anzahl an Siegpunkten gutgeschrieben. Sind aber schon **Legionäre anderer Spieler** anwesend, werden von den angegebenen Siegpunkten **3 Punkte pro fremden Legionär abgezogen**.

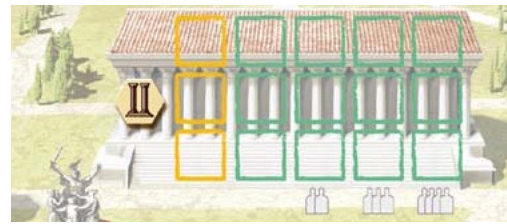
**Beachten:** Es darf nur einen Legionär pro Spieler in einer Provinz geben!

## Trajan-Aktion

Der Spieler nimmt sich von einem beliebigen der sechs Stapel mit Trajanplättchen auf dem Spielplan das oberste offene Plättchen und legt es auf das Feld des eigenen Tableaus auf dem sich gerade sein Trajansbogen befindet. Der Bogen wandert im Uhrzeigersinn auf das nächste freie Feld weiter.

Gibt es kein freies Feld für den Trajansbogen mehr, an allen 6 Mulden liegen bereits Trajanplättchen, wird der Bogen in die Mitte des Aktionskreises gestellt. Sobald ein Trajanplättchen erfüllt ist, wird der Bogen auf das frei gewordene Feld an der Mulde gestellt.

Solange alle Felder mit Trajanplättchen belegt sind, kann der Spieler die Trajan-Aktion nicht durchführen.



Das Forum bietet Platz für 3 Zusatzaktionsplättchen (gelb) und, je nach Spielerzahl 6, 9 oder 12 Forumsplättchen.

Anmerkung: Sollte auf dem Spielertableau nicht genug Platz für die Plättchen vorhanden sein, werden Stapel gebildet.



Feldherren dürfen nur in benachbarte Provinzen ziehen.



Anmerkung: Ein Legionär wird nicht über einzelne Provinzen gezogen, sondern direkt in die Provinz gestellt, in der sich sein Feldherr befindet.

Anmerkung: Man erhält aber nie weniger als 0 Siegpunkte für eine Provinz.



Beispiel: Das neue Trajanplättchen wird auf das Feld gelegt, auf dem der Trajansbogen steht (die „I“), der Bogen wird im Uhrzeigersinn auf das nächste freie Feld gestellt, die „III“.

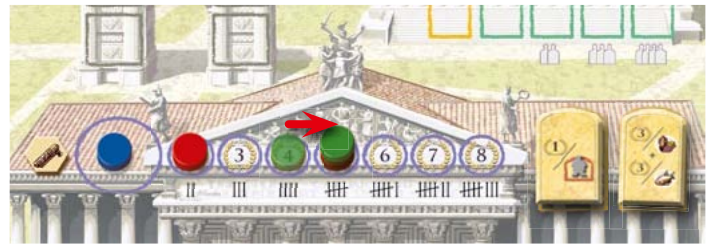


## Senat-Aktion

Der Spieler rückt seinen Stein auf der Senatsleiste des Spielplans um 1 Feld weiter und schreibt sich die Siegpunkte, die auf dem neuen Feld angegeben sind, gut.

Sollten sich auf dem Feld ein oder mehrere Steine befinden, setzt er seinen Stein obenauf.

Hat ein Spieler das Feld mit 8 Siegpunkten im Senat erreicht, steht ihm diese Aktion in laufenden Quartal nicht mehr zur Verfügung.



*Beispiel: Der Spieler zieht seine Scheibe auf der Senatsleiste um 1 Feld von 4 auf 5 weiter und bekommt dafür 5 SP.*



## Bau-Aktion

Der Spieler wählt zwischen 2 Möglichkeiten:

- Er versetzt eine seiner eigenen kleinen Spielfiguren aus dem Vorrat seines Tableaus zum Arbeiterlager auf dem Spielplan. Dadurch wird die Figur zum Arbeiter und bleibt es bis zum Spielende.
- Er setzt einen seiner Arbeiter aus dem Lager auf einen Bauplatz. Handelt es sich um seinen ersten Bauplatz, hat er die freie Auswahl im Stadtviertel. Alle weiteren Arbeiter muss er senkrecht oder waagrecht benachbart zu eigenen Arbeitern einsetzen.
- Liegt ein **Bauplättchen** auf dem Feld, nimmt er es auf, legt es auf den entsprechenden Platz seines Tableaus und erhält die angegebene Anzahl Siegpunkte gutgeschrieben.

Handelt es sich um das erste Bauplättchen dieser Art auf dem Tableau, führt der Spieler sofort die angegebene **Aktion zusätzlich** zu seinem normalen Spielzug durch. Diese zusätzliche Aktion gibt es nur beim jeweils ersten Bauplättchen seiner Art!

- Der Spieler darf einen Arbeiter auch auf einem Feld platzieren auf dem schon **Arbeiter anderer Spieler** stehen. Er bekommt dafür zwar kein Bauplättchen, aber er kann so **Zwischenräume überbrücken**, um an andere lukrative Bauplättchen heranzukommen.



*Beispiel: Der Spieler sucht sich ein Feld aus, nimmt sich das Bauplättchen von dort und legt es auf seinem Tableau ab.*

*Dort liegt noch keins von dieser Sorte. Deshalb führt der Spieler die dort angezeigte Aktion (in diesem Fall die Senat-Aktion) zusätzlich durch.*



*Beispiel: Der Spieler entscheidet sich einen Arbeiter auf das Feld mit dem blauen Arbeiter zu setzen. Zwar bekommt er kein Bauplättchen und damit auch keine Siegpunkte, aber er hat nun die Möglichkeit in seinem nächsten Spielzug das attraktive Plättchen mit dem Fenster im Wert von 4 SP zu ergattern.*

# Rundenende • Quartalsende • Spielende

## Rundenende

Erreicht oder überschreitet der Zeitstein das Startfeld der Zeitleiste, ist die Runde nach dem Zug des Spielers beendet.

Es wird ein Bedarfspättchen aufgedeckt und für alle gut sichtbar neben den Spielplan gelegt.

Eine neue Runde geht mit dem nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter. Der Zeitstein verändert seine Position am Rundenende nicht, er wird im nächsten Zug von dort aus weitergezogen.

Liegen bereits 3 Bedarfspättchen aus (d.h. nach vier Runden auf der Zeitleiste), ist ein Quartal beendet. Es wird kein weiteres Bedarfspättchen aufgedeckt sondern es kommt zur Quartalswertung.

Der Zeitstein hat seine erste Runde auf der Zeitleiste hinter sich –

Das erste Bedarfspättchen wird aufgedeckt:



Nach vier Runden – es lagen schon 3 offene Bedarfspättchen aus – wird kein viertes Pättchen aufgedeckt, sondern das Quartal beendet.

## Quartalsende

### 1. Erfüllen der Bedürfnisse

Zunächst muss **jeder** Spieler den Bedarf des Volkes decken. Drei Bedürfnisse hat das Volk geäußert und die wollen befriedigt werden.

Um diesen Bedarf zu decken, **muss nun jeder** Spieler für **jedes** offene Bedarfspättchen ein passendes Forumsplättchen abgeben.

Ein Bedarfspättchen kann auch durch ein Trajanplättchen gedeckt werden, wenn beide das gleiche Symbol zeigen.

Jeder Spieler darf jedes seiner Trajanplättchen pro Quartalswertung nur einmal einsetzen.

Die eingesetzten Forumsplättchen werden später aus dem Spiel genommen. Die Trajanplättchen bleiben jedoch liegen.

Kann ein Spieler ein oder mehrere Bedarfspättchen nicht erfüllen, werden ihm folgende Siegpunkte abgezogen:

- 1 nicht erfülltes Bedarfspättchen ..... - 4 SP.
- 2 nicht erfüllte Bedarfspättchen ..... - 9 SP.
- 3 nicht erfüllte Bedarfspättchen ..... - 15 SP.

### 2. Machtverhältnisse im Senat

Nun wird der Einfluss jedes Spielers innerhalb des Senats anhand seiner Stimmenzahl festgestellt. Für jeden Spieler werden addiert:

- die Stimmen seiner aktuellen Position auf der Senatsleiste
- die Stimmen aller Senatsplättchen, die sich auf seinem Tableau befinden.

Der Spieler, der **die meisten Stimmen** kontrolliert, hat den Posten eines **Konsuls** ergattert und darf sich dafür eine der beiden auf dem Spielplan liegenden Bonustafeln

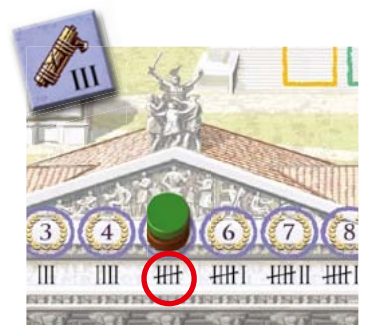
Anmerkung: Wenn ein Bedarf gedeckt werden kann, muss er auch gedeckt werden. Ein freiwilliges Verzichten unter Inkaufnahme eines Siegpunkt- abzuges ist **nicht** erlaubt. D.h. auch ein Joker müsste eingesetzt werden falls ein Bedarf nicht gedeckt werden kann.



Beispiel: Die abgebildeten 3 Bedarfspättchen müssen erfüllt werden. Dem Spieler stehen zwei Forumsplättchen sowie ein Trajanplättchen zur Verfügung. Er verwendet das Forumsplättchen mit dem Helm, welches danach aus dem Spiel kommt sowie sein Trajanplättchen, welches er behält. Nur den Bedarf nach Brot konnte der Spieler nicht decken, weshalb er 4 SP abgezogen bekommt.

Anmerkung: Fällt ein Spieler durch abgezogene Siegpunkte hinter das Startfeld der Siegpunktleiste zurück zählt jedes Feld bis zum Startfeld -1 Siegpunkt.

Beispiel: Spieler Grün und Braun liegen mit 5 Stimmen gleichauf im Senat. In dieser Situation hätte Spieler Grün die Machtverhältnisse im Senat für sich entschieden, weil seine Scheibe oben liegt. Allerdings hat Spieler Braun noch ein Senatsplättchen mit drei Stimmen und gewinnt deshalb mit 8:5 Stimmen.





aussuchen. Er legt die gewählte Tafel mit der **gelben Seite nach oben** vor sich aus.

Der Spieler mit den **zweitmeisten Stimmen** ist **Stellvertreter**, nimmt die übriggebliebene Bonustafel und legt sie mit der **grauen Seite nach oben** offen vor sich aus.

Bei Stimmengleichstand entscheidet, wer auf der **Senatsleiste** vorn liegt. Stehen beide Spieler auf demselben Feld, gewinnt der Spieler, dessen Stein sich oben auf dem Stapel befindet.

Anschließend werden die Steine aller Spieler im Senat wieder als Stapel zurück auf das Startfeld der **Senatsleiste** gesetzt, wobei der Stein des Spielers mit den wenigsten Stimmen unten im Stapel liegt und der Stein des Konsuls entsprechend oben auf dem Stapel.

### 3. Plättchen entfernen und Felder auffüllen

Zunächst werden folgende Plättchen aus dem Spiel genommen:

- Alle **eingesetzten Forumsplättchen**, die den **Bedarf** des Volkes gedeckt haben (Trajanplättchen bleiben prinzipiell liegen)
- Alle **Senatsplättchen**, egal ob eingesetzt oder nicht
- Alle Plättchen, die sich noch im **Forum** befinden (auch die Zusatzaktionsplättchen, die sich noch dort befinden)

Dann werden folgende Plättchen ins Spiel gebracht oder aufgedeckt:

- 2 neue **Bonustafeln** werden aus dem Beutel gezogen und mit ihrer gelben Seite nach oben auf ihren Platz im Senat gelegt.
- In jeder **Provinz** ohne Forumsplättchen, in der sich zur Zeit **weder Feldherren noch Legionäre** aufhalten, wird ein neues Forumsplättchen offen hingelegt.
- Alle Felder des **Forums** werden mit neuen Forumsplättchen aufgefüllt. Auf die 3 orangefarbenen Felder werden entsprechend 3 neue Zusatzaktionsplättchen gelegt.

Alle Plättchen werden zufällig gezogen und dann offen ausgelegt.

- Die **Schiffsplättchen** werden wieder so gedreht, dass ihre bunte Vorderseite nach oben zeigt.

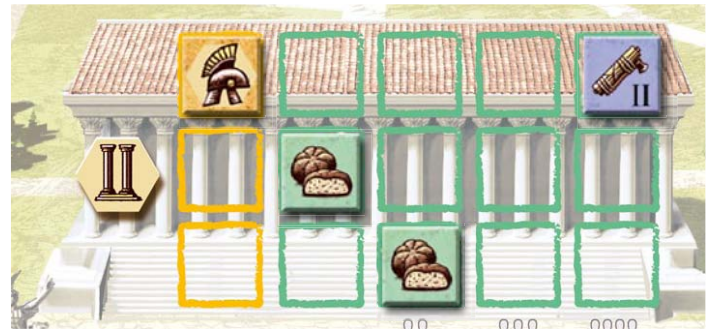
Dann wird noch der oben liegende **Quartalsanzeiger** aus dem Spiel genommen und ein neues Quartal geht mit dem nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

Wurde der letzte Anzeiger entfernt sind vier Quartale gespielt und es kommt noch zu einer Endwertung am Spielende.



*Beispiel: Spieler Braun hat die Stimmauszählung gewonnen und entscheidet sich für die linke Bonustafel.*

*Spieler Grün (als Zweiter) nimmt sich die übriggebliebene Tafel und legt sie mit der grauen Seite nach oben vor sich ab.*



*Die 4 Plättchen kommen aus dem Spiel.*



*In 2 Provinzen werden neue Forumsplättchen gelegt.*



*Bei 4 Spielern werden alle Plätze des Forums belegt.*



*Alle Schiffsplättchen mit der grauen Seite nach oben werden umgedreht.*

## Spielende und Endwertung

Nach der letzten Quartalswertung kann sich der Spielstand auf der Siegpunkteleiste noch ändern.

Es werden noch folgende Siegpunkte vergeben:

- Für jede Warenkarte auf der Hand ..... 1 SP.
- Für jeden Arbeiter im Arbeiterlager ..... 1 SP.
- Für jeden Legionär im Feldlager ..... 1 SP.
- Für jedes Trajanplättchen auf dem Aktionskreis ... 1 SP.
- Für jeden 3er-Satz Bauplättchen mit gleichem Symbol ..... je 10 SP.



- Für jeden 4er-Satz Bauplättchen mit gleichem Symbol ..... je 20 SP.



- Für Bonustafeln ..... siehe Abbildung.

Nachdem auch diese Siegpunkte gutgeschrieben wurden und die Siegpunkteleiste entsprechend angepasst wurde, hat der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewonnen. Bei Gleichstand entscheidet die Position im Senat.

## Die Bonustafeln



### Vorderseite (Gelb):

Kann der Spieler bei Spielende mindestens 1 Forumsplättchen Brot, Spiele oder Religion vorweisen, oder einen Bedarfs-Joker, erhält er 9 SP gutgeschrieben. Dazu gehören nicht Trajanplättchen mit dem entsprechenden Symbol.

### Rückseite (Grau):

Wie Vorderseite, nur erhält der Spieler 6 SP.



### Vorderseite (Gelb):

Für jeden eigenen Arbeiter im Stadtviertel erhält der Spieler 1 SP.

### Rückseite (Grau):

Wie Vorderseite, nur erhält der Spieler 1/2 SP (bei ungerader Anzahl wird aufgerundet).



### Vorderseite (Gelb):

Für jede Warenkarte der abgebildeten Sorte in der persönlichen Auslage erhält der Spieler 3 SP.

### Rückseite (Grau):

Wie Vorderseite, nur erhält der Spieler 2 SP.



### Vorderseite (Gelb):

Für jeden eigenen Legionär in einer Provinz erhält der Spieler 2 SP.

**Rückseite (Grau):** Wie Vorderseite, nur erhält der Spieler 1 SP.



### Vorderseite (Gelb):

Für jede eigene Bonustafel, deren gelbe Seite oben liegt, erhält der Spieler 3 SP.

### Rückseite (Grau):

Wie Vorderseite, nur erhält der Spieler 2 SP (auch hier zählen nur Bonustafeln, bei denen die gelbe Seite oben liegt).

## Die Forumsplättchen

Es gibt folgende Forumsplättchen, sie haben alle die gleiche Rückseite:



**Senatsplättchen:** Sie zeigen 2 bis 5 Stimmen für die Machtverhältnisse im Senat an. An jedem Quartalsende werden die ausliegenden Senatsplättchen aus dem Spiel genommen.



**Plättchen zum Erfüllen der Bedürfnisse:** Jedes zeigt ein Bedarfssymbol. Mit ihnen werden die entsprechenden Bedürfnisse des Volkes befriedigt. Nach Verwendung kommen sie aus dem Spiel, überzählige bleiben dem Spieler erhalten.

Nach Verwendung kommen sie aus dem Spiel, überzählige bleiben dem Spieler erhalten.

## Die Forumsplättchen



**Warenkarten-Joker:** Er wird wie eine beliebige Warenkarte eingesetzt, kommt allerdings nach seinem Einsatz aus dem Spiel.

Wird er vorher nicht eingesetzt, kann er bei der Endwertung als beliebige Warenkarte eingesetzt werden (Bonustafeln).



**Bedarfs-Joker:** Er wird wie ein beliebiges Plättchen zum Erfüllen der Bedürfnisse eingesetzt, kann also für jeden Bedarf verwendet werden.



**Gebäude-Joker:** Er zählt bei Spielende wie ein beliebiges Gebäudeplättchen um die Bildung von 3er- und 4er-Sätzen zu erleichtern.



**Zusatzaktions-Joker:** Er wird wie ein beliebiges Zusatzaktionsplättchen eingesetzt und kommt danach aus dem Spiel.

## Die Zusatzaktionsplättchen



Hat ein Spieler in seinem Zug eine Aktion durchgeführt, darf er, gegen Abgabe eines Plättchens, welches das gleiche Symbol zeigt, die Aktion noch 1 weiteres Mal durchführen.

*Anmerkung: Auch eine zusätzliche Aktion, die durch eine Bau-Aktion verursacht wurde (erstes Bauplättchen seiner Art auf dem Tableau), reicht aus, um ein Zusatzaktionsplättchen einsetzen zu dürfen.*

Verfügt er schon über einen [+2]-Marker für diese Aktion, darf er diese Aktion sogar zweimal



zusätzlich durchführen. Das Plättchen kommt aus dem Spiel, der Marker bleibt.

**Pro Zug** darf man **nur 1** Zusatzaktionsplättchen einsetzen.

## Die Sonderaktionen der Trajanplättchen

Trajanplättchen, die nach ihrer Verwendung aus dem Spiel genommen werden:



Der Spieler zieht die beiden obersten Warenkarten vom verdeckten Stapel auf die Hand.



Der Spieler erhält 9 Siegpunkte.



Der Spieler stellt 1 (bzw. 2) kleine Spielfigur(en) von seinem Tableau in das Arbeiterlager auf dem Spielplan.



Figuren im Arbeiterlager werden für den Rest des Spiels zu Arbeitern.



Der Spieler stellt 1 (bzw. 2) kleine Spielfigur(en) von seinem Tableau in das Feldlager auf dem Spielplan.

Kleine Figuren im Feldlager werden für den Rest des Spiels zu Legionären.



Der Spieler erhält einen [+2]-Marker, den er auf ein freies der sechs zugehörigen Felder seines Tableaus setzt. Er ordnet damit diesen Marker einer der 6 Aktionen zu.

Ab jetzt darf der Spieler, wenn er ein Zusatzaktionsplättchen einsetzt, nicht nur 1 sondern 2 Aktionen zusätzlich durchführen.

Trajanplättchen, die nicht aus dem Spiel kommen:



Der Spieler erfüllt am Quartalsende mit jedem dieser Trajanplättchen 1 Bedarfplättchen mit gleichem Symbol (Brot, Spiele, Religion).



# Übersicht zum Spielablauf

## Spiellänge

Es werden 4 Quartale gespielt.  
1 Quartal = 4 Runden  
1 Runde = 1 Umlauf des Zeitsteins

## Der Spielzug eines Spielers

1. Aktionssteine umverteilen (muss)
  - Ausgangsmulde bestimmen
  - Zielmulde ermitteln
  - Zeitstein setzen!
2. Trajanplättchen erfüllen (wenn möglich)
  - Siegpunkte kassieren
  - Sonderaktion durchführen (freiwillig)
3. Aktion durchführen (freiwillig)
  - je nach Zielmulde eine der 6 Aktionen
    - Hafen                    - Forum
    - Trajan                    - Senat
    - Bauen                    - Militär

## Ende einer Runde

- Zeitstein erreicht oder überschreitet sein Startfeld.
- Bedarfplättchen aufdecken
  - nach der vierten Runde kein weiteres Bedarfplättchen, sondern

## Quartalsende

- Bedarf erfüllen (Siegpunkt-Abzug möglich)
- Senat werten (Bonustafel für Stimmenmehrheit)
- Plättchen abgeben bzw. entfernen und
- auffüllen in:
  - Provinzen
  - Forum
  - Senat
- Schiffsplättchen auf Vorderseite drehen
- Alten Quartalsanzeiger entfernen

## Spielende

- Siegpunkte verteilen für:
- Warenkarten auf der Hand (1 SP)
  - Arbeiter im Arbeiterlager (1 SP)
  - Legionäre im Feldlager (1 SP)
  - Trajanplättchen auf dem Aktionskreis (1 SP)
  - 3 gleiche Bauplättchen (je Satz 10 SP)
  - 4 gleiche Bauplättchen (je Satz 20 SP)
  - Siegpunkte für Bonustafeln

# Danksagungen



*Der Autor dankt den vielen Testspielern,  
besonders:*

*Frieder Benzing, Susanne Feld, Jonathan Feld,  
Benjamin Fleck, Thomas Koslowski,  
Denis Leonhard, Roland Lurk,  
Michael Schmitt, Aiko Schuhmann,  
Christoph Toussaint, Andreas Zimmermann,  
sowie den Offenburger-Spiele-Freunden.*

*Bei der Entwicklung und Veröffentlichung von  
Trajan waren auch auf Verlagsseite eine Reihe  
von Freunden behilflich, an die unser ganz  
besonderer Dank geht:*

*Meike Baczewski, Thomas Baczewski,  
Richard Breese, Markus Bungartz,  
Barbara Dauenhauer, Kai Eimer,  
Andreas Hoffmann, Hans-Joachim Hönicke,  
Mathias Jäger, Jürgen Janik, Mary Kandels,  
Lothar Kothe, Stephan Lies, Sabine Neumann,  
René Parrot, Ronald Powroznik,  
Axel Schubien und Stephan Weidemann.*



*Autor:..... Stefan Feld  
Grafik und Illustration: ..... Jo Hartwig  
Übersetzung Deutsch-Englisch: Ferdinand Köther  
Realisation: ..... Bernd Dietrich*



© Copyright 2011 Ammonit  
D-68259 Mannheim, Germany

AMMONIT