

CONSTANTINOPOLIS



Spielregel




Willkommen

Mitte des sechsten Jahrhunderts nach Christus beherrschte die aufstrebende Kaiserstadt Konstantinopel die bedeutenden Handelswege am Bosphorus. Die Stadt galt als das prunkvolle Tor nach Asien und als pulsierendes Herz des oströmischen Reiches.

In *Constantinopolis* übernehmen die Spieler die Rollen ehrgeiziger Händler, die sich in dieser blühenden Metropole eingefunden haben, um ihrem eigenen Namen Unsterblichkeit zu verleihen.

Spielziel

2 bis 5 Spieler versuchen, zum einflussreichsten Kaufmann der Stadt zu werden. Durch erfüllte Aufträge ausländischer Städte, die Entwicklung lokaler Handelstätigkeit, Güterspenden an die Stadt und Finanzierung öffentlicher Gebäude erhalten die Spieler Ruhmespunkte (RP/) , die ihren Einfluss in der Stadt darstellen.

Am Ende des Spiels wird der Spieler mit den meisten Ruhmespunkten zum einflussreichsten Händler in Constantinopolis und damit zum Gewinner!

Spielmaterial

Zu *Constantinopolis* gehören:

- Dieses Regelheft
- 1 Spielplan
- 5 Spielertafeln
- 106 Auftragskarten
- 22 Schiffskarten, in drei Typen:
 - » 9 Kleine Schiffe (Parvus Dromo)
 - » 8 Mittlere Schiffe (Medius Dromo)
 - » 5 Große Schiffe (Magnus Dromo)
- 5 Marktkarten
- 68 Gebäudeplättchen, in fünf Typen:
 - » 24 Produktionsgebäude (rot)

- » 18 Wirtschaftsgebäude (gelb)
- » 12 Versorgungsgebäude (grün)
- » 8 Öffentliche Gebäude (lila)
- » 6 Stadtmauern (grau)
- 85 Münzplättchen, in verschiedenen Werten:
 - » 13 Münzen im Wert von 30 Gold
 - » 18 Münzen im Wert von 10 Gold
 - » 13 Münzen im Wert von 5 Gold
 - » 13 Münzen im Wert von 2 Gold
 - » 28 Münzen im Wert von 1 Gold
- 90 Produktionsgüter-Holzwürfel, in fünf Typen:
 - » 10 Luxusgüter (gelb)
 - » 16 Militärgüter (schwarz)
 - » 20 Gewerbegüter (rot)
 - » 20 Verbrauchsgüter (blau)
 - » 24 Nahrungsgüter (grün)
- 20 Handelsposten aus Holz (4 je Farbe: Schwarz, blau, grün, rot und gelb)
- 15 Spielsteine aus Holz:
 - » 5 Amt-Spielsteine (1 je Farbe)
 - » 5 Ruhmespunkt-Spielsteine (1 je Farbe)
 - » 5 Produktionsstufe-Spielsteine (1 je Farbe)

Materialübersicht

Die folgenden Abschnitte beschreiben kurz das Spielmaterial von *Constantinopolis*.

Spielplan

Der größte Teil des Spielplans ist eine Karte von Constantinopolis, auf der ein Teil des Materials ausgelegt wird. Auf dem Spielplan befinden sich Felder für die unterschiedlichen verfügbaren Gebäude, für die Markt- und Schiffskarten, und für die Wahl und Anzeige der Ämter. Die Ruhmespunkteleiste befindet sich am äußeren Rand des

Spielplans. Weitere Hinweise unter „Spielplan-Übersicht“ auf Seite 4.

Spielertafeln

Auf diesen Tafeln platzieren die Spieler ihre Gebäude, halten den Status ihrer Handelsschiffe fest und legen ihr Gold und ihre Güter ab. Weitere Hinweise unter „Spielertafel-Übersicht“ auf Seite 5.



Auftragskarten

Diese Karten stellen Handelsanfragen und gewünschte Passagierbeförderungen ferner Städte dar. Die Spieler nutzen ihre Güter und Schiffe, um diese Aufträge zu erfüllen, wodurch sie Reichtum und oftmals Ruhmespunkte erlangen.



Schiffskarten

Diese Karten stellen die Schiffe dar, mit denen die Spieler ihren Fernhandel abwickeln. Die Ladekapazität der Schiffe hängt von deren Größe ab, die klein, mittel oder groß sein kann.



Marktkarten

Diese Karten geben an, was auf den städtischen Märkten ge- und verkauft oder gespendet werden kann. Diese Märkte wechseln in regelmäßigen Abständen während des Spiels.



Gebäudeplättchen

Diese Plättchen stellen Gebäude dar, die im Spiel gekauft und benutzt werden können. Abhängig vom Gebäudetyp können sie Güter produzieren, Güter in Geld oder Ruhmespunkte umwandeln oder andere Vorteile bieten.





Spielplan-Übersicht

- | | | |
|---|---|---|
| 1. Ruhmespunkteleiste | 6. Bereich der verfügbaren Versorgungsgebäude | 10. Bereich der verfügbaren Stadtmauer-Abschnitte |
| 2. Rundenübersicht | 7. Platz für Schiffskarten | 11. Bereich der Ämter |
| 3. Bereich der verfügbaren Produktionsgebäude | 8. Bereich der verfügbaren Öffentlichen Gebäude | 12. Stadtmauer-RP-Tabelle |
| 4. Bereich der verfügbaren Wirtschaftsgebäude | 9. Bereich des aktuellen Marktes | 13. Produktionsstufenleiste |

Spielertafel-Übersicht

1. Feld „Lange Fahrt“
2. Feld „Kurze Fahrt“
3. Hafen
4. „Handelsposten“-Feld
5. Startgebäude – Ager
6. Bauplätze
7. Goldmünzen-Ablage
8. Konto-Bereich
9. Lager



Münzplättchen

Diese Münzen in unterschiedlichen Werten sind das Gold, mit dem auf Ämter geboten und mit dem Gebäude, Schiffe und Güter gekauft werden.



Güterwürfel

Diese Holzwürfel sind die unterschiedlichen Güter, welche die Spieler erwerben, verkaufen oder benutzen wollen. Jede Würfelfarbe steht für eine bestimmte Güterart.



Handelsposten

Die Holzsteine in Häuschenform stellen zusätzliche Zweigstellen des Unternehmen eines Spielers dar, um seine Aufträge besser organisieren zu können.



Spielsteine

Diese Holzspielsteine sind dazu da, das Amt des Spielers anzuzeigen, sowie seine Produktionsstufe und die Anzahl seiner Ruhmespunkte. Jeder Spieler hat drei Spielsteine in seiner Farbe.



Amt-Spielstein



Produktionsstufe-Spielstein



Ruhmespunkt-Spielstein

Spielvorbereitung

1. Spielplan auslegen. Den Spielplan in der Mitte der Spielfläche ausbreiten.


2. Auftragskarten vorbereiten. Die Auftragskarten mischen und als verdeckten Stapel gut erreichbar bereit legen.

3. Münzen vorbereiten. Die Münzen nach Wert sortieren und gut erreichbar als Bank bereit legen.

4. Produktionsgüter vorbereiten. Die Produktionsgüter-Würfel nach Farbe sortieren und gut erreichbar bereit legen.

5. Gebäude auslegen. Je nach Spielerzahl kommen unterschiedlich viele Gebäudeplättchen auf die entsprechenden Stellen auf dem Spielplan (Name, Abbildung und Farbe müssen übereinstimmen).

Alle *Öffentlichen Gebäude* und *Stadtmauern* auslegen. Die Anzahl der übrigen Gebäude hängt von der Spielerzahl ab. Bei 2 Spielern *je eines* der übrigen Gebäude auslegen, bei 3 oder 4 Spielern *je zwei* der übrigen Gebäude auslegen und bei 5 Spielern *alle* übrigen Gebäude auslegen.

6. Marktkarten vorbereiten. Die Marktkarten mischen, eine ziehen und offen auf das Feld „Aktueller Markt“ des Spielplans legen (das Feld ist braun umrandet und zeigt eine Abbildung des Marktplatzes und eine Waage ). Die Karte

stellt den ersten Markt des Spiels dar. Die restlichen Marktkarten kommen als offener Stapel auf das Feld „Zukünftige Märkte“ des Spielplans (dieses sieht ähnlich aus wie der Aktuelle Markt, es fehlt aber die Waage).

7. Spielertafeln vorbereiten. Jeder Spieler bekommt in der von ihm gewählten Farbe eine Spielertafel, eine Karte „Kleines Schiff“ (Parvus Dromo) und 30 Gold. Das Schiff wird neben die Tafel gelegt, die Münzen kommen auf die Münzen-Ablage der Tafel. Die übrigen Schiffe werden in Stapeln nach Größe sortiert und offen auf die entsprechenden Felder des Spielplans gelegt.

8. Spielsteine verteilen. Jeder Spieler bekommt einen Amt-, Ruhmespunkt- und Produktionsstufe-Spielstein, sowie vier „Handelsposten“, alles in seiner Farbe.

9. Anzeigeleisten vorbereiten. Jeder Spieler stellt seinen Ruhmespunkt-Spielstein auf das Feld „0“ der Ruhmespunkteiste und seinen Produktionsstufe-Spielstein auf das Feld „1“ der Produktionsstufenleiste.

10. Amt-Spielstein platzieren. Jeder Amt-Spielstein der Spieler kommt nach Zufall auf ein freies Feld „Ämter“, beginnend beim Amt „I“ ganz links. Diese Reihenfolge bestimmt die anfängliche Spielerreihenfolge.

- | | | |
|--|--|---|
| 1. Spielerbereich | 8. Wirtschaftsgebäude-Plättchen | 14. Stadtmauer-Plättchen |
| 2. Vorrat an Handelshäusern (in Spielerfarbe) | 9. Stapel der Zukünftigen Märkte | 15. Amt-Spielstein (zufällig platziert) |
| 3. Spielertafel | 10. Versorgungsgebäude-Plättchen | 16. Produktionsstufe-Spielstein (in Ausgangsposition) |
| 4. Anfangsausrüstung Gold (30 Gold) | 11. Schiffsvorrat (sortiert nach Schiffsgröße) | 17. Gütervorrat (nach Farbe sortiert) |
| 5. Anfangsausrüstung Schiff (1 Kleines Schiff) | 12. Öffentliche Gebäude-Plättchen | 18. Goldvorrat (nach Wert sortiert) |
| 6. Ruhmespunkt-Spielstein (auf Startposition) | 13. Karte Aktueller Markt (zufällig gezogen) | 19. Auftragskarten-Stapel |

Startaufbau (für ein Spiel zu dritt)



Spielrunde

Eine Partie *Constantinopolis* findet über eine Anzahl von Runden statt, die jeweils aus acht Phasen bestehen. Einige Phasen können zur Zeitersparnis von allen Spielern gleichzeitig abgehandelt werden. Die Phasen finden immer in dieser Reihenfolge statt:

1. Ämter versteigern
2. Schiffe bewegen/Aufträge erfüllen
3. Güter produzieren
4. Gebäude bauen
5. Auftragskarten ziehen
6. Aufträge annehmen
7. Güter spenden
8. Ende der Runde

Die Phase *Ende der Runde* hat zwei Schritte, die immer auf dieselbe Weise abgehandelt werden. Diese Schritte sind im Abschnitt „Phase Ende der Runde“ auf Seite 21 erläutert.

Phase: Ämter versteigern

In dieser Phase bieten die Spieler darum, ein öffentliches Amt für diese Runde zu besetzen. Jedes Amt bietet einen besonderen Vorteil, außerdem geben die Ämter die Spielerreihenfolge der Runde an (die Ämter werden auf Seite 25 im Detail beschrieben).

Abgewickelt wird die Phase auf dem Spielplan im Kasten der Ämter, in dem Name und Eigenschaft jedes Amtes symbolisch ersichtlich sind. Die Ämter sind von I bis V nummeriert: In allen Phasen, die nicht gleichzeitig abgehandelt werden, ist derjenige Spieler zuerst an der Reihe, der das am weitesten links stehende Amt innehat (= das mit der niedrigsten Zahl). Der Spieler mit dem nächsthöheren Amt ist als nächster dran, usw.

Ablauf der Ämter-Versteigerung

Die Versteigerung wird in Spielerreihenfolge durchgeführt. Ein Spieler, der an der Reihe ist,

gilt als „aktiver Spieler“ und muss sich für ein Amt entscheiden, das er für diese Runde besetzen will. Entweder:

- dasselbe Amt, das er bereits besetzt hält, oder
- ein freies Amt, oder
- ein Amt, das ein anderer Spieler gerade besetzt.

Dasselbe Amt. Wählt der aktive Spieler das Amt, das er in der Runde zuvor besetzt hatte, muss er kein Gebot abgeben und lässt seinen Spielstein einfach dort stehen, wo er war; der nächste Spieler wird zum aktiven Spieler.

Freies Amt. Wählt der aktive Spieler ein unbesetztes Amt, muss er 2 Gold „bieten“ und sie auf das Münzensymbol im Feld seines gewünschten Amtes legen. Daraufhin stellt er seinen Amt-Spielstein oben in dieses Feld.

Besetztes Amt. Wählt der aktive Spieler ein Amt, das bereits ein anderer Spieler besetzt hält, muss er einen Gold-Betrag bieten, der höher ist, als der eventuell bereits auf dem Münzensymbol dieses Amtes liegende. Der Spieler, der das Amt besetzt hält, kann dann sofort das Gebot erhöhen, um sein Amt zu behalten oder er passt. Erhöht er das Gebot, kann wiederum der aktive Spieler erneut erhöhen (oder passen) und so weiter, bis einer der beiden Spieler passt. In diesem Moment übernimmt der Spieler das Amt, der das höhere Gebot abgegeben hat und legt seine gebotene Anzahl Gold auf das Münzensymbol. Der Spieler, der die Versteigerung verloren hat, wird (oder bleibt) aktiver Spieler und muss eine neue Wahl treffen. Wer eine Versteigerung verliert, muss sein Gebot nicht bezahlen.

Ein Spieler, der sein Amt in Folge einer Versteigerung verlassen musste, kann (kostenlos!) auch das eventuell gerade frei gewordene Amt des Spielers besetzen, der ihn überboten hatte. Nimmt er dieses Amt nicht in Anspruch, wählt er sein neues Amt wie oben beschrieben aus.

Nachdem der aktive Spieler seine Wahl getroffen hat, wird der nächste Spieler in Spielerreihenfolge, der noch nicht aktiv war, zum aktiven Spieler. Wenn jeder Spieler am Ende dieser Phase (min-

destens) einmal der aktive Spieler war und ein Amt besitzt, werden alle Münzen auf dem Spielplan in die Bank gelegt.

Am Ende dieser Phase erhält der Spieler, der das Amt PRAEFECTUS PRETORIO besetzt hat, ein Produktionsgut, das seine Gebäude herstellen können (siehe Seite 12) und der Spieler, der das Amt COMES THESAURORUM hat, bekommt 4 Gold.

Im Folgenden eine Versteigerung der Ämter in Beispielen.



Beispiel: Ausgehend von der oben dargestellten Situation ist Spieler Grün der erste aktive Spieler der Versteigerung, da er das Amt mit der niedrigsten Zahl besetzt.

Er entscheidet sich, 1 Münze auf das Amt des COMES THESAURORUM zu bieten (zurzeit besetzt es Spieler Rot). Spieler Rot möchte dieses Gebot nicht überbieten und passt. Spieler Grün legt 1 Gold auf das betreffende Amt und stellt seinen Amt-Spielstein in das Feld. Automatisch ist jetzt Spieler Rot aktiv und entscheidet sich, das gerade frei gewordene Amt von Spieler Grün zu besetzen. Er muss dazu kein Gebot abgeben.

Die neue Spielsituation sieht man hier:



Beispiel: Ausgehend von der neuen Situation ist jetzt Spieler Blau aktiver Spieler (er ist der am

weitesten links stehende Spieler, der noch nicht aktiv war). Er will einfach bleiben, wo er ist und muss daher nichts tun – auch nichts bezahlen.

Jetzt ist Spieler Gelb aktiv (Spieler Grün war ja bereits aktiv). Er bietet 1 Gold auf das Amt MAGISTER OFFICIORUM, das zurzeit Spieler Rot besetzt.

Spieler Rot passt, räumt sein Amt, welches nun von Spieler Gelb besetzt wird. Dieser legt sein Gebot dort ab und stellt seinen Spielstein dort auf. Spieler Rot ist nun erneut aktiver Spieler (ein Spieler wird immer automatisch aktiv, wenn er eine Auktion verliert, selbst wenn er zuvor schon aktiv gewesen sein sollte) und entscheidet sich, das gerade von Gelb geräumte Amt nicht zu übernehmen.

Er bietet stattdessen 1 Gold auf das Amt des PRAEFECTUS PRETORIO, das derzeit Spieler Blau besetzt. Spieler Blau will dieses Amt behalten und bietet 2, Rot erhöht jedoch auf 3 Gold. Blau passt, verlässt sein Amt, wird damit aktiv und entscheidet sich, 2 Gold zu bezahlen, um das freie Amt des CONSUL zu besetzen.

Es kommt daher in dieser Phase zu folgender Endsituation:



Beispiel: Da es in Spielerreihenfolge keine weiteren Spieler mehr gibt, die nicht bereits mindestens einmal aktiv gewesen sind und jeder ein Amt besitzt, ist diese Phase vorbei und die Spielerreihenfolge für die laufende Runde ist festgelegt. Die 7 Gold auf dem Spielplan werden in die Bank gelegt, Spieler Rot erhält ein Produktionsgut, Spieler Grün erhält 4 Gold aus der Bank.

Phase: Schiffe bewegen/Aufträge erfüllen

Diese Phase kann von allen Spielern gleichzeitig abgewickelt werden.

In der ersten Runde wird diese Phase übersprungen.

In dieser Phase befördern die Schiffe der Spieler Güter und Passagiere zu fernen Zielen, falls zuvor Schiffsreisen begonnen wurden (wie man Schiffsreisen beginnt, wird auf Seite 18 erklärt, „Phase: Aufträge annehmen“).

Schiffe

Um sich im Außenhandel zu betätigen, benutzen die Spieler Schiffe in drei Größen: Kleine Schiffe (Parvus Dromo), Mittlere Schiffe (Medius Dromo) und Große Schiffe (Magnus Dromo).

Die Schiffstypen unterscheiden sich in Geschwindigkeit und Laderaumkapazität wie folgt:

Kleines Schiff: Der schnellste Schiffstyp, der seine Reisen immer innerhalb einer Spielrunde beendet, jedoch nur bis zu zwei Güter und keine Passagiere befördern kann.

Mittleres Schiff: Es hat durchschnittliche Werte; in zwei Drittel aller Fälle beendet es seine Reisen innerhalb einer Runde und es kann bis zu vier Güter oder bis zu drei Güter und einen Passagier befördern.

Großes Schiff: Es ist der größte verfügbare Schiffstyp, allerdings auch der langsamste. In zwei Drittel aller Fälle benötigt es zwei Runden zur Beendigung seiner Reisen. Es hat eine Ladekapazität von acht, wovon bis zu drei freie Plätze für Passagiere benutzt werden können.

Bei Spielbeginn hat jeder Spieler nur ein Kleines Schiff, im weiteren Verlauf können aber zusätzliche Kleine, Mittlere und Große Schiffe erworben werden, indem man die oben links auf den Schiffskarten abgebildeten Kosten begleicht (jeweils 6, 9 oder 12 Gold).

Unten rechts steht die Ladekapazität des Schiffes. Sie gibt an, wie viele Güter das jeweilige Schiff transportieren kann. In Klammern steht,

wie viele Passagiere das Schiff transportieren darf, falls nötig.

Fehlt die Zahl dort, wie z.B. beim Kleinen Schiff, können keine Passagiere befördert werden. Man muss beachten, dass die Gesamtzahl der Güter und Passagiere nie die Ladekapazität des Schiffes überschreiten darf.



Jedes Schiff, das eine Reise begonnen hat, liegt bereits oberhalb des Feldes „1“ oder „2“ der Spielertafel, je nachdem, welche Fahrtdauer auf den Auftragskarten angegeben ist, die diesem Schiff zugeordnet wurden. Unter „Phase: Aufträge annehmen“ auf Seite 18 stehen die Hinweise zum Beginn einer Seereise.

Auftragskarten-Übersicht

Ladung
(Passagiere)

Reisedauer
Kleines Schiff

Reisedauer
Mittleres Schiff

Reisedauer
Großes Schiff

Belohnung
in Gold



Ladung
(Güter)

Reisedauer
Kleines Schiff

Reisedauer
Mittleres Schiff

Reisedauer
Großes Schiff

Belohnung
in Gold

Ruhmespunkt-
Belohnung



Auftragskarten-Übersicht

Die Zahl auf dem Münzensymbol der Karte gibt die Menge des Goldes an, das man nach dem Erfüllen dieses Auftrags bekommt.

Eine Zahl in einem Ruhmespunkt-Symbol in der unteren rechten Ecke der Karte zeigt die Anzahl der Ruhmespunkte an, die man nach dem Erfüllen dieses Auftrags bekommt. Nur für Güteraufträge bekommt man Ruhmespunkte. Für Passagieraufträge bekommt man nie Ruhmespunkte, auf ihnen fehlt das Ruhmespunkt-Symbol.

Jede Auftragskarte gibt außerdem an, wie lange es – abhängig vom Schiffstyp – dauert, den Auftrag zu erfüllen. Neben den Symbolen der drei Schiffgrößen steht die Anzahl der Runden nach dem Gleichheitszeichen.

Die Zahl gibt die Anzahl der Runden an, welche die Erfüllung des Auftrags mit dem jeweiligen Schiffstyp erfordert. Ein Schrägstrich weist darauf hin, dass dieser Schiffstyp diesen Auftrag nicht erfüllen kann (er taucht lediglich auf den Passagieraufträgen in Verbindung mit Kleinen Schiffen auf). Ein Schiff, das eine Fahrt beginnt,

kommt gemäß seinen jeweiligen Aufträgen zum Feld für die Kurze Fahrt („1“) oder das für die Lange Fahrt („2“) auf der Spielertafel.

Falls z.B. eine Auftragskarte die Zahlen 1, 1 und 2, von oben nach unten gelesen trägt, heißt dies, dass man bei Benutzung eines kleinen Schiffs (die erste Zahl) oder eines mittleren (die zweite Zahl) eine Runde braucht, um den Auftrag zu erfüllen (kurze Fahrt). Die Benutzung eines großen Schiffs dagegen (die dritte Zahl) benötigt zwei Runden (lange Fahrt).

Schiffe bewegen und Aufträge erfüllen

In der Phase „Schiffe bewegen und Aufträge erfüllen“ schiebt jeder Spieler alle seine Schiffe, die sich zurzeit auf seiner Spielertafel befinden, um ein Feld nach rechts (also um ein Feld in Richtung des Hafens, ihres Fahrtziels). Alle Schiffe, die sich im Feld „Kurze Fahrt“ („1“) befinden, kommen auf den Hafen; alle Schiffe, die sich im Feld „Lange Fahrt“ („2“) befinden, kommen auf das Feld „Kurze Fahrt“. Schiffe gehen niemals auf See verloren, jedes Schiff wird irgendwann in den Hafen einlaufen.

Darstellung der Schiffsbewegung und der Erfüllung von Aufträgen



1. Ausgehend von seiner Startposition bewegt sich jedes Schiff ein Feld vorwärts.



2. Die Schiffe erreichen ihre neuen Felder.



3. Das Schiff im Hafen erfüllt seinen Auftrag und wird entfernt.



4. Der Spieler bekommt Gold und Ruhmespunkte für das Erfüllen des Auftrags.

Jedes Schiff, das jetzt in den Hafen eingelaufen ist, hat seine Fahrt beendet und bringt seinem Besitzer die Belohnungen der zum Schiff gehörenden Auftragskarte ein. Schiffe, die ihre Fahrt beendet haben, können in der laufenden Runde erneut zur Erfüllung von Aufträgen genutzt werden (siehe „Phase: Aufträge annehmen“ auf Seite 18).

Jeder erfüllte Auftrag bringt dem Spieler das Gold ein, das auf der Auftragskarte abgebildet ist, sowie einen Ruhmespunkt, falls ein solcher auf der Karte angegeben ist.

Passagierbeförderungen bringen dem Spieler niemals Ruhmespunkte ein.

Erfüllte Auftragskarten kommen auf einen offenen Ablagestapel.

Phase: Güter produzieren

Diese Phase kann von allen Spielern gleichzeitig abgewickelt werden.

Jeder Spieler nimmt sich aus dem Vorrat die Anzahl von Gütern, die unten rechts auf seinen Produktionsgebäuden (roter Rand) abgebildet ist. Diese Güter legt er auf die Gebäude auf seiner Spielertafel, welche die Güter produziert haben.

In der ersten Runde des Spiels besitzt jeder Spieler nur das AGER-Produktionsgebäude, das auf seiner Spielertafel aufgedruckt ist. Daher be-

kommt jeder zwei Nahrungsgüter (grüne Würfel) und legt sie auf sein AGER-Gebäude.

Die Menge an Gütern und Gold im Spiel gilt als unbegrenzt. Sollte also das Gold oder ein Gut im Vorrat ausgehen, muss man sich mit einem Ersatz behelfen oder die benötigte Menge so lange auf einem Zettel notieren, bis wieder genug der „fehlenden“ Materialien im Vorrat ist.

Phase: Gebäude bauen

Diese Phase muss in Spielerreihenfolge abgewickelt werden.

In dieser Phase können die Spieler Gebäude kaufen, Güter auf dem Markt ein-/verkaufen und Wirtschaftsgebäude nutzen.

Gebäude kaufen

In dieser Phase kann jeder Spieler bis zu ein Gebäude jeder Gebäudeart kaufen: (rotes) Produktions-, (grünes) Wirtschafts-, (gelbes) Versorgungs- und (lilafarbenes) Öffentliches Gebäude. Stadtmauern (grau) gelten zwar auch als eigene Gebäudeart, dürfen aber nur von dem Spieler gekauft werden, der das Amt des PRAEFECTUS URBI besitzt (siehe „Praefectus Urbi“ auf Seite 26).

Für jedes gekaufte Gebäude muss ein Spieler die oben links auf dem Gebäudeplättchen abgedruckte Summe bezahlen. Er legt das Plättchen dann auf einen beliebigen, leeren Bauplatz seiner Spielertafel.

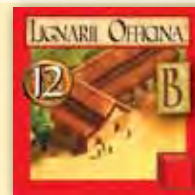
Mit der Ausnahme von Stadtmauern darf ein Spieler nie mehr als ein Gebäude mit demselben Namen kaufen. Ein Spieler darf also z.B. nie mehr als ein Gebäude HOSPITIUM besitzen.

Gebäudetypen

Der Besitz verschiedener Gebäude der Stadt ist in **Constantinopolis** der Schlüssel zu Ruhm und Reichtum. Es sind fünf verschiedene Gebäudearten im Spiel, die ihrem Besitzer unterschiedliche Boni und Fähigkeiten verleihen. Die speziellen Eigenschaften der Gebäude (Kosten, Fähigkeiten, etc.) sind unter „Gebäude“ auf den Seiten 26 bis 28 erläutert.

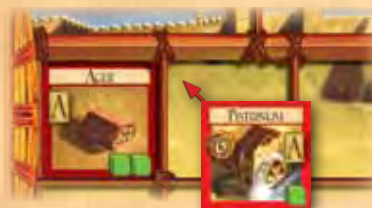
Produktionsgebäude

Diesen rot umrandeten Gebäuden kommt im Spiel eine Schlüsselfunktion zu, da sie die Anzahl der zu Rundenbeginn gezogenen Auftragskarten beeinflussen, sowie Güter produzieren, die zum Erfüllen dieser Aufträge genutzt oder auf dem städtischen Markt verkauft werden können.



Jedes Mal, wenn ein Spieler ein Produktionsgebäude kauft, muss er seinen Spielstein auf der Produktionsstufenleiste des Spielplans um ein Feld nach rechts schieben, sodass die Anzeige immer seiner Anzahl an Produktionsgebäuden entspricht. Die Produktionsstufenleiste gibt an, wie viele Auftragskarten der Spieler in dieser Runde mindestens ziehen darf (siehe „Phase: Auftragskarten ziehen“ auf Seite 18).

Produktionsstufe erhöhen



1. Der Spieler kauft ein Produktionsgebäude.



2. Der Spieler setzt seinen Produktionsstufe-Spielstein weiter.

Jedes Produktionsgebäude-Plättchen in **Constantinopolis** hat oben rechts einen Buchstaben. Der Buchstabe kennzeichnet die Bauerlaubnis (A, B, C oder D) des Gebäudes. Um ein bestimmtes Produktionsgebäude zu bauen, muss man bereits mindestens ein Gebäude besitzen, das den vorhergehenden Buchstaben trägt. Um z.B. ein Gebäude mit der „C“-Bauerlaubnis zu bauen, muss man bereits mindestens ein Gebäude-

de mit einer „B“-Bauerlaubnis besitzen. Da jeder Spieler zu Beginn bereits ein Gebäude mit einer „A“-Bauerlaubnis besitzt (AGER), können „B“-Gebäude sofort erworben werden.

Beispiel Gebäudekauf



Um ein „D“-Gebäude kaufen zu können, braucht Harald zuerst ein „C“-Gebäude, was er nicht hat. Er entscheidet sich daher für das „B“-Gebäude.

Beispiel: Wir sind in der Phase „Gebäude bauen“ der ersten Spielrunde. Alle Spieler haben ein AGER-Produktionsgebäude, das auf ihren Spielertafeln aufgedruckt ist (ein Gebäude mit der „A“-Erlaubnis).

Harald als Startspieler hat als erster Gelegenheit, zu bauen. Er würde zwar gerne die VINARIA für 21 Gold bauen (ein „D“-Gebäude), aber dazu müsste er bereits mindestens ein „C“-Gebäude besitzen, was nicht der Fall ist. Stattdessen nimmt er das METALLUM-Produktionsgebäude (ein Gebäude mit „B“-Bauerlaubnis) für 20 Gold und das EMPORIUM-Wirtschaftsgebäude für 9 Gold. Er bezahlt 29 Gold in die Bank. Petra, die nächste Spielerin, kauft das TEXTRINUM-Produktionsgebäude (ein Gebäude mit „A“-Bauerlaubnis) für 11 Gold und das CAUPONA-Wirtschaftsgebäude für 9 Gold. Sie zahlt 20 Gold in die Bank. Sie hätte zwar gerne noch ein zweites TEXTRINUM erworben, das darf sie aber nicht – einerseits, weil ein Spieler pro Runde nicht mehr als ein Gebäude desselben Typs kaufen

darf, andererseits, weil kein Spieler zwei Produktions-, Wirtschafts- oder Versorgungsgebäude mit demselben Namen besitzen darf.

Wirtschaftsgebäude

Dieser gelb umrandete Gebäudetyp erlaubt es dem Spieler, produzierte Güter direkt an die Bevölkerung von Constantinopolis gegen Gold und Ruhmespunkte zu verkaufen. Jedes Wirtschaftsgebäude kann einmal pro Runde aktiviert werden, indem man die auf dem Gebäudeplättchen angegebenen Güter ablegt und dafür die entsprechenden Goldmünzen und Ruhmespunkte erhält (siehe „Wirtschaftsgebäude nutzen“ auf Seite 17).



Versorgungsgebäude

Diese gelb umrandeten Gebäude stellen verschiedene Dienste zur Verfügung, welche die Handelsaktivitäten des Spielers unterstützen, indem sie unterschiedliche Boni erbringen. So wird das Versorgungsgebäude REDEMPTOR dazu genutzt, um die Kosten für den Gebäudekauf zu verringern.



Öffentliche Gebäude

Die lila umrandeten Öffentlichen Gebäude zu finanzieren (= kaufen) ist ein großartiger Weg, in der Stadt zu Ruhm zu gelangen. Je nach Gebäude bekommen die Spieler 3 bis 6 Ruhmespunkte.

Öffentliche Gebäude sind in vier Gebäudepaare aufgeteilt.

Jedes Gebäude eines Paares erbringt den gleichen Ruhmespunkt-Wert, hat aber andere Kosten. Will ein Spieler ein Öffentliches Gebäude bauen, sucht er sich den gewünschten Ruhmespunkt-Wert aus, und nimmt dann das teurere der beiden Gebäude von diesem Paar. Er erhält sofort die Ruhmespunkte und setzt seinen Spielstein auf der Ruhmespunkteiste entsprechend weiter.



Beispiel: Etwa in der Mitte der Partie will Angela in der Phase „Gebäude bauen“ ein Öffentliches Gebäude kaufen. Sie hat inzwischen 40 Gold gesammelt. Alle Öffentlichen Gebäude sind noch verfügbar, jedoch kann Angela sich nur eins der beiden billigsten Paare leisten (21/24 Gold für ein 3 RP-Plättchen oder 32/36 Gold für ein 4 RP-Plättchen). Sie möchte ein 3-RP-Plättchen haben. Die beiden 3-RP-Plättchen kosten entweder 21 oder 24 Gold. Das preiswertere darf sie nicht kaufen. Sie muss das teurere der beiden nehmen und 24 Gold an die Bank bezahlen.

Petra, die nächste Spielerin, möchte ebenfalls ein Öffentliches Gebäude. Ihr stehen 45 Gold zur Verfügung. Das 5-RP-Plättchen für 45 Gold kann sie nicht kaufen, denn das Plättchen dieses Paares für 50 Gold steht ebenfalls noch zur Verfügung. Wenn sie ein 4-RP-Plättchen haben wollte, müsste sie das teurere für 36 Gold nehmen, nicht das für 32 Gold. Sie entscheidet sich schließlich für das übrig gebliebene 3-RP-Plättchen für 21 Gold.

Stadtmauern

Mit diesen Verteidigungswällen kann man ebenfalls sein Prestige steigern, außerdem erbringen sie einen sofortigen Bonus. Jeder dieser grau umrandeten Stadtmauerabschnitte bietet eine Eigenschaft, die sofort genutzt werden kann, aber immer nur einmal pro Runde.



Stadtmauern bringen am Ende des Spiels Ruhmespunkte, abhängig von der Zahl an Mauerabschnitten, die ein Spieler bauen konnte:

- 1 Mauerabschnitt: 1 RP
- 2 Mauerabschnitte: 3 RP
- 3 Mauerabschnitte: 6 RP
- 4 Mauerabschnitte: 9 RP
- 5 Mauerabschnitte: 12 RP
- 6 Mauerabschnitte: 16 RP

Nur der Spieler, der gerade das Amt PRAEFECTUS URBI innehat, kann in einer Runde einen Stadtmauerabschnitt bauen.

CONSUL-Vorkaufsrecht

Der Spieler, der das Amt des CONSUL besetzt, darf in dieser Phase wahlweise ein Vorkaufsrecht nutzen, das es ihm erlaubt, ein gerade von einem anderen Spieler gewähltes Gebäude an dessen Stelle zu bauen. Falls der Spieler davon Gebrauch macht, muss er das Gebäude allerdings zum vollen Preis mit seinem vorhandenen Gold kaufen, irgendwelche Nachlässe, die ihm seine Wirtschafts- oder Versorgungsgebäude möglicherweise bieten, darf er hierbei nicht in Anspruch nehmen (siehe „Ämter“ auf Seite 25).

Beispiel: In der Phase „Gebäude bauen“ will Angela, die aktive Spielerin, das letzte verfügbare METALLUM-Produktionsgebäude kaufen. Petra, die das CONSUL-Amt besetzt hält, kann ihr Vorkaufsrecht nutzen, um das Gebäude anstelle von Angela für sich selbst zu kaufen. Petra zahlt 20 Münzen in die Bank, nimmt sich das Gebäudeplättchen und legt es auf ihre Spielertafel. Angela, die das METALLUM-Gebäude nicht kaufen konnte, darf sich jetzt noch ein anderes Produktionsgebäude kaufen, wenn sie möchte.

Der Spieler mit dem CONSUL-Amt hat allerdings niemals das Vorkaufsrecht auf eine Stadtmauer im Zug des PRAEFECTUS URBI.

Güter auf dem Markt kaufen/verkaufen

Während der Phase „Gebäude bauen“ kann der aktive Spieler jederzeit Güter auf dem städtischen Markt kaufen oder verkaufen.

Güter, die innerhalb einer Runde gekauft wurden, können sofort genutzt werden oder kommen auf das Lager der Spielertafel. Beim Kaufen oder Verkaufen von Gütern müssen die Spieler außerdem entsprechende Güter aus dem Vorrat nehmen und sie auf den Konto-Bereich ihrer Spielertafel legen. Diese Holzwürfel im Konto-Bereich zeigen lediglich an, welche Güter der Spieler in dieser Runde ge- oder verkauft hat, einen anderen Zweck haben sie nicht.

Man hält damit die Markt-Transaktionen der Spieler fest, damit ein Spieler nicht versehentlich das Markt-Limit dieser Runde überschreitet. Am

Ende der Runde legt man die Güter vom Konto-Bereich wieder zurück in den Vorrat.

Die Spieler können ihre Güter an einem von fünf möglichen Markttorten ein- oder verkaufen, dessen Preise vom Ansehen dieses Ortes abhängig sind. Die möglichen Markttorte sind:

I Regio – Domus Regia. Das Gebiet des Kaiserpalastes, das reichste der Stadt.

III Regio – Portus Iulianus. Der wichtigste Hafen der Stadt.

VI Regio – Forum Costantinum. Der Hauptmarkt der Stadt.

VII Regio – Opificies. Das Künstler- und Handelsviertel.


Extra Regio – Porta Aurea. Das goldene Tor, der Hauptzugang zur Stadt.


Zu jedem Ort gibt es eine Marktkarte, die seine speziellen Eigenschaften zeigt.

Die oben auf dem Feld „Aktueller Markt“ liegende Karte gibt an, zu welchen Preisen Güter in der aktuellen Runde ge- und verkauft werden können. Die übrigen Marktkarten kommen offen als Stapel auf das Feld „Zukünftige Märkte“.


Also kann jeder Spieler sehen, welcher Markt in der nächsten Runde aktuell sein wird.

Jede Marktkarte informiert in einer Tabelle über den Kauf und Verkauf von Gütern des Aktueller Marktes in der laufenden Runde:

Die erste Spalte mit dem Waage-Symbol  gibt die Maximalzahl der Güter an, die jeder Spieler in dieser Runde verkaufen oder kaufen kann. Sobald ein Spieler diese Art Güter in einer Runde verkauft hat, kann er in dieser Runde solche Güter nicht wieder kaufen (und umgekehrt). So ist es dem Spieler beispielsweise in der VI Regio - Forum Constantinum (siehe links) möglich, zwei Nahrungsgüter (grüne Würfel) zu kaufen oder zu verkaufen, aber nicht beides. Die Spieler halten diese Markt-Transaktionen mit Hilfe ihres Konto-Bereichs auf ihren Spielertafeln fest.

Die nächste Spalte mit dem Kaufen-Symbol  gibt den Preis in Gold an, den der Spieler bezahlen muss, wenn er einen Würfel dieses Guts auf diesem Markt kauft. Ein Spieler darf ein Gut nicht kaufen, wenn er bereits ein Produktionsgebäude besitzt, das dieselbe Art von Gut herstellt (es sei denn, er besitzt außerdem noch das TABERNA-Versorgungsgebäude).

Beispiel: Harald möchte ein Verbrauchsgut (blauer Würfel) kaufen. Da seine Produktionsgebäude keine blauen Güter herstellen, darf er diesen Kauf tätigen und bezahlt 3 Gold in die Bank. Er nimmt sich ein Verbrauchsgut aus dem Vorrat und legt es in sein Lager. Außerdem nimmt er ein zweites Verbrauchsgut aus dem Vorrat und legt es auf seinen Konto-Bereich, um anzuzeigen, dass er eine Transaktion mit einem Verbrauchsgut durchgeführt hat.

Die dritte Spalte mit dem Verkaufen-Symbol  gibt den Preis in Gold an, den der Spieler erhält, wenn er einen Würfel dieses Guts auf diesem Markt verkauft.

Beispiel: Harald hat drei Nahrungsgüter (grüne Würfel). Er möchte zwei davon auf dem Aktueller Markt verkaufen, der zurzeit das Forum Constantinum ist.


Marktkarten-Übersicht



Kauf-/Verkauf-Limit **Name**

VI REGIO - FORUM COSTANTINUM -		
		
	2	1
	3	2
	6	4
	7	5
Kaufpreis		Verkaufspreis
		Spenden / Ruhm

Er kann alle drei nicht verkaufen, weil nur zwei Würfel in der Kaufen/Verkaufen-Spalte angegeben sind. Er verkauft seine zwei Nahrungsgüter für gesamt 2 Gold (1 pro Würfel). Er nimmt sich zwei grüne Würfel aus dem Vorrat und legt sie auf den Konto-Bereich seiner Spielertafel, um diese Transaktion anzuzeigen. Nachdem er seine zwei Nahrungsgüter verkauft hat, darf er keine weiteren davon kaufen oder verkaufen. Er kann jedoch immer noch bis zu zwei Gewerbegüter (rot) und ein Luxusgut (gelb) kaufen oder verkaufen. Er hatte bereits ein Verbrauchsgut (blau) gekauft, daher kann er solche nicht verkaufen, allerdings könnte er immer noch ein weiteres davon kaufen. Militärgüter (schwarz) könnte er weder kaufen noch verkaufen, denn schwarze Würfel sind in der Spalte Kaufen/Verkaufen dieser Marktkarte nicht aufgeführt.

Der Kasten mit dem Spenden-Symbol  gibt an, welche Güter man der Bevölkerung spenden kann, um die daneben angegebene Zahl an Ruhmespunkten zu erhalten (siehe „Phase: Güter spenden“ auf Seite 20).

Wirtschaftsgebäude nutzen

Diese Art Gebäude erlaubt es, produzierte Güter in Gold und Ruhmespunkte umzuwandeln. Jederzeit während der Phase „Gebäude bauen“ kann der ak-

tive Spieler seine Wirtschaftsgebäude in Anspruch nehmen, selbst solche, die er in derselben Runde gebaut hat. Jedes Wirtschaftsgebäude kann einmal pro Runde aktiviert werden. Als Merkhilfe legt der Spieler die Güter zur Aktivierung des Gebäudes auf das entsprechende Gebäudeplättchen und wirft sie erst beim Ende der Runde ab. Auf diese Weise wissen die Spieler immer, welche Wirtschaftsgebäude in dieser Runde bereits genutzt wurden (siehe unten).

Um ein Wirtschaftsgebäude zu aktivieren, darf ein Spieler nur Güter benutzen, die er auch produzieren kann. Er muss also auch ein Produktionsgebäude besitzen, das genau diese Art Güter anzeigt, um Wirtschaftsgebäude zu aktivieren.

Beispiel: Harald besitzt das Wirtschaftsgebäude CAUPONA, welches ihm erlaubt, exakt zwei Nahrungsgüter abzulegen (grüne Würfel), um 4 Gold und 1 RP zu bekommen. Harald hat zwei Nahrungsgüter, die er auf der CAUPONA ablegt, um anzuzeigen, dass er das Gebäude nutzt. Er nimmt sich 4 Münzen aus dem Vorrat und setzt seinen Spielstein um ein Feld auf der Ruhmespunktleiste vorwärts. Am Ende der Runde nimmt er die beiden Nahrungsgüter von der CAUPONA weg (in den Vorrat), was anzeigt, dass das Gebäude für die nächste Runde wieder zur Verfügung steht.

Beispiel zur Nutzung eines Wirtschaftsgebäudes



1. Harald besitzt mindestens ein Produktionsgebäude, das grüne Würfel erzeugt; er hat zwei solcher Würfel.



3. Er nimmt sich 4 Gold und setzt seinen Spielstein um 1 RP auf der Ruhmespunktleiste vorwärts.



2. Er legt zwei grüne Würfel auf die CAUPONA, um anzuzeigen, dass er deren Fähigkeit nutzen will.



4. Am Ende der Runde nimmt er die beiden grünen Würfel von der CAUPONA weg und legt sie in den Vorrat.

Phase: Aufträge ziehen

In dieser Phase, die in Spielerreihenfolge abgewickelt werden muss, zieht jeder Spieler eine Anzahl von Auftragskarten vom Nachziehstapel, die bei seiner Produktionsstufe angegeben ist (Produktionsstufe = Position seines Spielsteins auf der Produktionsstufenleiste bzw. Anzahl seiner Produktionsgebäude):

Produktionsstufe 1: Ziehe 1 Auftragskarte.

Produktionsstufe 2: Ziehe 2 Auftragskarten.

Produktionsstufe 3: Ziehe 2 Auftragskarten.

Produktionsstufe 4: Ziehe 3 Auftragskarten.

Produktionsstufe 5: Ziehe 4 Auftragskarten.

Produktionsstufe 6: Ziehe 4 Auftragskarten.

Produktionsstufe 7: Ziehe 5 Auftragskarten.

Obwohl jeder Spieler mehr als sieben Produktionsgebäude besitzen darf, ist die höchste erreichbare Produktionsstufe maximal 7.

***Beispiel:** Harald besitzt vier Produktionsgebäude (er hat also Produktionsstufe 4) und zieht in dieser Phase drei Auftragskarten. Petra hat sechs Produktionsgebäude (sie ist auf Produktionsstufe 6) und zieht vier Karten. Angela besitzt acht Produktionsgebäude (sie ist auf Produktionsstufe 8) und sie zieht fünf Karten.*

Zusätzlich zu dieser Anzahl Karten dürfen die Spieler pro unbenutztem Handelsposten, den sie erworben haben, eine weitere Karte ziehen (siehe „Handelsposten kaufen/nutzen“ auf Seite 20).

Der Spieler, der gerade das MAGISTER OFFICIORUM-Amt besitzt, zieht außerdem weitere 3 Auftragskarten (siehe MAGISTER OFFICIORUM auf Seite 25).

Der Spieler, der das Stadtmauerplättchen besitzt, das es ihm erlaubt, eine weitere Auftragskarte zu ziehen, kann dies jetzt tun (siehe „Stadtmauern“ auf Seite 28).

Phase: Aufträge annehmen

Diese Phase kann von allen Spielern gleichzeitig abgewickelt werden.

In dieser Phase schauen sich die Spieler die Auftragskarten in ihrem Besitz genau an (solche, die

in der vorhergehenden Phase gezogen wurden, wie auch solche, die sie eventuell aus früheren Runden mittels eines Handelsposten blockiert hatten, wie später erklärt wird) und entscheiden sich, welche davon sie annehmen und welche sie ablehnen werden. Falls die Spieler, die gerade das Amt des CONSUL und das des PRAEFECTUS URBI besitzen, ihre Spezialfähigkeiten nicht bereits in der Phase „Gebäude bauen“ genutzt hatten, können sie jetzt jeweils bis zu zwei Auftragskarten abwerfen und dieselbe Anzahl neue Karten vom Nachziehstapel ziehen (siehe „Ämter“, Seite 25).

Bei jedem angenommenen Güter-Auftrag legen die Spieler dessen Karte mit den zur Erfüllung notwendigen Gütern darauf neben eines ihrer Schiffe, das über ausreichend Ladekapazität verfügt und sich nicht zurzeit auf einer Fahrt befindet (siehe „Schiffe“ auf Seite 10).

Auf Passagierbeförderungs-Aufträge müssen keine Güter gelegt werden, jedoch muss der Spieler über ein Schiff verfügen, das noch entsprechend freie Kapazität hat und Passagiere transportieren darf (Mittlere oder Große Schiffe).

Aufträge, die den Transport eines oder zweier Güter erfordern, benötigen entsprechend ein oder zwei Anteile der Ladekapazität und erbringen neben dem angezeigten Wert in Gold noch 1 RP (woran das RP-Symbol unten links auf der Auftragskarte erinnern soll). Ein Auftrag zur Passagierbeförderung benötigt immer nur einen Ladeplatz und bringt nur Gold und nie RP.

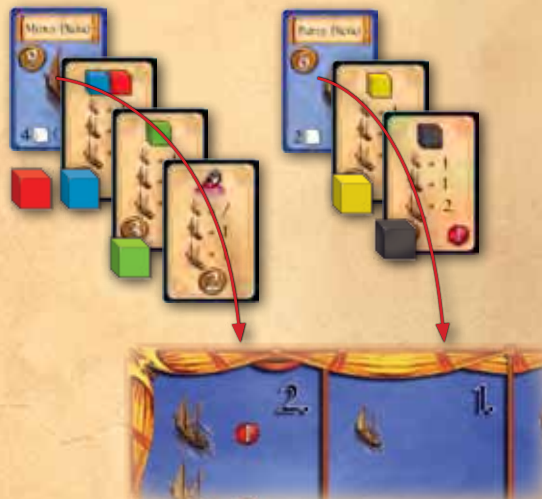
Die einzige Begrenzung der Anzahl an Aufträgen, die ein Spieler in dieser Phase annehmen darf, ist also die Zahl verfügbarer Ladekapazitäten auf den Schiffen, die der Spieler besitzt.

Sobald jeder Spieler fertig ist, zeigen alle ihre angenommenen Aufträge vor, wie in der Abbildung gezeigt. Wenn alle Spieler sich von der Richtigkeit der Aufträge überzeugt haben, legen sie ihre Schiffe mit den zugehörigen Aufträgen oben an ihre Spielertafeln, und zwar über das Feld, das der Fahrtdauer entspricht: für Fahrten, die 2 Runden dauern, über das Feld „2“ (Lange Fahrt) oder für Fahrten, die 1 Runde dauern, über das Feld „1“ (Kurze Fahrt). Da jedes Schiff gegebenenfalls mehr als einen Auftrag transportieren kann, ergibt sich die Fahrtdauer immer aus dem Auftrag auf

Ablauf: Aufträge annehmen



1. Der Spieler belädt seine Schiffe mit seinen angenommenen Aufträgen und der dazugehörigen Ladung.



2. Der Spieler ordnet seine Schiffe den Fahrt-Feldern auf seiner Spielertafel zu.

diesem Schiff, dessen Erfüllung am längsten dauert – egal, ob es um Güter oder Passagiere geht.

Es gibt keine Beschränkung bezüglich der Menge an Schiffen oder Aufträgen, die sich gleichzeitig auf den Fahrt-Feldern der Spielertafel befinden dürfen, da diese Felder keine räumliche Ausdehnung darstellen, sondern lediglich das Verstreichen der Zeit symbolisieren.

Am Ende dieser Phase wird jeder Auftrag, der sich jetzt nicht auf einem Schiff befindet, auf den Ablagestapel gelegt (es sei denn, der Spieler entscheidet sich, einen oder mehrere Aufträge mittels seiner Handelsposten zu blockieren, s. S. 20).

Beispiel: Das mittlere Schiff von Harald soll einen Auftrag mit zwei Gütern transportieren, der eine lange Fahrt erfordert (2 Runden), sowie einen mit einem Gut und einen mit einer Passagierbeförderung, die jeweils eine kurze Fahrt erfordern (1 Runde). Alle drei Aufträge brauchen insgesamt $2 + 1 + 1$ Anteile der Ladekapazität, einer davon ist für Passagiere erlaubt – mehr Aufträge kann das Schiff nicht transportieren. Da die Länge der Fahrt durch den langwierigsten Auftrag auf dem Schiff bestimmt werden muss, legt Harald das Schiff über das Feld „lange Fahrt“ (2 Runden) auf seiner Spielertafel.

Bonus für Lange Fahrt

Immer, wenn ein Schiff eine „lange Fahrt“ (2 Runden) unternimmt, bekommt dessen Besitzer sofort 1 RP. Diesen Extrapunkt erhält man für jedes Schiff, das eine lange Fahrt unternimmt, belädt man also zwei Schiffe mit mindestens je einem Auftrag, der 2 Runden benötigt, würde man sofort je 1 RP erhalten (also 2 RP gesamt). Diese Extrapunkte bekommt man nur aufgrund der Schiffsanzahl, nicht der Anzahl an Aufträgen, also erbringt ein Schiff, das eine lange Fahrt mit zwei Aufträgen für lange Fahrt unternimmt, nur 1 RP, nicht etwa 2 RP.

Ist das Schiff, das die lange Fahrt (2 Runden) unternimmt, ein Großes Schiff, erhält der Spieler einen weiteren Extra-RP.

Daher bringt ein Großes Schiff mit mindestens einem Auftrag, der eine lange Fahrt erfordert, seinem Besitzer automatisch 2 RP, zusätzlich zu den RP, welche die transportierten Aufträge am Ende der Fahrt einbringen (wie auf diesen vermerkt). Das Feld lange Fahrt („2“) auf der Spielertafel weist auf diesen Bonus hin.

Nur Schiffe, die Aufträge erfüllen, können Fahrten unternehmen, und nur Schiffe, die Aufträge für Lange Fahrten erfüllen, können Lange Fahrten antreten. Leere Schiffe, Schiffe ohne Aufträge und Schiffe ohne die entsprechenden Voraussetzungen zur Erfüllung von Aufträgen (an Gütern oder Laderaum) dürfen sich nicht auf Fahrten begeben.

Güter auf dem Markt kaufen/verkaufen

Während der Phase „Aufträge annehmen“ kann der aktive Spieler jederzeit Güter auf dem aktiven Markt kaufen oder verkaufen. Nach wie vor darf dabei das maximale Kaufen/Verkaufen-Limit nicht überschritten werden. Um zu zeigen, welche Güter ein Spieler auf dem Markt gekauft oder verkauft hat, legt er Würfel aus dem Vorrat in seinen Konto-Bereich, die denen aus der jeweiligen Transaktion entsprechen. Diese Würfel entfernt er erst am Ende der Runde und legt sie in den Vorrat zurück (siehe auch Seite 15).

Wirtschaftsgebäude nutzen

Genau wie in der Phase „Gebäude bauen“ kann der aktive Spieler seine Wirtschaftsgebäude jederzeit in der Phase „Aufträge annehmen“ aktivieren, selbst solche, die er in derselben Runde gebaut hat. Zur Erinnerung: Jedes Wirtschaftsgebäude kann nur einmal pro Runde aktiviert werden. Als Merkhilfe legt der Spieler die Güter zur Aktivierung des Gebäudes auf das entsprechende Gebäudeplättchen und wirft sie erst am Ende der Runde ab. Auf diese Weise wissen die Spieler immer, welche Wirtschaftsgebäude in dieser Runde bereits genutzt wurden (siehe auch Seite 17).

Handelsposten kaufen/nutzen

Während dieser Phase können die Spieler jederzeit einen Handelsposten erwerben, indem sie dessen entsprechenden Preis an die Bank bezahlen (3, 4, 5 oder 6 Gold, je nachdem, ob es der erste, zweite, dritte oder vierte Handelsposten ist, den der Spieler kauft). Kauft ein Spieler einen Handelsposten, stellt er sofort eines seiner Handelsposten-Häuschen in den Handelsposten-Bereich seiner Spielertafel. Jeder Spieler darf nur einen Handelsposten pro Runde erwerben,

diesen kann er sofort benutzen.

Erwirbt ein Spieler einen Handelsposten, zieht er sofort eine zusätzliche Auftragskarte.

Handelsposten werden dazu genutzt, Aufträge zu blockieren, die der Spieler jetzt gerade nicht erfüllen kann oder will, aber für zukünftige Benutzung behalten möchte.

Ein Auftrag wird blockiert, indem der Spieler einen Handelsposten von seiner Spielertafel nimmt, und ihn auf seine gewählte Auftragskarte stellt. Blockierte Aufträge werden am Ende dieser Phase nicht abgelegt; sie erleichtern dem Spieler die Planung der nächsten Runde, da er weiß, welche Produktionsgüter er zur Erfüllung seiner blockierten Aufträge benötigen wird.

Während dieser Phase kann man einen zuvor blockierten Auftrag nutzen, indem man den Handelsposten zurück auf seine Spielertafel stellt. Freie Auftragskarten können dann angenommen und auf ein Schiff geladen werden – oder man lehnt sie ab und wirft sie am Ende dieser Phase ab. Ein Handelsposten, der einen Auftrag nicht länger blockiert, kann sofort wieder benutzt werden, um eine neue Auftragskarte zu blockieren.


Schiffe kaufen

Während dieser Phase können die Spieler jederzeit ein Schiff kaufen, um ihre Flotte zu vergrößern und damit ihre mögliche Menge an erfüllbaren Aufträgen auszuweiten. Da die Anzahl an Schiffen begrenzt ist, muss ein Spieler die anderen Spieler vor dem Kauf darüber informieren, welches Schiff er kaufen will. Sollten zwei Spieler gleichzeitig dasselbe Schiff kaufen wollen (z.B. das letzte verfügbare Schiff einer Größe), hat der Spieler, der in Spielerreihenfolge zuerst kommt, das Vorkaufsrecht.

Jeder Spieler darf pro Runde maximal ein Schiff kaufen, indem er den auf der Schiffskarte angegebenen Preis bezahlt (siehe „Schiffe“ auf Seite 10). Schiffe können sofort nach ihrem Kauf benutzt werden.

Phase: Güter spenden

Diese Phase kann von allen Spielern gleichzeitig abgewickelt werden.

Spieler können einen Satz Produktionsgüter an die Einwohner spenden, um ihren Ruhm zu mehren. Die möglichen Spendengüter sind auf der Karte des Aktuellen Marktes im Kasten mit dem Spenden-Symbol  abgebildet.

Um zu spenden, muss der Spieler in der Lage sein, das Spendengut auch zu produzieren. Wenn er dazu in der Lage ist, legt er die auf der Marktkarte angegebene Art und Anzahl Güterwürfel in den Vorrat und bekommt die jeweilige Anzahl an Ruhmespunkten.

Ein Spieler darf pro Runde immer nur eine Art Gut spenden.

Spendenkasten einer Marktkarte



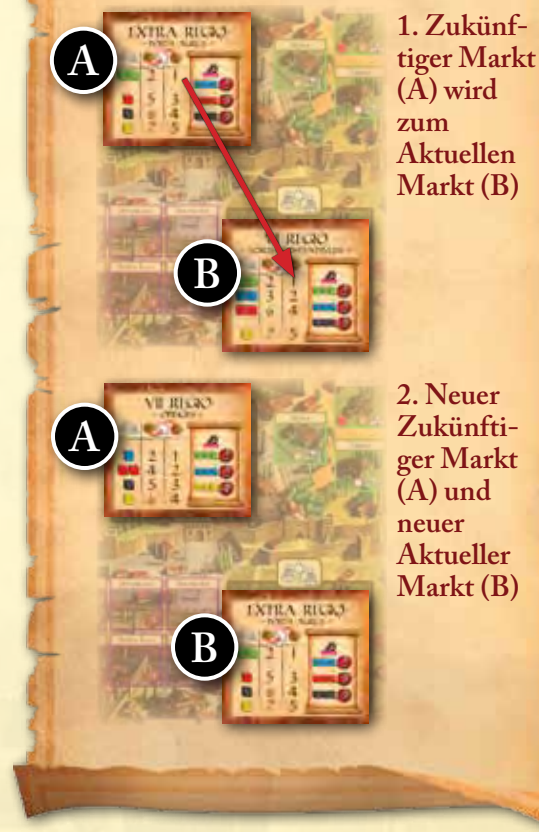
Beispiel: Petra besitzt ein Luxusgut (gelb), zwei Verbrauchsgüter (blau), drei Nahrungsgüter (grün) und drei Militärgüter (schwarz). Aktueller Markt ist das Forum Constantinum. Petra kann ihr Luxusgut nicht spenden, denn dieser Typ Spendung wird auf der Marktkarte nicht erwähnt. Ihre Verbrauchsgüter kann sie ebenfalls nicht spenden, denn sie braucht drei blaue Würfel, hat aber nur zwei. Sie hat genug Würfel, um grüne oder schwarze zu spenden – da ein Spieler aber nur eine Art Gut spenden darf, muss sie sich für eine Art entscheiden. Sie spendet ihre drei Militärgüter (schwarz), legt sie in den Vorrat und erhält dafür 3 RP.

Phase: Ende der Runde

Am Ende jeder Runde (mit Ausnahme des Spielendes), gibt es zwei Vorbereitungs-Schritte.

1. Markt wechseln. Am Anfang der Phase „Ende der Runde“ wird die oberste Karte des Stapels der Zukünftigen Märkte auf die Karte des Aktuellen Marktes gelegt. Dieser Markt wird in der nächsten Runde der Aktuelle Markt sein.

Beispiel eines Marktwechsels



1. Zukünftiger Markt (A) wird zum Aktuellen Markt (B)

2. Neuer Zukünftiger Markt (A) und neuer Aktueller Markt (B)

Beispiel: Das Forum Constantinum ist der Aktuelle Markt, die Porta Aurea ist der Zukünftige Markt. Im Schritt „Marktwechsel“ nimmt Harald die Porta Aurea vom Zukünftigen Markt und legt sie oben auf das Forum Constantinum. Die Porta Aurea ist nun der Aktuelle Markt und die Opificies, die unter der Porta Aurea im Stapel der Zukünftigen Märkte lagen, sind nun der Zukünftige Markt.

Wenn erstmals im Spiel die letzte Marktkarte des Stapels der Zukünftigen Märkte genommen wurde, werden alle Karten des Stapels der Aktuellen Märkte (außer der gerade ausgelegten) gemischt und offen als neuer Stapel der Zukünftigen Märkte auf das entsprechende Feld des Spielplans gelegt. Passiert dies zum zweiten Mal im Spiel, bleibt der Zukünftige Markt leer und das Spiel endet in einer Runde (wenn man eine Karte vom Zukünftigen Marktstapel ziehen müsste, aber keine mehr da ist). Siehe auch „Das Spiel gewinnen“ auf Seite 23.

Beispiel: Ausgehend vom vorangehenden Beispiel, zieht Harald am Ende der nächsten Runde die Opificies von den Zukünftigen Märkten und legt sie auf den Aktuellen Markt. Die Opificies sind jetzt der neue Aktuelle Markt, aber da sie die letzte Karte des Stapels der Zukünftigen Märkte waren, ist dieser Stapel nun leer. Weil dies zum ersten Mal in dieser Partie passiert, nimmt Harald alle Karten aus dem Stapel der Aktuellen Märkte, außer den Opificies, mischt sie und legt den Stapel auf das Feld der Zukünftigen Märkte. Oben auf diesem Stapel liegt in diesem Beispiel die Domus Regia als nächster Zukünftiger Markt.

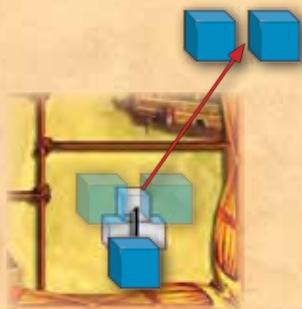
2. Lagern/Abwerfen von Gütern. Am Ende jeder Runde, außer in der letzten Spielrunde, müssen die Spieler die Güter, die sich jetzt noch in ihrem Besitz befinden, lagern oder in den allgemeinen Vorrat zurücklegen (Güter, die jetzt gerade auf einer Fahrt sind, bleiben davon unberührt). Alle Güter, die eine Spieler nicht lagern kann oder will, muss er in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Sobald die Güter gelagert oder abgeworfen sind, beginnt eine neue Runde.

Jeder Spieler darf bis zu **ein Gut** lagern. Ein Spieler, der das Versorgungsgebäude HORREUM gekauft hat, kann bis zu 5 Güter beliebiger Art lagern (siehe „Gebäude“ auf Seite 26). Gelagerte Güter können in der Folgerunde zusätzlich zu den dann in der Produktionsphase hergestellten Gütern genutzt werden. Gelagerte Güter kommen auf das Lager der Spielertafel.

Beispiel: Im Schritt „Lagern/Abwerfen“ hat Harald noch drei Verbrauchsgüter, Petra hat ein Gewerbegut und Angela hat ein Verbrauchsgut, ein Luxusgut und ein Horreum. Harald muss alles bis auf ein Gut abwerfen, Petra behält ihr Gut und Angela darf wegen ihres Horreums ihre beiden Güter behalten.

Am Ende der letzten Runde des Spiels werden keine Güter abgeworfen, denn man wird sie eventuell bei Gleichständen für die Schlusswertung benutzen müssen (siehe „Das Spiel gewinnen“ auf Seite 23).

Beispiel für Lagerung und Abwerfen von Gütern



1. Harald wirft alles bis auf ein Gut ab.



2. Petra behält ihr einzelnes Gut.



3. Angela behält ihre beiden Güter.



Das Spiel gewinnen

Das Spiel endet, sobald eine dieser Voraussetzungen erfüllt ist:

- ein Spieler kauft das letzte verfügbare öffentliche Gebäude – in diesem Fall endet das Spiel am Ende der gerade laufenden Runde; oder
- der Stapel der zukünftigen Märkte wird zum zweiten Mal in der Partie aufgebraucht – in diesem Fall wird noch eine komplette Runde durchgespielt. Diese Endbedingung bedeutet zugleich, dass Spiele nach maximal neun Runden vorüber sind.

Sobald das Spiel zu Ende ist, werden die noch ausstehenden Ruhmespunkte in folgender Schlusswertung ermittelt:

Schiffe auf Fahrt. Schiffe, die noch auf einer Fahrt sind, erreichen jetzt **umgehend** den Hafen. Ihr Besitzer bekommt wie üblich Gold und Ruhmespunkte für die durch diese Schiffe erfüllten Aufträge. Das Gold legt jeder Spieler in seine Kasse und setzt seinen Ruhmespunkt-Spielstein entsprechend der durch seine Aufträge erhaltenen Ruhmespunkte weiter.

Stadtmauern. Jeder Spieler erhält die Ruhmespunkte für eventuell von ihm gekaufte Stadtmauern (abhängig von der Anzahl der Abschnitte, siehe die Tabelle auf dem Spielplan und „Stadtmauern“ auf Seite 28). Jeder setzt seinen Ruhmespunkt-Spielstein entsprechend seiner durch die Stadtmauern erhaltenen RP weiter.

Gold. Jeder Spieler bekommt 1 RP pro vollständige 15 Gold. Ein Spieler mit 30 Gold würde also 2 RP bekommen, ein Spieler mit 40 Gold würde ebenfalls 2 RP bekommen. Jeder setzt seinen Ruhmespunkt-Spielstein entsprechend der durch sein Gold erhaltenen Ruhmespunkte weiter.

Jetzt sind alle Punkte vergeben. Der Spieler mit den meisten Ruhmespunkten ist einflussreichster Händler von *Constantinopolis* und damit Sieger des Spiels.

Gibt es einen Gleichstand, gewinnt derjenige dieser Spieler mit dem meisten Gold. Ist auch jetzt noch Gleichstand, gewinnt derjenige dieser Spieler mit den meisten Produktionsgütern. Reicht auch das nicht zur Bestimmung des Siegers, wird der Sieg geteilt.

Beispiel zur Schlusswertung

1 Ruhmespunkte (RP) am Ende der letzten Runde.

2 Schiffe erreichen den Hafen und ergeben RP.



3 Spieler ziehen die RP-Spielsteine weiter.



4 Stadtmauern zählen und RP vergeben.



5 Spieler ziehen die RP-Spielsteine weiter.



6 Gold zählen und RP vergeben.



7 Spieler ziehen die RP-Spielsteine weiter.



Beispiel: Harald, Petra und Angela haben die letzte Runde des Spiels beendet. Ihre Spielsteine auf der Ruhmespunkteleiste haben folgende Werte erreicht: Harald (rot) hat 45 RP, Petra (blau) hat 47 RP und Angela (grün) hat 52 RP. Sie durchlaufen die unten stehenden Schritte, um den Endpunktstand zu ermitteln.

Schiffe auf Fabrt. Harald, Petra und Angela haben jeder noch ein Schiff auf Fabrt. Alle diese Schiffe erreichen jetzt sofort den Hafen. Haralds Kleines Schiff hat zwei Güter geladen und einen Auftrag für jedes Gut. Er bekommt 12 Gold und 2 RP. Er schiebt seinen Spielstein auf Feld 47 der Ruhmespunkteleiste.

Petras Großes Schiff trägt fünf Güter (drei Aufträge). Sie bekommt 23 Gold und 3 RP. Sie schiebt ihren Spielstein auf Feld 50 der Ruhmespunkteleiste. Angelas Kleines Schiff trägt ein Gut (ein Auftrag), was ihr 10 Gold und 1 RP einbringt. Sie schiebt ihren Spielstein auf Feld 53 RP.

Stadtmauern. Harald hat zwei Stadtmauern (das bringt ihm 3 RP), Petra hat eine Stadtmauer (das bringt ihr 1 RP) und Angela hat keine Stadtmauern (0 RP). Harald schiebt seinen Spielstein auf Feld 50 RP, Petra ihren auf 51 RP und Angelas bleibt auf 53 RP.

Gold. Harald hat 17 Gold, was ihm 1 RP einbringt. Petra hat 27 Gold, was ihr ebenfalls bloß 1 RP einbringt. Angela hat 32 Gold, was 2 RP bringt. Alle drei schieben ihre Spielsteine entsprechend weiter.

Der Endstand sieht so aus: Harald 51 RP, Petra 52 RP und Angela 55 RP. Angela hat das Spiel gewonnen!

Sollte ein Spieler mehr als 80 Punkte erzielen, setzt er seinen Spielstein einfach auf der Leiste weiter. Feld „1“ würde dann in seinem Fall für 81 RP stehen, Feld „2“ für 82 RP und so weiter.

Sonstige Regeln

Es folgen zusätzliche Regelerklärungen für **Constantinopolis**.

Güter

Güterwürfel in **Constantinopolis** sollen verschiedene Arten von Gütern darstellen, ihre unterschiedlichen Farben Kategorien unterschiedlichen Werts und entsprechender Nachfrage. Die unterschiedlichen Farben der Würfel zeigen an, woraus das jeweilige Gut besteht:

Farbe	Art	Wert	Nachfrage
	Luxusgut	sehr hoch	sehr niedrig
	Militärgut	hoch	niedrig
	Gewerbegut	durchschnittlich	durchschnittlich
	Verbrauchsgut	niedrig	hoch
	Nahrungsgut	sehr niedrig	sehr hoch

Ämter

Hier sind die fünf Ämter erläutert, welche die Spieler im Spiel besetzen.

Magister Officiorum (Amtsaufseher)

Der Spieler, der dieses Amt besitzt, bekommt in der Phase „Auftragskarten ziehen“ drei zusätzliche Auftragskarten, was ihm größere Auswahlmöglichkeiten bietet.

Praefectus Pretorio (Verwaltungsbeauftragter)

Der Spieler, der dieses Amt besitzt, bekommt ein Produktionsgut seiner Wahl, sobald die Ämter zugewiesen sind. Er darf aber nur ein Gut wählen, das er auch produzieren kann.

Comes Thesaurorum (Schatzmeister)

Der Spieler, der dieses Amt besitzt, bekommt 4 Gold, sobald die Ämter zugewiesen sind.

Praefectus Urbi (Stadtpräfekt)

Der Spieler, der dieses Amt besitzt, kann:

in der Phase „Gebäude bauen“ einen Abschnitt der Stadtmauer seiner Wahl kaufen

oder

in der Phase „Aufträge annehmen“ bis zu zwei seiner Auftragskarten ablegen und die entsprechende Anzahl neue Karten vom Stapel ziehen.

Consul (Konsul)

Der Spieler, der dieses Amt besitzt kann:

ein Vorkaufsrecht nutzen, wenn ein anderer Spieler in der Phase „Gebäude bauen“ ein Gebäude kaufen will (außer Stadtmauern); er bezahlt den Kaufpreis sofort und legt das entsprechende Gebäude auf seine Spielertafel

oder

in der Phase „Aufträge annehmen“ bis zu zwei seiner Auftragskarten ablegen und die entsprechende Anzahl neue Karten vom Stapel ziehen.

Hinweis zu Praefectus Urbi und Consul

Da die Fähigkeiten des PRAEFECTUS URBI und des CONSUL nur einmal pro Runde benutzt werden dürfen, sollte man als Merkhilfe den entsprechenden Spielstein quer stellen, sobald die Fähigkeit zum Einsatz kam.

Gebäude

Die in *Constantinopolis* vorkommenden Gebäude und ihre Eigenschaften sind im Folgenden erläutert.

Produktion (rot umrandet)

Name	Preis	erzeugt	Lizenz
Ager (Bauernhof)	–		A
Pistrinum (Mühle)	6		A
Venatoris Domus (Jagdhaus)	10		A
Textrinum (Weber)	11		A
Lignarii Officina (Schreinerei)	12		B
Cura (Tierzüchter)	16		B
Figulina (Töpferei)	17		B
Metallum (Mine)	20		B
Armorum Faber (Waffenschmied)	14		C
Fabri Officina (Schmiede)	18		C
Conflatorium (Gießerei)	23		C
Sculptoris Domus (Bildhauer)	17		D
Vinaria (Winzer)	21		D

Wirtschaftsgebäude (gelb umrandet)

Name	Preis	benötigt	erzeugt
Caupona (Taverne)	9		4 Gold + 
Vestificina (Schneider)	9		5 Gold + 
Emporium (Warenhaus)	9		7 Gold + 
Armamentarium (Waffenhandel)	9		10 Gold + 
Antiquarius (Antiquar)	9		6 Gold + 
Hospitium (Gasthaus)	9		5 Gold

Versorgungsgebäude (grün umrandet)







Name	Preis	Eigenschaft
Mensae (Verkaufsstand)	5	Der Besitzer dieses Gebäudes bekommt bei jedem Verkauf eines Gutes auf dem Markt 1 Gold extra.
Redemptor (Bauträger)	5	Einmal pro Runde kann der Besitzer dieses Gebäudes 1 Gewerbegut (roter Würfel) abwerfen, um einen Nachlass von 5 Gold beim Kauf eines beliebigen Gebäudes zu erhalten, allerdings nur, wenn er selbst auch Gewerbegüter produzieren kann.
Taberna (Wiederverkäufer)	5	Der Besitzer dieses Gebäudes darf Güter auf dem Markt kaufen, die er selbst produzieren kann.
Horreum (Lagerhaus)	5	Der Besitzer dieses Gebäudes kann am Ende der Runde bis zu fünf Güter beliebiger Arten auf seiner Spielertafel lagern (statt nur ein Gut).

Öffentliche Gebäude (lila umrandet)

Name	Preis	Ruhmespunkte
Hippodromus (Rennbahn)	21	3 RP
Domus Regia (Kaiserpalast)	24	3 RP
Hippodromus	32	4 RP
Domus Regia	36	4 RP
Hippodromus	45	5 RP
Domus Regia	50	5 RP
Hippodromus	60	6 RP
Domus Regia	66	6 RP

Stadtmauern (grau umrandet)

Zusätzlich zu den hier gelisteten Vorteilen erbringen Stadtmauern bei Spielende eine variable Anzahl an RP (1 bis 16), abhängig von der Anzahl von Abschnitten, die ein Spieler besitzt.

Name	Preis	Eigenschaft
Moenia (Stadtmauer)	10	 : Einmal pro Runde kann der Besitzer dieses Abschnitts eines seiner Güter gegen ein beliebiges anderes Gut eintauschen, falls er letzteres auch produzieren kann.
Moenia	10	 : Einmal pro Runde kann der Besitzer dieses Abschnitts drei beliebige Produktionsgüter gegen 10 Gold eintauschen.
Moenia	10	 : Einmal pro Runde bekommt der Besitzer dieses Abschnitts einen zusätzlichen Auftrag in der Phase „Aufträge ziehen“.
Moenia	10	 : Der Besitzer dieses Abschnitts bekommt immer einen Nachlass von 2 Gold beim Kauf eines Guts vom Markt (der Preis darf dadurch aber nie unter 1 Gold fallen).
Moenia	10	 : Wenn man während der Versteigerung der Ämter auf das Amt des Besitzers dieses Mauerabschnitts bieten will, muss man immer mindestens um 3 erhöhen.
Moenia	10	 : Einmal pro Runde bekommt der Besitzer dieses Abschnitts beim Kauf eines Schiffes einen Nachlass von 3 Gold.

Optionale Regel: Freier Handel

Sobald man mit *Constantinopolis*' Grundregeln vertraut ist, kann man vereinbaren, das Spiel durch diese Zusatzregel zu erweitern.

Während der Phase „Aufträge annehmen“ dürfen die Spieler jede beliebige Anzahl an Aufträgen, Produktionsgütern und Gold untereinander tauschen. Getauschte Dinge müssen nicht vom gleichen Typ sein: Man kann einem anderen Spieler eine Auftragskarte gegen Güter und/oder Gold geben.

Beispiel: Angela hat einen Auftrag, den sie nicht erfüllen kann oder will. Petra hätte diesen Auftrag dagegen gerne für sich – also bietet sie ein Verbrauchsgut (blauer Würfel) im Tausch dafür an. Angela ist das zu wenig, sie fordert zusätzlich 1 Gold. Petra akzeptiert und der Handel findet statt.

Häufig gestellte Fragen

F: Kann ich mir ansehen, wie viel Geld ein anderer Spieler hat, bevor ich auf ein Amt biete?

A: Nicht, wenn der Spieler dies nicht zulässt. Jeder Spieler darf wählen, ob er seine Münzen verdeckt oder offen hält.

F: Darf ich mir die Auftragskarten ansehen, die ein anderer Spieler gezogen hat?

A: Ja. Bevor sie auf Schiffe geladen werden, müssen Auftragskarten offen vor dem jeweiligen Spieler ausgelegt werden.

F: Kann ich mir die Aufträge ansehen, die auf die Schiffe der Mitspieler geladen wurden?

A: Um Verzögerungen im Spielfluss zu vermeiden, nicht. Wenn es alle Spieler jedoch nicht stört, kann man das auch offen handhaben.

F: Kann ich Produktionsgüter freiwillig abwerfen?

A: Sicher. Manchmal muss man das ja sogar.

F: Wenn ich ein Produktionsgebäude (rot) kaufe, das eine Güterart herstellt, die ich zuvor noch nicht herstellen konnte – wie ändert das meine Möglichkeit, diese Art Gut auf dem Aktuellen Markt zu kaufen?

A: Ein Produktionsgebäude beginnt seine Produktion in der Runde, nach der es gekauft wurde,

daher darf man in der laufenden Runde noch diese Art Gut auf dem Markt kaufen.

F: Was passiert, wenn auf meiner Spielertafel keine Bauplätze mehr frei sind?

A: Nichts. Die Anzahl der Bauplätze auf den Spielertafeln sollte normalerweise ausreichend sein - wenn man tatsächlich mehr Plätze benötigt, kann man die neugekauften Gebäude auch neben die Tafel legen.

F: Was passiert, wenn der Spieler mit dem Amt PRAEFECTUS PRETORIO vergisst, sich am Ende der Phase „Ämter versteigern“ das zusätzliche Gut zu nehmen?

A: Sobald der Spieler das bemerkt, nimmt er sich ein zusätzliches Gut aus dem Vorrat, hat aber keine Wahl, sondern muss einen Würfel des teuersten Guts nehmen, das er produzieren kann.

F: Bekomme ich den zusätzlichen Ruhmespunkt auch dann, wenn eine lange Fahrt (2 Runden) durch einen Passagiertransport zustande kommt?

A: Ja. Um den zusätzlichen RP zu bekommen, muss man ein Schiff besitzen, dem mindestens ein beliebiger Auftrag zugeordnet wurde, der eine lange Fahrt erfordert. Ist dieses Schiff außerdem ein großes Schiff, bekommt man einen weiteren RP.

F: Wenn ich nur Produktionsgebäude (rot) mit der „A“-Baugenehmigung besitze, und bereits alle Gebäude mit der „B“-Genehmigung von den anderen Spielern gekauft wurden, darf ich dann gar keine Produktionsgebäude mehr kaufen?

A: Keineswegs. Sollte dieser Fall eintreten, überspringt man die nicht mehr verfügbare Genehmigung einfach und kann Gebäude mit der nächsthöheren Genehmigung kaufen (hier: „C“).

F: Darf ich einen Auftrag mit zwei Gütern auf zwei Schiffe aufteilen?

A: Nein. Ein Auftrag darf immer nur auf ein einzelnes Schiff geladen werden.

F: Was heißt das präzise, dass ich in der Lage sein muss, eine bestimmte Art Güter produzieren zu können, um ein Wirtschaftsgebäude (gelb) aktivieren zu können oder um zu spenden?

A: Dass man in der Lage sein muss, eine bestimmte Art Güter produzieren zu können, bedeutet lediglich, dass man mindestens ein Produktionsgebäude besitzen muss, auf dessen Plättchen diese Art Güter abgebildet ist. Es bedeutet nicht, dass man zur Spende oder Aktivierung nur exakt solche Güter benutzen darf, die man auch selbst in dieser Runde produziert hatte.

F: Wenn ich das Versorgungsgebäude TABERNA besitze, kann ich dann ein Produktionsgut vom Markt kaufen und sofort wieder verkaufen?

A: Nein. In jeder Runde kann man Güter einer Art entweder kaufen oder verkaufen - nie beides.

F: Kann ich einen Auftrag annehmen und einem Schiff zuordnen, das seine Fahrt bereits begonnen hat, wenn es noch freie Ladekapazität hat?

A: Nein, niemals. Nur Schiffen, die sich im Hafen befinden, können Aufträge zugeordnet werden.

F: Der Spieler, der gerade das Amt CONSUL besitzt, hat sein Vorkaufsrecht benutzt, um mir ein Gebäude wegzuschnappen, das ich gerade bauen wollte. Kann ich danach ein anderes dieser Art Gebäude in dieser Runde trotzdem noch kaufen?

A: Ja. Ein Gebäude, das mittels des Vorkaufsrechts gekauft wurde, zählt nicht zu der üblichen Einschränkung „maximal ein Gebäude pro Art und Runde“ - und zwar weder für den aktiven Spieler, noch für den Spieler, der gerade das Amt CONSUL besitzt.

F: Was ist, wenn Auftragskarten gezogen werden müssen, aber der Stapel leer ist?

A: Man mischt den Ablagestapel der Auftragskarten und bildet daraus einen neuen Nachziehstapel.

Credits

Autor: Giancarlo Fioretti

Entwicklung: Giancarlo Fioretti und Homo Ludens

Illustration und Grafik-Design: Alberto Celletti und Antonio Dessì

Zusätzliche Grafik und Layout: Drunken Monkey Studio

Zusätzliche Illustrationen: Aberto Celletti

Redaktion: Guido „The Goblin“ Ceccarelli und Silvio Negri-Clementi

Historische Beratung: Associazione Culturale Bisanzio – www.imperobizzantino.it

Linguistische Beratung: Eugenia und Narsete Iori

Entwicklung und Prototyp-Herstellung: Roberto Gennaro und Homo Ludens

Redaktion Englische Ausgabe: Mark O'Connor

Zusätzliches Grafik-Design: Brian Schomburg

Herausgeber Englische Ausgabe: Christian T. Petersen

Deutscher Text und Layout: Michael Kröhnert

Redaktion Deutsche Ausgabe: Heiko Eller

Herausgeber Deutsche Ausgabe: Harald Bilz

Grafische Unterstützung der Deutschen Ausgabe: Selami Ileman

Dank an: alle, die beim Testen und der Umsetzung des Spiels beteiligt waren.

Besonderer Dank an: Stefania Cantarelli, Giuseppina Caprari, Silvio De Pecher, Ivano Fioretti, Massimo Fioretti, Eugenia Iori, Narsete Iori, die Mitarbeiter von Stratelibri und an Valeria (Our Precious)

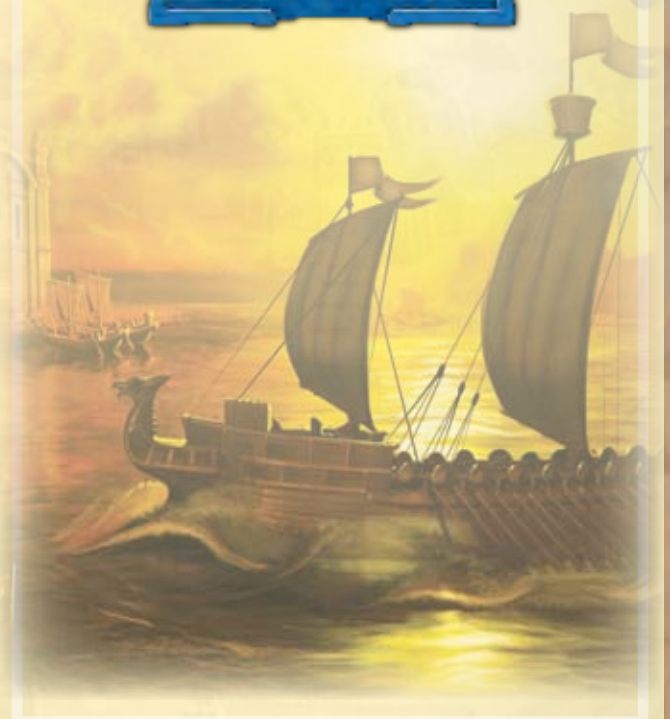
Das Spiel wurde von einem Mitglied der Gruppe „La Tana dei Goblin“ erdacht und erschaffen.

Constantinopolis Entwicklung und Realisation waren nur möglich dank der Zusammenarbeit der Mitglieder und Gründer von La Tana dei Goblin, Homo Ludens und Stratelibri.

Besucht uns im Internet:
WWW.HEIDELBAER.DE

Exklusive Distribution der
Deutschen Ausgabe:

**Heidelberger
Spieleverlag**



TRIBUN™

PRIMUS INTER PARES

**Verneigt euch vor dem Tribun,
ihr Bürger Roms!**



Ob reich oder arm, ob stark oder schwach, hört die Worte eures Tribuns! Er ist einer von euch, doch er ist der Tribun - er ist der primus inter pares, der Erste unter Gleichen!

Willkommen mitten in der vielschichtigsten Metropole der Antike - in Rom. Rom war damals eine Stadt voller pulsierenden Lebens, deren Bewohner so unterschiedlich waren, wie man es sich nur vorstellen kann - und doch hatten sie alle etwas gemein - sie waren Römer.

Im Spiel *Tribun* gehört ihr einer der großen und ehrgeizigen Patrizierfamilien Roms an und greift nach Einfluss und Macht. Ihr versucht Einfluss auf die sieben Fraktionen Roms auszuüben, um mit den nötigen Mitteln die einflussreichste Familie Roms zu werden. Werden euch die Götter ihre Gunst verleihen und werdet ihr schließlich zum Tribun ernannt? Macht euch bereit, Geschichte zu schreiben...

www.heidelbaer.de

**Heidelberger
Spieleverlag**



Zusammenfassung Spiel Aufbau

1. Spielplan auslegen.
2. Auftragskartenstapel bereit legen.
3. Goldmünzen bereit legen.
4. Güter bereit legen.
5. Verfügbare Gebäude auslegen.
6. Zukünftige Märkte und Aktuellen Markt vorbereiten.
7. Jeder Spieler bekommt eine Spielertafel, eine Karte Kleines Schiff, 30 Gold. Restliche Schiffe auslegen.
8. Spielsteine (für Amt, Ruhmespunkte und Produktionsstufe) austeilen. Handelsposten austeilen.
9. Ruhmespunkt-Spielsteine auf Feld „0“ der Ruhmespunktleiste, Produktionsstufe-Spielsteine auf Feld „1“ der Produktionsstufenleiste.
10. Amt-Spielsteine zufällig auf die Felder „Ämter“.

Ablauf einer Spielrunde

1. Ämter versteigern
2. Schiffe bewegen/Aufträge erfüllen
3. Güter produzieren
4. Gebäude bauen
 - Gebäude kaufen
 - Kauf/Verkauf von Gütern am Markt
 - Wirtschaftsgebäude nutzen
5. Auftragskarten ziehen
6. Aufträge annehmen
 - Aufträge zuordnen
 - Kauf/Verkauf von Gütern am Markt
 - Wirtschaftsgebäude nutzen
 - Kauf/Nutzung von Handelsposten
 - Schiffe kaufen
7. Güter spenden
8. Ende der Runde
 - I. Markt wechseln
 - II. Güter lagern/abwerfen

