

# ROM

Elad Goldsteen

Spielregeln



RISE TO POWER™





# ROM

## RISE TO POWER™

*“Non enim ignavia magna imperia contineri”.*

(Große Reiche bleiben nicht durch Ängstlichkeit bestehen).

- Tacitus

In dem Spiel “Rom” agieren die Spieler als Kopf aufstrebender Aristokratenfamilien, die ihren Aufstieg zu großem Ruhm zusammen mit der emporstrebenden Römischen Republik suchen und dabei das größte Reich schaffen, das die zivilisierte Welt bisher gesehen hat.

Im Laufe von fünf Spielrunden versuchen die Spieler, Reichtümer zu horten und sich zu profilieren, indem sie Legionen aufstellen und damit neue Provinzen erobern, wichtige politische Ämter übernehmen und die Volksmassen durch eindrucksvolle Vorstellungen in der Arena bei Laune halten. Die schließlich ruhmreichste römische Familie übernimmt die Führung des neuen Reiches und kann sich in ewigem Glanz sonnen.

### Das Rise to Power™ System

Wir von GEG haben ein innovatives Machtwürfel-Einsetz-System erdacht, das die Entscheidungsfreudigkeit der Spieler fördert und dabei den Glücksfaktor reduziert. Das System benutzt eine Kombination aus speziellen Aktionskarten, welche die normalen Spielregeln brechen. Durch Auswahl der Karten und Aufbau eines eigenen Decks gestaltet jeder Spieler seine eigene Spielerfahrung, die sich mit ihm und seiner Spielgruppe weiter entwickelt.

Wir hoffen, dass der Erfolg des RTP™ Systems dazu führt, es in unseren zukünftigen Spielen weiter benutzen und ausbauen zu können.

### Spielmaterial

- 2 Regelhefte (Englisch & Deutsch)
- 1 Spielplan

- 3 Machtwürfel-Leisten
- 20 Provinzkarten
- 25 Senatskarten
- 31 Arenakarten
- 32 Säulenbogen Spielsteine: 8 pro Spielerfarbe (lila, gelb, rot, blau)
- 20 Spielermarker: 5 pro Spielerfarbe (lila, gelb, rot, blau)
- 16 Machtwürfel: 4 pro Spielerfarbe (lila, gelb, rot, blau)
- 1 Spielrundenmarker (Schwert)



### Spielaufbau (3-4 Spieler)

Der Spielplan wird in der Mitte der Spielfläche ausgebreitet. Die drei Machtwürfel-Leisten werden daneben gelegt, von oben nach unten in dieser Reihenfolge: Militär, Senat, Schwarzmarkt (A). Dazwischen muss jeweils genügend Platz für Karten gelassen werden. Der Spielrundenmarker wird auf Feld „I“ der Spielrundenleiste gesetzt (B).

Die Provinzkarten werden in 3 Epochen aufgeteilt, auf den Vorderseiten durch römische Ziffern angegeben. Die Karten jeder Epoche werden separat gemischt, dann werden die drei Stapel aufeinander gelegt, zuunterst Epoche III, darauf Epoche II und zuoberst Epoche I. Dann werden die 4 obersten Karten des Stapels gezogen und nebeneinander rechts vom Stapel unter die Militärleiste gelegt (C).

Für das erste Spiel werden die Intrigenkarten aus den Senatskarten entfernt und in die Schachtel zurückgelegt, diese sind mit markiert. Die Regeln für den Gebrauch der Intrigenkarten sind auf Seite 7 zu finden. Die Senatskarten werden in 3 Epochen aufgeteilt, wie auf den Karten angegeben. Die Karten jeder Epoche werden separat gemischt, dann werden die drei Stapel aufeinander gelegt, zuunterst Epoche III, darauf Epoche II und zuoberst Epoche I. Dann werden die 4 obersten Karten des Stapels gezogen und nebeneinander rechts vom Stapel unter die Senatsleiste gelegt (D).

Die Arenakarten werden gemischt und verdeckt rechts neben der Schwarzmarktleiste gestapelt. Die 5 obersten Karten des Stapels werden gezogen und nebeneinander rechts vom Stapel unter die Schwarzmarktleiste gelegt (E).

Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und nimmt die entsprechenden Machtwürfel, Säulenbögen und Spielermarker (F). Jeder Spieler setzt einen seiner Spielermarker auf Feld „0“ der Siegpunktleiste und je einen Marker auf Feld jeder der drei Forumsleisten (Oliven, Wein und Juwelen). Schließlich legt jeder Spieler seinen letzten Spielermarker neben die Spielerreihenfolgeleiste (G).





## Spielablauf

Rom wird über 5 Spielrunden gespielt, die jeweils aus 4 oder 5 Phasen bestehen:

1. Machtwürfel werfen und Spielerreihenfolge ermitteln
2. Machtwürfel setzen
3. Machtwürfel abräumen
4. Wertung\*
5. Aufräumen

\*Die Phase 4. Wertung findet nur zum Ende der Spielrunden 3 und 5 statt.

### Phase 1. Machtwürfel werfen und Spielerreihenfolge ermitteln

Die Spieler würfeln gleichzeitig ihre jeweils 4 Machtwürfel und legen sie, ohne die Ergebnisse zu verändern, so vor sich ab, dass sie für alle Spieler sichtbar sind.

Jeder Spieler nennt die Summe seiner Würfelergebnisse zur Ermittlung der Spielerreihenfolge. Der Spieler mit der niedrigsten Summe ist erster Spieler, der mit der zweitniedrigsten zweiter Spieler usw.

Falls mehrere Spieler dieselbe Summe haben, bleibt ihre vorherige relative Reihenfolge bestehen. Falls in der ersten Runde ein Gleichstand besteht, wird dieser auf beliebige zufällige Weise gebrochen. Die Spieler markieren die Spielerreihenfolge mit ihren Markern auf der Spielerreihenfolgeleiste. Der erste Spieler erhält den Startspielermarker.

### Phase 2. Machtwürfel setzen

In aktueller Spielerreihenfolge setzen die Spieler jeweils einen ihrer Machtwürfel auf einen freien Platz einer Machtwürfel-Leiste ihrer Wahl, mit dem ersten Spieler beginnend. Nachdem alle Spieler einen Machtwürfel gesetzt haben, setzen alle ihren zweiten Machtwürfel usw., bis schließlich alle Spieler alle ihre Machtwürfel gesetzt haben. Es kann vorkommen, dass ein Spieler seinen letzten Machtwürfel nicht setzen kann, in diesem Falle muss er passen und darauf verzichten.

Jede Machtwürfel-Leiste ist in vier Abschnitte unterteilt. Für das Setzen der Machtwürfel gelten folgende Regeln:

- Machtwürfel müssen in den am weitesten links liegenden verfügbaren Abschnitt gesetzt werden.
- In jedem Abschnitt dürfen nur Machtwürfel eines Spielers liegen.

### Beispiel

*Rot ist erster Spieler und setzt einen Machtwürfel auf den am weitesten links liegenden Abschnitt der Senatsleiste. Blau ist zweiter Spieler und möchte seinen Machtwürfel ebenfalls auf die Senatsleiste setzen, er muss seinen Machtwürfel in den zweiten Abschnitt setzen.*



- Falls der erste in einen Abschnitt gesetzte Machtwürfel niedriger ist als der am weitesten links liegende Machtwürfel eines anderen Abschnitts derselben Leiste, wird der neu gesetzte Machtwürfel in den Abschnitt des höheren Machtwürfels geschoben und alle anderen Würfelgruppen rutschen einen Abschnitt nach rechts.

### Beispiel

*Im vorherigen Beispiel hatte Rot einen Machtwürfel mit Wert „2“ auf die Senatsleiste gesetzt. Blau setzt einen Machtwürfel mit Wert „1“ und schiebt seinen Machtwürfel auf den äußerst linken Abschnitt, der rote Machtwürfel wird nach rechts auf den zweiten Abschnitt geschoben.*



### Beispiel

*Gelb beschließt, ebenfalls einen Machtwürfel auf die Senatsleiste zu legen. Ihr Machtwürfel hat den Wert „1“, das ist nicht niedriger als der blaue Machtwürfel, aber niedriger als der rote. Der rote Machtwürfel wird abermals nach rechts geschoben und der gelbe Machtwürfel in Abschnitt II gesetzt.*



### Beispiel

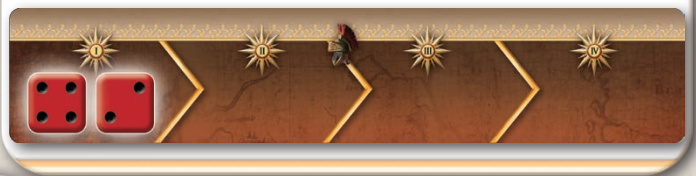
*Angenommen, in obigem Beispiel hätte der rote Machtwürfel den Wert „4“ und der blaue Machtwürfel den Wert „3“ und Gelb würde einen Machtwürfel mit Wert „2“ setzen. Dieser würde ganz links in Abschnitt I gesetzt werden und der rote und blaue Machtwürfel würden jeweils einen Abschnitt nach rechts geschoben.*



- Ein Spieler kann einen zweiten, dritten und auch vierten Machtwürfel auf dieselbe Leiste setzen. Diese weiteren Machtwürfel eines Spielers müssen in denselben Abschnitt gesetzt werden, in welchem bereits mindestens ein Machtwürfel dieses Spielers liegt und muss rechts an bereits vorhandene Machtwürfel angelegt werden, wodurch eine Gruppe gebildet wird. Jeder neue Machtwürfel in diesem Abschnitt muss den gleichen oder niedrigeren Wert haben wie der Machtwürfel, an den er rechts angelegt wird.

### Beispiel

*Rot möchte einen zweiten Machtwürfel auf die Militärleiste setzen. Er hat dort bereits einen Machtwürfel mit Wert „4“, also darf der nächste Machtwürfel auch höchstens diesen Wert haben. Wenn er nun einen Machtwürfel mit Wert „2“ setzt, dürfte sein dritter Machtwürfel in diesem Abschnitt höchstens den Wert „2“ haben.*

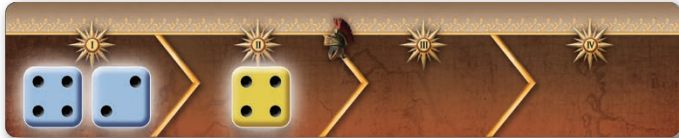




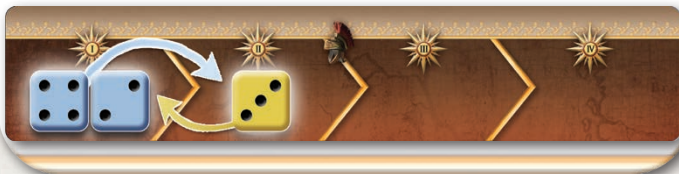
- Nur der linke Machtwürfel in einem Abschnitt ist maßgebend, ob die Gruppe verschoben wird oder nicht.

## Beispiel

Blau setzt einen Machtwürfel mit Wert „4“ auf die Militärleiste. Gelb und Rot setzen beide einen Machtwürfel auf andere Leisten. In seinem nächsten Spielzug setzt Blau einen zweiten Machtwürfel auf die Militärleiste mit Wert „2“. Dann setzt Gelb einen Machtwürfel mit dem Wert „4“ auch auf die Militärleiste. Obwohl dieser Wert niedriger ist als der Gesamtwert von Blau, werden die Machtwürfel nicht verschoben, weil nur der linke Machtwürfel einer Gruppe maßgebend ist.



Falls Gelb aber einen Machtwürfel mit Wert „3“ gesetzt hätte, wäre dieser in Abschnitt I gesetzt worden und die blauen Machtwürfel wären nach rechts auf Abschnitt II geschoben worden (ohne ihre Reihenfolge zu ändern).



## Senatskarten

**Goldene Regel:** Manche Senatskarten brechen und verändern die Grundregeln des Spiels. Die Regeln und Effekte der Karten haben immer Vorrang.

Während seines Spielzuges kann jeder Spieler beliebig viele seiner Senatskarten in beliebiger Reihenfolge aktivieren, entweder bevor er seinen Machtwürfel setzt oder danach.

Um die Fähigkeit einer Senatskarte zu aktivieren, muss sie auf eine der eigenen, vor dem Spieler ausliegenden Provinzkarten gelegt werden, die in der linken unteren Ecke dasselbe Provinzsymbol aufweist.

Einige Senatskarten haben zwei Symbole und müssen auf zwei Provinzkarten mit den entsprechenden Symbolen gelegt werden.

## Beispiel



A - Dieser Konsul kann auf die abgebildete Provinzkarte gelegt werden, da beide dasselbe Symbol aufweisen (Arena).



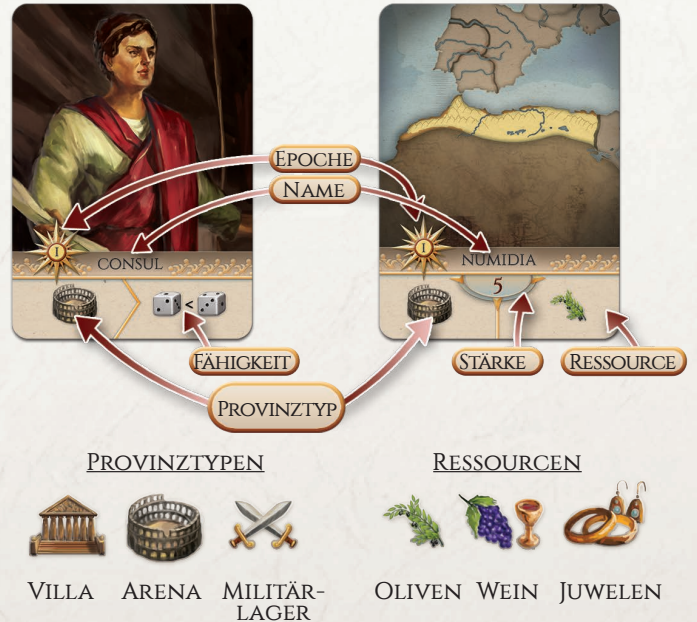
B - Magister Equitum benötigt zwei Provinzkarten mit demselben Symbol (Armeelager), um seine Fähigkeit zu aktivieren.

Eine Provinzkarte, auf die eine Senatskarte gelegt wurde, gilt als „erschöpft“ und in dieser Spielrunde darf keine weitere Senatskarte darauf gelegt werden. Auf Provinzkarten liegende Senatskarten bleiben dort bis Phase 5 liegen.

Eine aktivierte Senatskarte gilt ebenfalls als „erschöpft“ und kann in dieser Spielrunde nicht erneut aktiviert werden.

**Hinweis:** Manche Senatskarten können nur während Phase 4 Wertung aktiviert werden (s. Seite 6).

## Übersicht Senats- und Provinzkarten



## Phase 3. Machtwürfel abräumen

Die Machtwürfel-Leisten werden einzeln nacheinander abgehandelt, beginnend mit der Militärleiste, gefolgt von der Senatsleiste und schließlich der Schwarzmarkt-leiste.

Auf jeder Leiste räumt zuerst der Spieler im linken Abschnitt seine Machtwürfel ab, wie im Folgenden beschrieben, dann der Spieler in Abschnitt II usw.

### Militärleiste

*“Veni, vidi, vici.”*

(Ich kam, ich sah, ich siegte.)

#### - Gaius Iulius Caesar

Die Summe der Machtwürfel-Werte eines Spielers auf der Militärleiste ist die Stärke seiner Legion.

Der Spieler kann eine oder mehrere Provinzen mit einer Gesamtstärke höchstens gleich der Stärke seiner Legion erobern. Er nimmt die Karte(n), und legt sie offen vor sich ab.





## Beispiel

Rot hat 3 Machtwürfel auf der Militärleiste mit Gesamtwert "12". Sie kann diese beiden Provinzkarten erobern.



Jede Provinzkarte zeigt rechts unten eine Ressource (Oliven, Wein oder Juwelen). Sobald ein Spieler eine Provinz erobert hat, aktualisiert er seine Position auf der entsprechenden Ressourcenleiste des Forums.

Hinweis: In dem seltenen Fall, dass ein Spieler mehr Ressourcen einer Sorte hat, als die Forumsleiste erlaubt (z. B. 8 Oliven), verfallen überzählige Ressourcen. Die Forumsleisten stellen das Maximum dar.

Nachdem er eine Provinz erobert hat, setzt der Spieler einen seiner Säulenbögen in die entsprechende Provinz des Spielplans.

In jeder Spielrunde können nur die 4 Provinzen erobert werden, deren Karten unterhalb der Militärleiste ausgelegt sind. Diese Karten werden im Laufe der Spielrunde nicht nachgefüllt und es ist möglich, dass ein Spieler trotz gesetzter Machtwürfel auf der Militärleiste keine Provinz erobern kann, weil es keine Karten mehr gibt oder seine Legion nicht die erforderliche Stärke aufweist.

## Senatsleiste

*"Praesidibus onerandas tributo provincias suadentibus rescripsit boni pastoris esse tondere pecus, non deglubere."*

(Ein guter Hirte schert seine Schafe, aber zieht ihnen nicht das Fell ab.)

### - Tiberius Caesar

Für jeden seiner Machtwürfel auf der Senatsleiste nimmt der Spieler eine der vorhandenen Senatskarten, wobei der Wert der Machtwürfel keine Rolle spielt. Der Spieler legt die Karte(n) offen vor sich ab und kann sie später aktivieren, wie auf Seite 4 beschrieben.

In jeder Spielrunde können nur die vier Senatskarten genommen werden, die unterhalb der Senatsleiste ausgelegt sind.



## Beispiel



Mit dem linken Abschnitt I beginnend, nimmt Spieler Gelb zwei Senatskarten (weil er 2 Machtwürfel gesetzt hat). Er nimmt den Legatus und den Censor.

Anschließend nimmt Spieler Blau (Abschnitt II) die beiden restlichen Karten, da auch er 2 Machtwürfel gesetzt hat.

Obwohl auch Spieler Rot einen Machtwürfel gesetzt hat, bekommt sie keine Senatskarte, weil es keine mehr gibt!

## Schwarzmarktleiste

*"Pecunia non olet."*

(Geld stinkt nicht.)

### - Vespasianus Caesar

Der Spieler ermittelt die Gesamtsumme der Ergebnisse seiner Machtwürfel auf der Schwarzmarktleiste – das ist sein Budget für den Schwarzmarkt.



Der Spieler kann eine oder mehrere ausliegende Arenakarten vom Schwarzmarkt kaufen, deren Kosten insgesamt höchstens gleich seinem Budget sind. Für Kosten von 5 Münzen kann er auch die oberste verdeckte Karte des Arenakartenstapels kaufen, auch mehrfach, falls sein Budget das erlaubt. Alle gekauften Karten nimmt der Spieler auf seine Hand.

Es kann sein, dass nicht alle Spieler eine Karte kaufen können, falls ihr Budget dafür nicht ausreicht.

Diese Phase ist beendet, nachdem alle drei Würfelleisten abgehandelt sind und alle Spieler ihre Machtwürfel zurückgenommen haben.



## Phase 4. Wertung

Zum **Ende der Spielrunden 3 und 5** erhalten die Spieler Siegpunkte (SP) durch die Forumsleisten und ihre Darbietung in der Arena.

In dieser Phase können die Fähigkeiten mancher Senatskarten angewandt werden. Diese Karten benötigen keine passende Provinzkarte, aber sie können nur ein Mal bei jeder Wertung aktiviert werden. Falls die Fähigkeit einer Senatskarte verlangt, dafür eine Provinzkarte zu erschöpfen, wird die Senatskarte einfach auf die Provinzkarte gelegt um anzuzeigen, dass diese damit erschöpft ist (s. Seite 8).

## FORUMSWERTUNG

*“iure sit gloriatus marmoream se relinquere, quam late-  
riciam accepisset.”*

(Ich fand Rom aus Ziegelsteinen gebaut und hinterließ es in Mar-  
mor gewandet).

### - Augustus Caesar

Jede Forumsleiste wird separat gewertet.

Ein Spieler erhält 1 SP, falls er mindestens 1 Ressource dieser Leiste hat.

Zusätzlich erhält jeder Spieler auf jeder Forumsleiste 1 SP für jeden Spielermarker, der hinter ihm liegt. Auf einem Marker liegende andere Marker gelten nicht als dahinter liegend.

## Beispiel



### Olivenleiste

Blau erhält 4 SP (1 weil er die Ressource hat und 3, weil drei Spieler hinter ihm liegen). Lila erhält 3 SP, Rot 2 SP und Gelb keine, weil er keine Oliven besitzt.

### Weinleiste

Lila und Blau erhalten je 3 SP (2 Spieler liegen hinter ihnen + 1 weil sie diese Ressource haben), Gelb erhält 2 SP und Rot keine.

### Juwelenleiste

Lila und Rot erhalten je 3 SP, Gelb und Blau keine.

## ARENAWERTUNG

*“Nos morituri te salutant!”*

(Wir Todgeweihten grüßen dich).

### - Augustus Caesar

Jeder Spieler kann SP für seine Darbietung bei den Großen Spielen erhalten.

Jeder Spieler kann einen Satz aus drei oder mehr Arenakarten bilden und den Satz verdeckt vor sich auslegen oder passen. Nachdem alle Spieler einen Satz ausgelegt oder gepasst haben, werden die Karten aufgedeckt.

Die SP werden anhand der Ränge ermittelt (s. Tabelle rechts).

**Wichtig:** Jeder Spieler kann nur einen Satz bilden und damit ein Mal SP für seinen höchsten Rang erhalten.

Der Spieler mit der besten Darbietung erhält 1 Bonus-SP. Das ist der Spieler mit dem höchsten Rang (der die meisten SP für seine Darbietung erhalten hat). Bei einem Gleichstand erhält derjenige der daran beteiligten Spieler den Bonus-SP, dessen Arenakarten teurer waren. Besteht auch dann noch ein Gleichstand, erhält niemand den Bonus-SP.

Anschließend werden die für die Darbietung benutzten Karten aus dem Spiel entfernt.

## Rang der Darbietung



3 beliebige Karten



3 verschiedene Karten



1 jedes Typs

(1 Römer +1 Wildes Tier + 1 Barbar)



3 verschiedene eines Typs

3 verschiedene wilde Tiere oder 3 verschiedene Barbaren



Großer Kampf

2 verschiedene Barbaren + 3 beliebige Römer





## Phase 5. Aufräumen

Diese Phase entfällt in der letzten Spielrunde.

Alle noch unter den Machtwürfel-Leisten liegenden Karten werden aus dem Spiel genommen.

Dann werden neue Karten gezogen und unter die Leisten gelegt, wie beim Spielaufbau.

Falls dies nicht die letzte Spielrunde war, wird der Spielrundenmarker vorgerückt und die nächste Spielrunde beginnt.

Auf Provinzkarten liegende Senatskarten werden heruntergenommen und wieder vor dem Spieler ausgelegt. Auch die Provinzkarten bleiben vor den Spielern liegen.

Der Spielrundenmarker wird vorgerückt und die nächste Spielrunde beginnt.

## Spielende

Nach 5 Spielrunden findet nach der normalen Wertung eine zusätzliche Endwertung statt und anschließend ist das Spiel beendet.

- Senatskarten, die zum Spielende SP bringen, werden nun gewertet.
- Es gibt SP für die Regionen.

## Senatskarten

Manche Senatskarten haben bestimmte Wertungsbedingungen anstatt Fähigkeiten während des Spiels (s. Seite 8).

## Regionenkontrolle

Es gibt sieben Regionen, jeweils auf dem Spielplan durch andere Farbe erkennbar.

Jede Region wird separat gewertet. Jeder Spieler, der mindestens eine Provinz in dieser Region kontrolliert, addiert die Stärkewerte seiner Provinzen in dieser Region. Der Spieler mit der höchsten Summe der Stärkewerte erhält 2 SP. Falls ein Spieler alle Provinzen einer Region kontrolliert, erhält er 3 SP.

## Beispiel

### Gallia



In Gallia kontrollieren Rot und Blau jeweils eine Provinz, aber die Provinz von Rot hat eine Stärke von 9 gegenüber der Provinz von Blau mit Stärke 7. Rot erhält 2 SP.

### Greko



In Greko besteht Gleichstand zwischen Gelb und Rot ( $7 + 7 = 9 + 5$ ). Beide Spieler erhalten jeweils 1 SP.

Der Spieler mit den meisten SP ist der Spielsieger und neuer Anführer des Römischen Reiches.


Bei einem Gleichstand für den Spielsieg siegt derjenige der daran beteiligten Spieler, der mehr Provinzkarten besitzt.

Falls auch dann noch ein Gleichstand besteht, addieren die daran beteiligten Spieler die Kosten der Arenakarten, die sie noch auf der Hand haben. Der Spieler, dessen Karten höhere Kosten haben, ist der Spielsieger.

Sollte auch dann noch ein Gleichstand bestehen, teilen sich die daran beteiligten Spieler den Spielsieg.

## Maßgeschneiderter Senatskartenstapel

Nach einigen Spielpartien mit dem normalen Senatskartenstapel können die Spieler andere und spannende Wege gehen, um Rom zu spielen.

Manche Senatskarten sind rechts unten mit einem Intrigensymbol  versehen. Das sind Intrigenkarten, die noch mehr Interaktion ins Spiel bringen, dem Geschmack der Spielgruppe angepasst.

Um den Stapel zu modifizieren, sollte man zunächst die Karten mit gleichem Namen gegeneinander austauschen (s. Abb. unten links), außerdem können Karten mit gleichem Provinzsymbol gegeneinander ausgetauscht werden (s. Abb. unten rechts).




Nach einigen Partien mit dem angepassten Stapel können die Spieler diesen weiter ganz nach Belieben modifizieren und dabei mit -zig Kombinationen experimentieren.

**Wichtig:** Bei 3 - 4 Spielern müssen immer 20 Senatskarten im Spiel sein und bei 2 Spielern 15 Senatskarten. Außerdem müssen immer 4 (3 bei 2 Spielern) Wertungskarten der Epoche III zuun-  
terst im Senatskartenstapel liegen.

## Regeln für 2 Spieler

Provinzkarten - alle Provinzkarten für die Regionen Hispania und Asia werden aus dem Spiel genommen.

Senatskarten - alle Senatskarten mit diesem Symbol  werden aus dem Spiel genommen.

Beim Spielaufbau und Vorbereiten jeder Spielrunde werden jeweils nur 3 Karten unter die Militär- und Senatsleiste gelegt. Wie üblich werden 5 Arenakarten ausgelegt.

## ERRATUM

Beide Senatskarten «Vicarius» müssen Epoche I sein und nicht II, wie aufgedruckt. Wir bitten für diesen Fehler um Entschuldigung.

## Honorem

**Spielautor**  
Elad Goldstein

**Illustrationen & Grafische Gestaltung**  
Naomi Robinson, Giota Vorgia

## Regeln

Paul Grogan, Ferdinand Köther,  
Roni Moses, Ori Avtalion



**LEGATUS**

Aktiviere diese Karte wenn du einen Machtwürfel setzt. Er darf einen höheren Wert haben als der Machtwürfel, neben den er gesetzt wird.

**MAGISTRATE**

Erhöhe in Phase 3 den Wert deines Budgets auf der Schwarzmarktleiste um 1. Gilt nur, wenn du mindestens einen Machtwürfel auf der Schwarzmarktleiste hast.

**MILITARY TRIBUNE**

Wirf einen deiner **gesetzten** Machtwürfel auf der Militärleiste erneut. Das ändert nicht die Reihenfolge der Aktivierung.

**CENSOR**

Wirf beliebig viele deiner noch nicht gesetzten Machtwürfel erneut.

**CONSUL**

Aktiviere diese Karte wenn du einen Machtwürfel setzt. Er darf einen höheren Wert haben als der Machtwürfel, neben den er gesetzt wird.

**QUAESTOR**

Stelle einen deiner noch nicht gesetzten Machtwürfel auf den Kopf, d. h., eine „1“ wird zur „6“, eine „5“ zur „2“ usw.

**VICARIUS**

Ändere den Wert eines deiner ungesetzten Machtwürfel um +/- 1. Eine „1“ kann zur „6“ werden und umgekehrt.

**TRIBUNUS**

In Phase 1 kannst du diese Karte aktivieren, um deine Gesamtwürfelsumme bei der Bestimmung der Spielerreihenfolge um 3 zu reduzieren.

**SENATOR**

Senke den Wert eines deiner gesetzten Machtwürfel um 1. Falls er bereits den Wert „1“ hat, lege ihn auf den äußersten linken Abschnitt, er gilt nun als „0“.

**AEDILE**

Erhöhe in Phase 3 den Wert deines Budgets auf der Schwarzmarktleiste um 3. Gilt nur, wenn du mindestens einen Machtwürfel auf der Schwarzmarktleiste hast.

**MAGISTER EQUITUM**

Erhöhe in Phase 3 die Stärke deiner Machtwürfel auf der Militärleiste um 3. Gilt nur, wenn du mindestens einen Machtwürfel auf der Militärleiste hast.

**PROCONSUL**

Wirf beliebig viele deiner ungesetzten Machtwürfel erneut. Das darfst du sogar wiederholen.

**AFRICANUS MAXIMUS**

**Wertung:** Wenn du die Forumsleiste Wein werdest, lege diese Karte auf eine Weinprovinzkarte (wodurch beide erschöpft werden), um deinen Marker auf der Weinleiste ein Feld vorzurücken.

**HISPANIA MAXIMUS**

**Wertung:** Wenn du die Forumsleiste Oliven werdest, lege diese Karte auf eine Olivenprovinzkarte (wodurch beide erschöpft werden), um deinen Marker auf der Weinleiste ein Feld vorzurücken.

**ASIANUS**

**Wertung:** Zum Spielende erhältst du 1 SP für jede Region, in der du einen Säulenbogen hast.

**LUDI MAXIMUS**

**Wertung:** Zum Spielende erhältst du 2 SP für jede deiner Provinzkarten mit einem Arenasymbol.

**IMPERATOR**

**Wertung:** Zum Spielende erhältst du 2 SP für jede deiner Provinzkarten mit einem Armeelagersymbol.

**GREKO MAXIMUS**

**Wertung:** Zum Spielende erhältst du 1 SP für jedes Paar deiner Senats- und Provinzkarten mit gleichem Symbol.

**PRAETOR**

**Wertung:** Zum Spielende erhältst du 2 SP für jede deiner Provinzkarten mit dem Villasymbol.

**VICARIUS**

**Intrige:** Wirf einen noch nicht gesetzten Machtwürfel eines beliebigen Spielers erneut.

**HISPANIA MAXIMUS**

**Intrige:** Wirf eine deiner Senatskarten (auch diese) ab, um eine Provinzkarte der Epoche I eines beliebigen Spielers abzuwerfen und den entsprechenden Säulenbogen vom Spielplan zu entfernen. Der Spieler verliert auch die Ressource.

**TRIBUNUS**

**Intrige:** Erhöhe in Phase 1 die Gesamtwürfelsumme eines beliebigen Spielers bei der Bestimmung der Spielerreihenfolge um 3.

**GREKO MAXIMUS**

**Intrige:** Du erhältst für deine Darbietungen in der Arena 1 SP zusätzlich und dein Rang gilt als 1 Rang höher bei der Ermittlung der „besten Darbietung“.

**AFRICANUS MAXIMUS**

**Intrige:** Stehle 1 Jewel von einem beliebigen Spieler, indem du deinen Marker 1 Feld vorsetzt und seinen 1 Feld zurück.