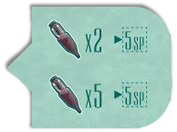
Zensor-Plättchen	Voraussetzungen
	Auf deiner Schiffbauleiste sind 3 oder mehr / 6 oder mehr Schiff-Symbole sichtbar *
	Auf deiner Bauleiste sind 3 oder mehr / 6 oder mehr Gebäude-Symbole sichtbar *
	Du hast 2 oder mehr / 5 oder mehr Amphoren *
	Es gibt 1 oder mehr / 3 oder mehr deiner Corbita-Schiffe, die das Küstengebiet verlassen haben.

***** Symbole auf Handelshäfen tragen nur zur Berechnung der Endpunktzahl bei, sie zählen daher nicht für die Anforderungen der Zensor-Plättchen.

Game Design: TOTSUCA CHUO
Box Illustration: URABE ROCINANTE
Rule Writing: NUN
Translation: Partrick
Proofread: GRAM, Mandy Tong, Yofiandhy.D, Kohri Takeda
Worldview Setting: PUGA
DTP: Sunny(Sui Works)

Game Development & Planning : TARO MATUYAMA

Deutsche Ausgabe - SKELLIG GAMES:
Lektorat: Nina Heckmann
Layout: Nina Gimmler

Hergestellt von: UCHIBACOYA
Higashi-machi 1-29, Kurume-shi, Fukuoka, Japan
www.store.uchibacoya.com

Import und Vertrieb durch: SKELLIG GAMES GmbH
Parkweg 6, 35452 Heuchelheim, Deutschland
www.skellig-games.de



ANLEITUNG

ÜBERBLICK

Portus ist ein strategisches Brettspiel für 1 bis 4 Personen.

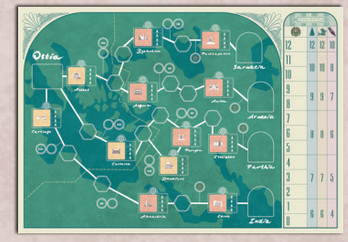
Im Jahr 103 n. Chr. erweiterte Kaiser Trajan einen Hafen namens Ostia Portus, den wichtigsten Hafen Roms, um ein wunderschön angelegtes, sechseckiges Becken. Der Hafen nahm große Mengen an Gütern aus dem gesamten Reich auf und entwickelte sich zu einem logistischen Knotenpunkt, der den Wohlstand der Kaiserstadt Rom sicherte.

Die wichtigste Funktion dieses Hafens bestand darin, die Stadt Rom mit Lebensmitteln zu versorgen – eine Metropole mit über einer Million Einwohnern, die fast vollständig von Getreideimporten aus Ägypten und Sizilien abhängig war. Auch andere Güter wie Stein für den Straßen- und Städtebau, libanesische Zedern für den Schiffsbau sowie wilde und exotische Tiere für das Amphitheater wurden in diesen Hafen gebracht.

Dir gehört eine riesige Schiffsflotte im Römischen Reich. Viele Kaufleute und Adlige strömen in den Hafen von Ostia, um deine Schiffe zu chartern. Nutze das Geld und die Ressourcen, die du durch das Chartern von Schiffen verdienst, um dein Geschäft auszubauen und die Herzen der Bürgerinnen und Bürger zu gewinnen, indem du ihren Bedarf an Weizen und anderen Gütern deckst. Auch die Erkundung und der Handel mit fernen Ländern mit deinen Schiffen sind unerlässlich. Deine Abenteuergeschichten und exotischen Artefakte werden sicherlich die Neugier des Kaisers und der Adligen gleichermaßen wecken.

Wer den größten Ruhm erlangt, wird vom glorreichen römischen Senat und den Bürgerinnen und Bürgern mit dem Sieg gesegnet!

SPIELKOMPONENTEN


Spielplan x 1


Ostia-Hafenpläne x 4


Bau-/Schiffbau-leisten x 4


Zielfelder x 4



Startplatzierungs-karten x 6



Auftragskarten x 42



Ehrenkarten x 5


Start-Handelshäfen x 4


Handelshäfen x 16


Gebäude x 48
(4 x 12 Arten)


Ponto-Schiffe x 12
(3 x 4 Farben)


Corbita-Schiffe
(pl. Corbitae) x 56
(14 x 4 Farben)


Entdeckungs-plättchen x 20


Transitfelder x 12


Bauscheiben x 28
(7 x 4 Farben)


Belohnungsmarker x 4
(1 x 4 Farben)


Ressourcenwürfel
Wert 1 (klein) x 65
Wert 3 (groß) x 30


Amphoren
x 35


Startmarker
x 1


Punkteblock x 1

Vorbereitung

A. Aufbau des Spielplans

①Lege **den Spielplan** in die Mitte des Tisches.

②Lege so viele **Gebäude** auf jeden Bauplatz des Spielplans, wie es Mitspielende gibt. Jeder Handelshafen hat seinen eigenen Bauplatz. Lege nicht verwendete Gebäude zurück in die Schachtel.

③Mische **alle Start-Handelshäfen** und lege sie offen zufällig auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan.

④Mische **alle Handelshäfen** und lege sie offen zufällig auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan. Lege nicht verwendete Handelshäfen zurück in die Schachtel.

⑤Lege die **vier Entdeckungsplättchen**, die mit einem **Belohnungs-Symbol** gekennzeichnet sind, offen auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan (d. h. die Kreise mit einem Belohnungs-Symbol).

⑥Nimm je nach Anzahl der Mitspielenden eine bestimmte Anzahl von Plättchen aus den noch nicht platzierten Plättchen, wie unten angegeben.

2 Personen x 3 p.P. x 2 | **3 Personen** x 4 p.P. x 4 | **4 Personen** x 6 p.P. x 4

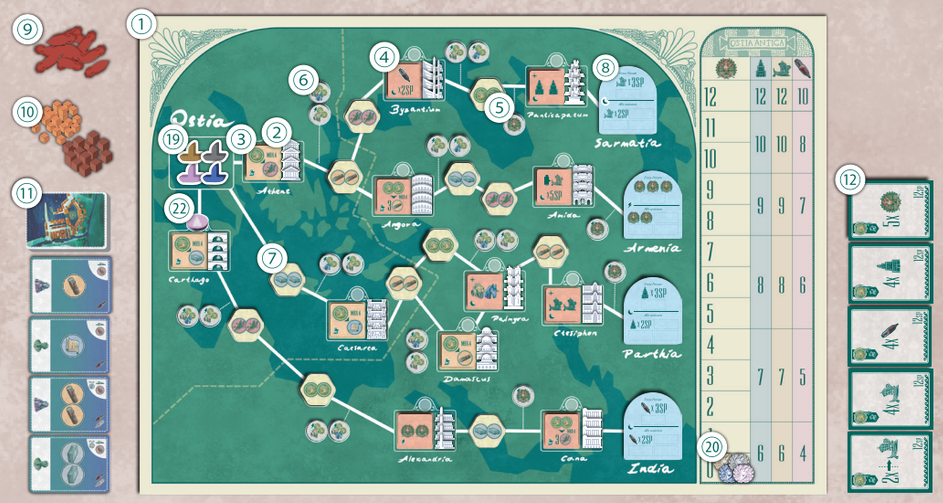
Mische diese Entdeckungsplättchen und lege sie offen zufällig auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan. Felder mit einem Personenanzahl-Symbol werden nur bei 3 bzw. 4 Mitspielenden besetzt. Bei 3 oder weniger Mitspielenden lege die nicht verwendeten Entdeckungsplättchen zurück in die Schachtel.

⑦Mische **die Transitfelder** und lege sie offen zufällig auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan.

⑧Mische **die Zielfelder** und lege sie offen zufällig auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan.

⑨Bereite **7 Amphoren** pro Mitspielenden vor (z. B. 21 Amphoren bei 3 Mitspielenden) und lege sie in Reichweite aller Mitspielenden neben den Spielplan, um einen „gemeinsamen Vorrat" zu bilden. Überschüssige Amphoren werden möglicherweise später im Spiel benötigt, sollten aber vorerst in die Schachtel zurückgelegt werden, um eine Vermischung mit dem gemeinsamen Vorrat zu vermeiden.

⑩Sortiere **alle Ressourcenwürfel** nach Wert 1 (klein) und Wert 3 (groß) und lege sie dann in den gemeinsamen Vorrat.



⑪Mische **alle Auftragskarten** und lege sie verdeckt neben den Spielplan. Ziehe die obersten 4 Karten vom Stapel und lege sie offen neben den Stapel. Dies wird als **„Auftragsreihe"** bezeichnet.

⑫Lege alle **5 Ehrenkarten** offen neben den Spielplan.

B. Vorbereitung für alle Mitspielenden

⑬Du erhältst **1 Ostia-Hafenplan** und **1 Bau-/Schiffbauleiste**. Dann nimm von deiner Farbe **14 Corbitae, 3 Pontos, 7 Bauscheiben** und **1 Belohnungsmarker** dieser Farbe. Alle nicht verwendeten Pläne und Marker werden in die Schachtel zurückgelegt.

⑭Das Sechseck auf deinem **Ostia-Hafenplan** ist in 6 Abschnitte unterteilt, die jeweils einen **Meeresbereich** und einen **Ressourcenbereich** beinhalten. Lege 1 Corbita in jeden der 6 Meeresbereiche.

⑮Zieht nun alle jeweils 1 zufällige **Startplatzierungskarte**. Lege 1 zusätzliche Corbita in jedes der 3 auf der erhaltenen Karte angegebenen **Meeresfelder**. Lege anschließend alle Startplatzierungskarten zurück in die Schachtel.

⑯Lege zwei Ressourcenwürfel der Wertstufe 1 (klein) aus dem gemeinsamen Vorrat in jeden der **5 Ressourcenbereiche** (Genehmigung, Holz, Weizen, Stein, Gold).

WICHTIG: *Der Bereich oben links ist mit keiner Ressourcenart verbunden. Daher werden dort während des gesamten Spiels niemals Ressourcenwürfel platziert (siehe Seite 5).*

⑰Lege eine Bauscheibe auf jedes Feld **der Bauleiste**.

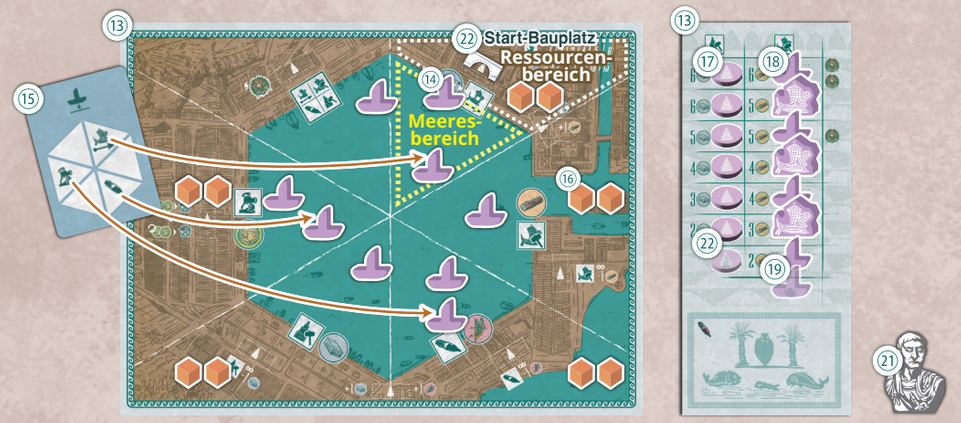
⑱Lege 1 Schiff auf jedes Feld **der Schiffbauleiste**. Lege dabei **Pontos** auf das 3., 5. und 7. Feld von unten und **Corbitae** auf die übrigen Felder.

⑲Nimm eine Corbita vom untersten Feld der Schiffbauleiste und lege sie auf **das Startfeld „Ostia"** auf der linken Seite des Spielplans.

⑳Lege deinen **Belohnungsmarker** auf das Feld mit der Nummer 0 auf der Belohnungsleiste auf der rechten Seite des Spielplans.

㉑Wählt zufällig aus, wer beginnt. Diese Person erhält **den Startmarker**. Die Startposition wechselt während des Spiels nicht.

㉒Beginnend mit der Person rechts vom Startmarker nehmt ihr abwechselnd gegen den Uhrzeigersinn **eine Bauscheibe** vom untersten Feld eurer Bauleiste und legt sie auf einen der **Start-Handelshäfen** auf dem Spielplan, auf dem noch keine Bauscheibe liegt. Nehmt dann **ein Gebäude vom Bauplatz** dieses Handelshafens und legt ihn auf den **Start-Bauplatz auf eurem Ostia-Hafenplan.**



Ziel des Spiels

Versuche, am Ende des Spiels, die meisten Siegpunkte zu erzielen.

Belohnungen und Siegpunkte

Bevor wir zum Spielablauf übergehen, ist es wichtig, den Zusammenhang zwischen Belohnungen und Siegpunkten zu verstehen.

Die Tabelle auf der rechten Seite des Spielplans hält den Belohnungsstatus jedes Mitspielenden fest und zeigt, wie das funktioniert.

Während des Spiels hast du viele Gelegenheiten, Belohnungen zu erhalten. Jedes Mal, wenn du eine Belohnung erhältst, rücke deinen Belohnungsmarker auf der Belohnungsleiste um ein Feld vor (die Spalte ganz links in der Tabelle).

Am Ende des Spiels erhältst du Siegpunkte für deine Gebäude-Symbole , Schiff-Symbole und Amphoren , basierend auf der Position deines Belohnungsmarkers.

Je mehr Belohnungen du im Laufe des Spiels erhältst, desto mehr Siegpunkte ist jedes Symbol und jeder Marker am Ende des Spiels wert.

Beispiel: *Am Ende des Spiels hat A 7 Gebäude-Symbole, 4 Schiff-Symbole und 5 Amphoren; wenn A 4 Belohnungen hat (der Belohnungsmarker befindet sich auf dem vierten Feld der Belohnungsleiste), bedeutet dies, dass jedes Gebäude- und Schiff-Symbol 7 Siegpunkte (SP) und jede Amphore 5 Siegpunkte wert ist. Daher hat A insgesamt 102 Siegpunkte (7 Gebäude x 7 SP + 4 Schiffe x 7 SP + 5 Amphoren x 5 SP).*

Hätte A 10 Belohnungen, würden sich seine Gesamt-SP auf 150 erhöhen (7 Gebäude x 10 SP + 4 Schiffe x 10 SP + 5 Amphoren x 8 SP).

Du kannst maximal 12 Belohnungen haben. Der Erhalt einer Belohnung hat keine Auswirkung mehr, wenn du bereits 12 Belohnungen erreicht hast.

Spielablauf

Ihr seid abwechselnd im Uhrzeigersinn an der Reihe, beginnend mit der Startperson. Dies geschieht so lange, bis das Spiel endet (siehe Seite 12).

Ablauf eines Zuges

Wenn du an der Reihe bist, musst du alle drei Phasen der Reihe nach durchführen.

1. Auswahlphase

⌄

2. Produktionsphase

⌄

3. Aktionsphase

1. Auswahlphase

Wähle einen der sechs Abschnitte auf **deinem Ostia-Hafenplan aus, in dem sich mindestens ein Schiff (Corbita oder Ponto) auf dem Meeresfeld befindet**.

2. Produktionsphase

Zähle die Anzahl der Schiffe im Meeresbereich des ausgewählten Abschnitts. **In dieser Phase zählt jedes Ponto als zwei Schiffe**.

Nimm so viele **Ressourcenwürfel** aus dem gemeinsamen Vorrat, wie die Gesamtzahl deiner Schiffe beträgt, und lege sie **auf den Ressourcenbereich desselben Abschnitts**.

Die Anzahl der Ressourcenwürfel im gemeinsamen Vorrat ist unbegrenzt. In dem seltenen Fall, dass die Würfel ausgehen, verwende einen geeigneten Ersatz. Zu jedem Zeitpunkt des Spiels kannst du 3 Würfel mit dem Wert 1 gegen 1 Würfel mit dem Wert 3 tauschen.

Ressourcenbereich

Jeder der sechs Abschnitte auf dem Ostia-Hafenplan enthält einen **Meeresbereich** und einen **Ressourcenbereich**.

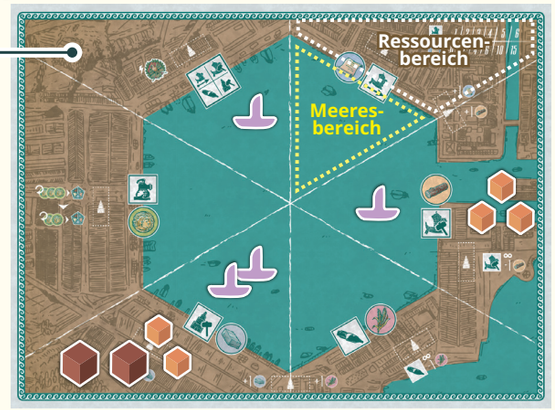
Jeder Abschnitt, mit Ausnahme des Abschnitts oben links (siehe unten), ist mit einer Ressourcenart von rechts oben im Uhrzeigersinn: Genehmigung , Holz , Weizen , Stein , und Gold).

Der Gesamtwert der Ressourcenwürfel in jedem Ressourcenbereich gibt an, **wie viele Einheiten der jeweiligen Ressource du besitzt**.

Beispiel: *A hat einen Gesamtwert von 3 Ressourcenwürfeln im Holz-Ressourcenbereich und einen Gesamtwert von 8 Ressourcenwürfeln im Stein-Ressourcenbereich. Das bedeutet, dass A 3 Holz und 8 Steine besitzt.*

Während der Produktionsphase erhältst du die Ressource, die dem ausgewählten Abschnitt entspricht. Die Anzahl der Ressourcen, die du erhältst, **entspricht der Anzahl der Schiffe im Meeresbereich desselben Abschnitts** (denk daran, dass jedes Ponto als zwei Schiffe zählt).

Wenn du mit einer bestimmten Ressource bezahlen musst, gib die Ressourcenwürfel aus dem entsprechenden Ressourcenbereich an den gemeinsamen Vorrat zurück.



Hinweis: Der Abschnitt oben links ist mit keiner Ressourcenart verbunden, und während des gesamten Spiels werden niemals Ressourcenwürfel in den Ressourcenbereich dieses Abschnitts gelegt. Wenn du diesen Abschnitt während der „1. Auswahlphase“ wählst, erhältst du in der „2. Produktionsphase“ keine Ressourcenwürfel, unabhängig von der Anzahl der auf diesem Meeresbereich platzierten Schiffe.

3. Aktionsphase

Nimm **alle Schiffe** aus dem Meeresbereich des Abschnitts, den du in der „1. Auswahlphase“ ausgewählt hast.

Lege diese Schiffe nacheinander im Uhrzeigersinn im Meeresbereich jedes Abschnitts ab, beginnend mit dem nächsten Abschnitt, bis alle Schiffe platziert sind.

Hinweis:

- Wenn du 7 oder mehr Schiffe in dem ausgewählten Abschnitt hast, wirst du während dieses Vorgangs in einigen Abschnitten mehr als einmal ein Schiff platzieren.
- Auch wenn Ponto-Schiffe in der „2. Produktionsphase“ als zwei Schiffe zählen, gelten sowohl Ponto als auch Corbita in der „3. Aktionsphase“ jeweils als ein Schiff. Wenn du sowohl Corbita als auch Ponto in der Hand hast, kannst du wählen, welche Art von Schiff du in jedem Bereich platzieren möchtest.

Anschließend kannst du **die Aktion ausführen, die dem Bereich entspricht, in dem das letzte Schiff platziert wurde.**

Alle Aktionen sind optional. Manchmal kannst du eine Aktion möglicherweise nicht ausführen, wenn du nicht über genügend Ressourcen verfügst oder die Voraussetzungen nicht erfüllst.

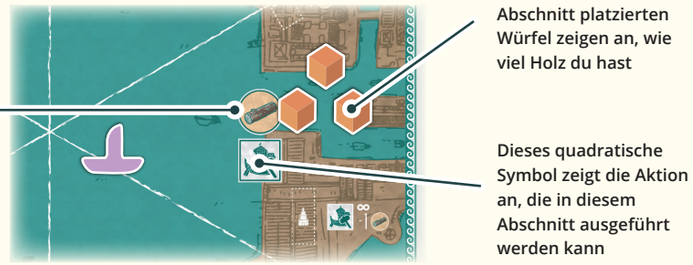
Wenn die Aktion durchgeführt wurde, ist dein Zug beendet und die nächste Person im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Aktionen und Abschnitte

Es gibt sechs Aktionen in diesem Spiel, und **jeder Abschnitt auf deinem Ostia-Hafenplan entspricht einer dieser Aktionen.**

Die jedem Abschnitt zugeordnete Aktion verbraucht **hauptsächlich die Ressource, die in diesem Abschnitt erzeugt wird.**

***Beispiel**: Der zweite Abschnitt enthält die Aktion „Schiffbau“ und die diesem Abschnitt zugeordnete Ressource ist Holz. Daher wird die Aktion „Schiffbau“ durch den Einsatz von Holzressourcen ausgeführt. Dies wird später im Detail erklärt.*



Beachte, dass der Abschnitt, in dem du während der „2. Produktionsphase“ Ressourcen erzeugst, in der Regel nicht derselbe ist, wie der Abschnitt, in dem du während der „3. Aktionsphase“ eine Aktion ausführst.

Um deine Aktionen effizient auszuführen, musst du über mehrere Runden hinweg sorgfältig planen.

Aktionen



A. Bewegung

Wenn du eine Bewegungsaktion ausführst, kannst du deine Corbita-Schiffe auf dem Spielplan zu einem beliebigen Ziel entlang der verbundenen Route bewegen.

Gib zunächst **die Anzahl der Schritte** an, um die du dich bewegen möchtest. Zahle dann entsprechend der Anzahl der Schritte die erforderliche Anzahl an **Genehmigungen**.

Um dich 1/2/3/4/5/6 Schritte zu bewegen, musst du jeweils 0/2/4/6/10/15 Genehmigungen bezahlen, wie in der Tabelle in diesem Abschnitt angegeben. Du kannst dich mit einer Bewegungsaktion nicht mehr als 6 Schritte bewegen.

Nachdem du die Genehmigungen bezahlt hast, ziehe die entsprechende Anzahl an Schritten vorwärts, um die Bewegung abzuschließen.

Bewegungsregeln

- Jede Corbita auf dem Spielplan bewegt sich entlang der verbundenen weißen Linie, beginnend vom Startfeld „Ostia“ zu einem beliebigen Zielfeld. Corbitae können sich nicht rückwärts in Richtung des Startpunkts bewegen.
- Es kostet jeweils einen Schritt, sich entlang der weißen Linie zum nächsten Feld zu bewegen, sei es ein Start-Handelshafen, Handelshafen, Transit- oder Zielfeld.
- Wenn du zwei oder mehr deiner Corbitae auf dem Spielplan hast (siehe Seite 8, um zu erfahren, wie du die Anzahl deiner Schiffe erhöhen kannst), kannst du die Schritte auf die Schiffe aufteilen. Du kannst beispielsweise 6 Schritte verwenden, um 3 deiner Corbitae jeweils um 2 Schritte zu bewegen.
- Du darfst an Feldern mit anderen Corbitae vorbeiziehen oder dort anhalten.

Feldaktionen und Effekte während der Bewegung

- Wenn du dich auf dem Pfad (einer durchgehenden weißen Linie, die Felder verbindet) bewegst und noch ein oder mehrere Entdeckungsplättchen übrig sind, wähle eines davon aus und nimm es an dich. Wenn es einen sofortigen Vorteil hat , nimm dir diesen Vorteil direkt. Wenn es sich um ein Wildtier-Symbol oder ein Exotisches Tier-Symbol handelt, behalte es für die Endabrechnung..



- Wenn deine Corbita ihren Zug auf einem Transitfeld beendet, erhältst du am Ende der Aktion den auf dem Plättchen angegebenen Vorteil. Du erhältst den Vorteil nicht, wenn du ein Transitfeld nur überquerst.
- Wenn deine Corbita ein Zielfeld erreicht, lege sie auf die obere Hälfte des Feldes, sofern sich noch keine andere Corbita auf diesem Feld befindet. Andernfalls lege sie auf die untere Hälfte des Feldes. Wenn das Feld, auf das du die Corbita gelegt hast, den Vorteil für das Spielende zeigt , erhältst du den Siegpunkt am Ende des Spiels. Wenn das Feld einen sofortigen Vorteil zeigt , nimm dir diesen Vorteil direkt.
- Start-Handelshäfen und Handelshäfen bieten während der Bewegung keine besonderen Effekte oder Vorteile.

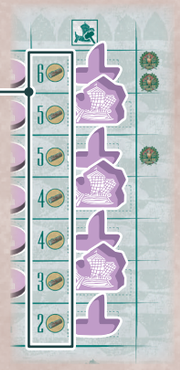
Routenbeschränkungen

- Jede deiner Corbitae muss immer zu einem anderen Zielfeld gelangen. Wenn deine erste Corbita beispielsweise eine Route wählt, die nach Armenien führt, müssen deine zweite und alle folgenden Corbitae eine Route wählen, die nicht nach Armenien führt.
- Beachte, dass sich die Route nach rechts (Athen) in zwei Teile teilt. Auf dieser Route dürfen sich bis zu zwei Corbita-Schiffe derselben Person befinden, aber jede von ihnen muss eine andere Richtung einschlagen, wenn sich die Route teilt.

B. Schiffbau

Wenn du eine Schiffbauaktion durchführst, kannst du deine Flotte verstärken, indem du neue Corbita- und Ponto-Schiffe baust.

Du kannst neue Schiffe bauen, beginnend mit **dem untersten verfügbaren Schiff auf der Schiffbauleiste**, indem du die links neben dem Schiff angegebene Menge an Holz bezahlst. Du darfst in einer Aktion mehrere Schiffe bauen, solange du über genügend Holz verfügst.



Befindet sich zudem ein Belohnungs-Symbol rechts neben dem von dir gebauten Schiff, erhältst du sofort die angegebene Belohnung.

Wenn auf deiner Schiffbauleiste keine Schiffe mehr vorhanden sind, kannst du keine weiteren Schiffe mehr bauen.

Befolge für jedes Schiff, das du baust, die folgenden Anweisungen, je nach Schifftyp.

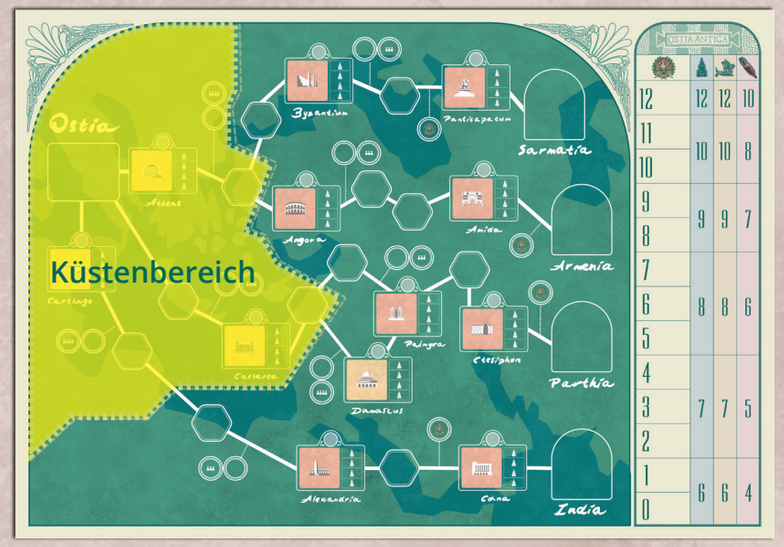
(1) Corbita

Nimm eine Corbita vom unteren Ende der Schiffbauleiste und bezahle die entsprechenden Holzkosten. Lege sie dann sofort in einen beliebigen Meeresbereich auf deinem Ostia-Hafenplan. Von nun an wird diese Corbita genauso behandelt wie die 9 Corbita-Schiffe, die du während der Vorbereitung platziert hast.

(2) Ponto

Nimm ein Ponto-Schiff vom unteren Ende der Schiffbauleiste und bezahle die entsprechenden Holzkosten. Ersetze sofort eine Corbita in einem beliebigen Meeresbereich auf deinem Ostia-Hafenplan durch dieses Ponto. Die ersetzte Corbita wird dann auf das Ostia-Startfeld auf dem Spielplan gelegt.

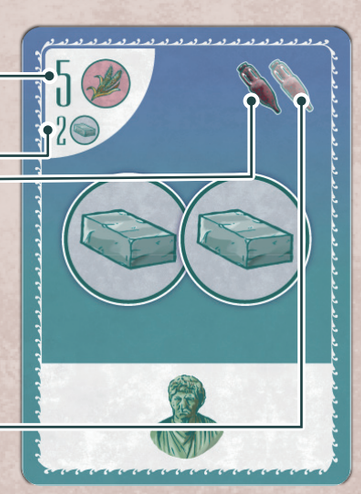
Du kannst jedoch nur dann ein Ponto bauen, wenn du keine Corbita im Küstenbereich (dem Bereich links von der weißen gepunkteten Linie) auf dem Spielplan hast. Wenn du noch Corbitae im Küstenbereich hast und das unterste Schiff auf deiner Schiffbauleiste ein Ponto-Schiff ist, kannst du kein Schiff bauen.



C. Aufträge

Mit der Auftragsaktion kannst du die Bürgerinnen und Bürger sowie Adligen mit Nahrung versorgen und so Siegpunkte und Ressourcen verdienen.

Wenn du die Auftragsaktion ausführst, führe die folgenden 4 Schritte der Reihe nach aus.



①Wähle eine Karte aus der Auftragsreihe neben dem Spielplan und zahle die in der oberen linken Ecke angegebene Menge an Weizen . Auf einigen Karten sind unter dem Weizensymbol zusätzliche Ressourcen abgebildet. Du kannst diese zusätzlichen Ressourcen bezahlen, um mehr zu erhalten.

②Nimm die Auftragskarte und lege sie offen vor dich.

③Nimm aus dem gemeinsamen Vorrat so viele **dunkle Amphoren** wie in der oberen rechten Ecke der Auftragskarte angegeben und lege sie auf das Amphoren-Feld auf deinem Ostia-Hafenplan. Wenn du für die zusätzlichen Ressourcen bezahlt hast, erhältst du auch die zusätzlichen Amphoren, die in der oberen rechten Ecke in **hellerer Farbe** dargestellt sind.

④Du erhältst sofort so viele Ressourcen, wie in der Mitte der Auftragskarte angegeben sind.

Solange du genügend Weizen hast, kannst du die Schritte ① bis ④ in einer Aktion so oft wiederholen, wie du möchtest.

Die Auftragsreihe wird jedoch nicht sofort wieder aufgefüllt, sodass du in einer Aktion maximal vier Auftragskarten erhalten kannst.

Am Ende der Aktion füllst du die Auftragsreihe wieder auf, indem du Auftragskarten vom Stapel ziehst, bis sich dort vier aufgedeckte Karten befinden.

Die beiden Adeligen-Symbole (grün /lila) am unteren Rand der erworbenen Auftragskarten werden für die Endabrechnung verwendet.

D. Bauen

Wenn du eine Bauaktion durchführst, kannst du dir eine Basis auf dem Start-Handelshafen oder einem Handelshafen auf dem Spielplan errichten und Gebäude auf deinem Ostia-Hafenplan platzieren.

Du kannst **Bauscheiben bauen, beginnend mit der untersten verfügbaren Scheibe** auf der Bauleiste, indem du den links neben der Scheibe angegebenen Betrag bezahlst. Du kannst in einer Aktion mehrere Bauscheiben bauen, solange du über genügend Stein verfügst.



Befindet sich zudem ein **Belohnungs-Symbol** rechts neben der von dir gebauten Scheibe, erhältst du sofort die angegebene Belohnung.

Wenn auf deiner Bauleiste keine Bauscheiben mehr vorhanden sind, kannst du keine weiteren Bauaktionen mehr ausführen.



Jede von dir gebaute Bauscheibe wird entweder auf einen **Start-Handelshafen** oder einen **Handelshafen** auf dem Spielplan gelegt, wobei die folgenden zwei Bedingungen gelten:

- Du darfst nur eine deiner Bauscheiben auf jedem Handelshafen platzieren.

- Du darfst deine Bauscheibe nur auf einem Handelshafen platzieren, den deine Corbita bereits erreicht hat.

Zu diesem Zweck gilt, dass alle, die Palmyra erreicht haben, auch bereits Damaskus passiert haben. Wenn es aufgrund der oben genannten Bedingungen keinen Handelshafen gibt, auf den du eine Scheibe legen kannst, darfst du keine Bauscheibe bauen.

Du kannst deine Bauscheibe auf einem Handelshafen platzieren, auf dem bereits eine oder mehrere Bauscheiben anderer Personen liegen. In diesem Fall erhalten alle, die dort bereits eine Bauscheibe haben, 1 Gold aus dem **gemeinsamen Vorrat**.



Wenn das Feld, auf das du die Bauscheibe gelegt hast, einen Sofortvorteil anzeigt, erhältst du direkt die angegebenen Vorteile. Befindet sich dort ein Handelsaktions-Effekt oder ein Spielende-Effekt, erhältst du diese Effekte zum jeweiligen Zeitpunkt.



Jedes Mal, wenn du eine Bauscheibe platzierst, nimmst du ein **Gebäude vom Bauplatz** dieses Handelshafens und legst ihn auf **einen beliebigen freien Bauplatz** auf deinem Ostia-Hafenplan. Dies verbessert die Funktionalität deines Ostia-Hafenplans, z. B. indem du mehr Ressourcen produzieren, Aktionen effizienter ausführen und sofortige Vorteile erhalten kannst.

Die Effekte der einzelnen Bauplätze werden auf Seite 15 erläutert.

E. Handel

Wenn du eine Handelsaktion durchführst, kannst du Ressourcen erhalten, indem du einen Handelshafen nutzt, auf dem sich bereits eine deiner Bauscheiben befindet.

Überprüfe auf dem Spielplan die **Start-Handelshäfen** und **Handelshäfen**, die Handelsaktions-Effekte aufweisen und, ob deine **Bauscheibe** dort liegt.

Jeder dieser Effekte kann **beliebig oft** aktiviert werden, sofern auf dem Feld **nichts anderes angegeben ist**.

Jede Handelsaktion erfordert Gold, um aktiviert zu werden.

Du darfst auch Ehrenkarten nehmen, sofern dies möglich ist. Jede Ehrenkarte hat ihre eigenen Voraussetzungen (siehe Seite 19). Du kannst eine Ehrenkarte nehmen, indem du 4 Gold bezahlst, sofern du die Voraussetzungen der Karte erfüllst. Lege die Karte vor dir ab.

Du kannst in einer Aktion mehrere Ehrenkarten nehmen, und du kannst Ehrenkarten nehmen, auch wenn du keine Handelsaktions-Effekte aktiviert hast.

F. Verwaltung

Für die Verwaltungsaktion gibt es keine entsprechende Ressource. Stattdessen kann sie dazu genutzt werden, die anderen bisher beschriebenen Aktionen effizienter auszuführen.

Bei der Durchführung einer Verwaltungsaktion müssen die folgenden zwei Schritte in der angegebenen Reihenfolge ausgeführt werden.

①Nebenaktion

Du kannst eine der folgenden Aktionen wählen: **A. Bewegungsaktion**, **B. Schiffbauaktion**, **C. Auftragsaktion**, **D. Bauaktion**, und führst die Aktion dann gemäß den normalen Regeln aus.

In diesem Schritt kannst du die E. Handelsaktion nicht ausführen.

②Hauptaktion

Nimm **alle Schiffe aus dem Meeresbereich** in **dem Abschnitt, der der Verwaltungsaktion entspricht**.

Platziere diese Schiffe wie zu Beginn der „3. Aktionsphase“, nacheinander im Uhrzeigersinn im Meeresbereich des jeweils nächsten Abschnitts, bis alle Schiffe platziert sind.

Anschließend **darfst du die Aktion ausführen**, **die dem Abschnitt entspricht**, **in dem das letzte Schiff platziert wurde**, und zwar nach den normalen Regeln.

Wurde das letzte Schiff erneut im Meeresbereich des Abschnitts platziert, der der Verwaltungsaktion entspricht, darfst du eine weitere Verwaltungsaktion ausführen.

Freie Aktion

Du kannst **3 Gold** an den gemeinsamen Vorrat zahlen, um **1 Ressource deiner Wahl zu erhalten** (außer Gold). Dies kannst du so oft tun, wie du möchtest, zu jedem Zeitpunkt während deiner Aktionsphase.

Spielende

Das Spiel endet, wenn eine oder mehrere der folgenden Bedingungen erfüllt sind:

· Der Belohnungsmarker einer beliebigen Person hat **das 12. Feld der Belohnungsleiste erreicht**.

· **3 oder mehr Corbitae** einer beliebigen Person haben **ein Zielfeld** erreicht.

· **Alle Corbita- und Ponto-Schiffe** wurden von der Schiffbauleiste einer beliebigen Person entfernt.

· **Alle Bauscheiben** wurden von der Bauleiste einer beliebigen Person entfernt.

· **Alle Amphoren** wurden aus dem gemeinsamen Vorrat genommen.

Wenn mindestens eine dieser Bedingungen erfüllt ist, wird das Spiel fortgesetzt, **bis die Person rechts vom Startmarker den Zug beendet hat**. Dann endet das Spiel. War die Person rechts vom Startmarker diejenige, die die Bedingung für das Spielende ausgelöst hat, endet das Spiel am Ende dieses Zuges.

Hinweis:

- Wenn du möchtest, dass deine vierte Corbita das Zielfeld erreicht, musst du dies in demselben Zug tun, in dem deine dritte Corbita ein Zielfeld erreicht.
- Wenn dir die Amphoren aus dem gemeinsamen Vorrat ausgehen und du weitere Amphoren benötigst, verwende die zusätzlichen Amphoren, die du während der Vorbereitung in die Schachtel zurückgelegt hast. Wenn dir auch diese ausgehen, verwende einen geeigneten Ersatz.

Berechnung der Endpunktzahl

Nach Spielende überprüfen alle, **wie viele Gebäude, Schiffe, Amphoren, Wildtiere, exotische Tiere und Adlige sie besitzen**.



• Gebäude-Symbole/Schiff-Symbole

Zähle die Symbole, die auf deiner Bau- und Schiffbauleiste sichtbar sind. Wenn du eine Bauscheibe auf einen Handelshafen gelegt hast, der als Spielende-Effekt ☾ ein Gebäude-/Schiff-Symbol aufweist, wird dieses Symbol ebenfalls gezählt.



• Amphoren

Zähle die Anzahl der Amphoren auf deinem Amphoren-Feld. Wenn du eine Bauscheibe auf einem Handelshafen platziert hast, das als Spielende-Effekt ☾ ein oder mehrere Amphoren-Symbole aufweist, wird dieses Symbol ebenfalls gezählt.



• Symbole für wilde Tiere/exotische Tiere

Zusätzlich zu den Symbolen auf den Entdeckungsplättchen, die du besitzt, wird auch das Symbol gezählt, wenn du eine Bauscheibe auf einen Handelshafen mit einem Symbol für einen Spielende-Effekt ☾ gelegt hast.



• Adligen-Symbole

Zähle die Gesamtzahl der Symbole, die unten auf deinen abgeschlossenen Auftragskarten abgebildet sind.

Alle erhalten dann Siegpunkte für folgende Elemente:

①Handelshäfen

Du profitierst von den Spielende-Effekten ☾ der Handelshäfen, auf denen sich deine Bauscheibe befindet. Einige der Felder geben dir zusätzliche Symbole, andere geben dir direkt Siegpunkte. Details findest du auf den Seiten 16–17.

②Gebäude-Symbole, Schiff-Symbole und Amphoren

Ermittle die Position deines Belohnungsmarkers auf der Belohnungsleiste und zähle die Siegpunkte aus deinen Gebäude-Symbolen, Schiff-Symbolen und Amphoren (siehe Seite 4).

③Symbol-Sets

Erhalte 12 Siegpunkte für jedes Set aus 4 Symbolen: ein **Wildtier-Symbol**, ein **Exotisches Tier-Symbol**, ein **grünes Adligen-Symbol** und ein **lila Adligen-Symbol**.

④Zielfelder

Erhalte Siegpunkte durch die **Spielende-Effekte** ☾ auf den Zielfeldern des Spielplans, die deine Corbitae erreicht haben. Zielfelder sind in einen oberen und einen unteren Bereich unterteilt. Du erhältst den Effekt nur in dem Bereich, auf dem deine Corbita platziert ist (siehe Seite 19).

⑤Ehrenkarten

Du erhältst 12 Siegpunkte für jede Ehrenkarte, die du besitzt.

Wer die meisten Siegpunkten hat, gewinnt das Spiel! Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

Referenz

Symboltypen

Genehmigung

Holz

Weizen

Stein

Gold

Belohnung

Bewegungsaktion

Schiffbauaktion

Auftragsaktion

Bauaktion

Handelsaktion

Verwaltungsaktion

Gebäude-Symbol

Schiff-Symbol

Amphoren

Wildtier-Symbol

Exotisches Tier-Symbol

grünes Adligen-Symbol

lila Adligen-Symbol

Kann während des eigenen Zuges beliebig oft ausgeführt werden, Sofortiger Vorteil

Spielende-Effekt

Sofortiger Vorteil

Handelsaktions-Effekt

Erhalten

Bezahle für das, was links/oben steht, erhalte entsprechend das, was rechts/unten steht.

X SP

Für jedes Symbol (oder jedes Symbolpaar) in der oberen Hälfte erhältst du so viele Siegpunkte, wie in der unteren Hälfte angegeben.

Die Anzahl deiner Corbita-Schiffe, die das Küstengebiet auf dem Spielplan verlassen haben.

Effekte der Bauplätze

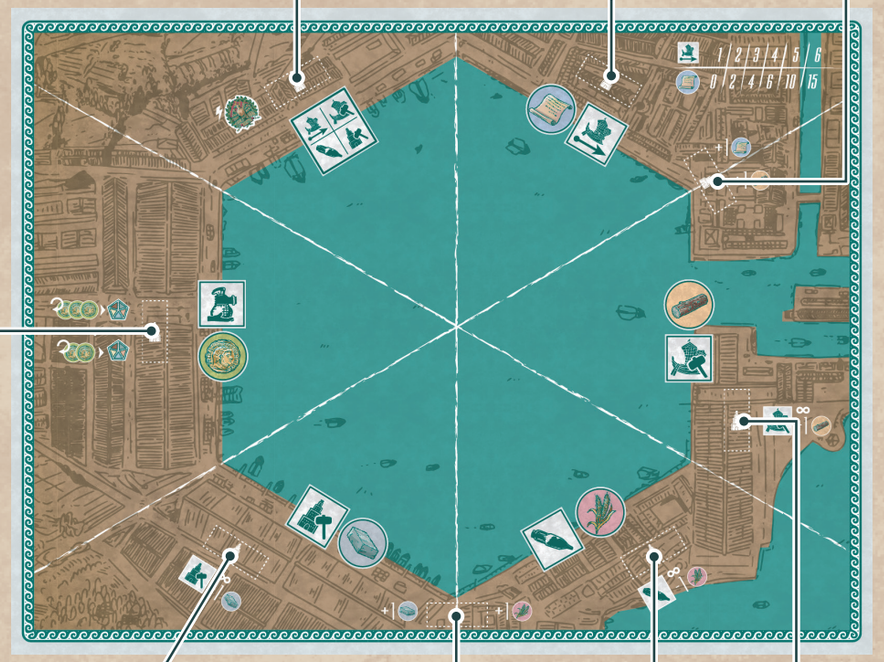
Zu jedem Zeitpunkt während der Aktionsphase deines Zuges kannst du 2 Gold an den gemeinsamen Vorrat zahlen, um 1 Ressource deiner Wahl (außer Gold) zu erhalten. Dies kannst du so oft tun, wie du möchtest.

Wenn du während der Produktionsphase 1 oder mehr Genehmigungen oder Holz erhältst, erhalte 1 zusätzliche Ressource dieser Art.

Start-Bauplatz

Dies ist der Platz, an dem das Gebäude während der Vorbereitung platziert wird. Dieser Platz hat keine Auswirkungen.

Erhalte sofort 1 Belohnung.



Wenn du eine Bauaktion durchführst, zahle 1 Stein weniger als die Gesamtkosten (wenn du mehr als eine Bauscheibe in einer Aktion baust, zähle die gesamten Steinkosten und ziehe 1 davon ab).

Wenn du während der Produktionsphase 1 oder mehr Weizen oder Stein erhältst, erhalte 1 zusätzliche Ressource dieser Art.

Wenn du eine Schiffbauaktion durchführst, zahle 1 Holz weniger als die Gesamtkosten (wenn du mehr als ein Schiff in einer Aktion baust, zähle die gesamten Holzkosten und ziehe 1 davon ab).

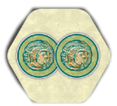
Wenn du eine Auftragsaktion durchführst, zahle 1 Weizen weniger von den Gesamtkosten (wenn du mehr als eine Auftragskarte in einer Aktion abwickelst, zähle die gesamten Weizenkosten und reduziere sie um 1).

Plättchen / Karten

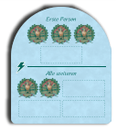
Start-Handelshäfen	Aktivierungszeitpunkt	Effekte
	Bei der Durchführung einer Handelsaktion	Tausche 1 Gold gegen 1 Genehmigung (bis zu 4 Mal pro Aktion)
	Bei der Durchführung einer Handelsaktion	Tausche 1 Gold gegen 1 Holz (bis zu 4 Mal pro Aktion)
	Bei einer Handelsaktion	Tausche 1 Gold gegen 1 Weizen (bis zu 4 Mal pro Aktion)
	Bei einer Handelsaktion	Tausche 1 Gold gegen 1 Stein (bis zu 4 Mal pro Aktion)

Handelshäfen	Aktivierungszeitpunkt	Effekte
	Sofort	Erhalte 2 Belohnungen
	Endabrechnung	Zählen als 2 Gebäude-Symbole
	Endabrechnung	Erhalte 2 zusätzliche Siegpunkte für jedes Gebäude-Symbol
	Endabrechnung	Zählen als 2 Schiff-Symbole
	Endabrechnung	Erhalte 2 zusätzliche Siegpunkte für jedes Schiff-Symbol

Handelshäfen	Aktivierungszeitpunkt	Effekte
	Endabrechnung	Zählen als 2 Amphoren
	Endabrechnung	Erhalte 2 zusätzliche Siegpunkte für jede Amphore
	Endabrechnung	Zählt als 1 Wildtier-Symbol und 1 Exotisches Tier-Symbol
	Endabrechnung	Erhalte 4 zusätzliche Siegpunkte für jedes Set von Symbolen
	Endabrechnung	Erhalte 5 Siegpunkte für jedes deiner Schiffe, das die Küstenregion verlassen hat
	Bei einer Handelsaktion	Tausche 2 Gold gegen 3 Genehmigungen (bis zu 4 Mal pro Aktion)
	Bei einer Handelsaktion	Tausche 2 Gold gegen 3 Holz (bis zu 4 Mal pro Aktion)
	Bei einer Handelsaktion	Tausche 2 Gold gegen 3 Weizen (bis zu 4 Mal pro Aktion)
	Bei einer Handelsaktion	Tausche 2 Gold gegen 3 Steine (bis zu 4 Mal pro Aktion)
	Bei einer Handelsaktion	Tausche 4 Gold gegen 1 Amphore (unbegrenzt pro Aktion)
	Bei einer Handelsaktion	Tausche 4 Gold gegen 1 Belohnung (unbegrenzt pro Aktion)

Transite	Aktivierungszeitpunkt	Effekte
	Wenn du auf dem Transitfeld anhältst	Erhalte 2 Holz
	Wenn du auf dem Transitfeld anhältst	Erhalte 2 Weizen
	Wenn du auf dem Transitfeld anhältst	Erhalte 2 Steine
	Wenn du auf dem Transitfeld anhältst	Erhalte 2 Gold

Entdeckungen	Gesamt	Aktivierungszeitpunkt	Effekte
	6	Sofort / Endabrechnung	Erhalte 2 Gold / Zählt als 1 Wildtier-Symbol
	6	Sofort / Endabrechnung	Erhalte 2 Gold / Zählt als 1 Exotisches Tier-Symbol
	4	Sofort / Endabrechnung	Erhalte 2 Gold / Zählt als 1 Wildtier-Symbol und 1 Exotisches Tier-Symbol
	4	Sofort	Erhalte 1 Belohnung

Ziele	Aktivierungszeitpunkt	Erste Person	Alle weiteren
	Sofort	Erhalte 3 Belohnungen	Erhalte 2 Belohnungen
	Endabrechnung	Erhalte 3 zusätzliche Siegpunkte für jedes Gebäude-Symbol	Erhalte 2 zusätzliche Siegpunkte für jedes Gebäude-Symbol
	Endabrechnung	Erhalte 3 zusätzliche Siegpunkte für jedes Schiff-Symbol	Erhalte 2 zusätzliche Siegpunkte für jedes Schiff-Symbol
	Endabrechnung	Erhalte 3 zusätzliche Siegpunkte für jede Amphore	Erhalte 2 zusätzliche Siegpunkte für jede Amphore

Ehre	Voraussetzungen
	Auf deiner Bauleiste sind 4 oder mehr Gebäude-Symbole sichtbar *
	Auf deiner Bauleiste sind 4 oder mehr Schiff-Symbole sichtbar *
	2 oder mehr deiner Schiffe haben das Küstengebiet bereits verlassen
	Du hast 4 oder mehr Amphoren
	Dein Belohnungsmarker hat auf der Belohnungsleiste den Wert 5 oder höher erreicht

* Selbst wenn du Bauscheiben auf den Handelshäfen hast, die Gebäude- oder Schiff-Symbole zeigen, können diese Symbole nicht zur Erfüllung persönlicher Ehrenkarten gezählt werden. Die Symbole von den Handelshäfen werden erst bei der Endabrechnung gezählt.



TOTSUCA CDUO

Portus

Solo Regeln: Trajans Triumph

ÜBERBLICK

Kaiser Trajan begann den Partherkrieg und verließ das Römische Reich im selben Jahr, in dem die Neugestaltung des Hafens von Ostia abgeschlossen wurde. Du hast den Auftrag erhalten, die Handelswege zu verbessern und die Stadt mit Gebäuden und Schiffen zu füllen, bis der Imperator seine Eroberungszüge beendet hat und nach Rom zurückkehrt. Der Imperator hat großes Interesse an diesem Projekt und hat versprochen, je nach Ergebnis Unterstützung zu leisten.

Spielkomponenten



Gedenksäulen-Tableau



Zensor-Plättchen x 4



Geschenk-plättchen x 5



Errungenschafts-marker x 4

Vorbereitung

Wichtig: Zusätzliche Handelshäfen und Zielfelder aus der „Händler-Erweiterung“ können ebenfalls in diesen Solomodus einbezogen werden (persönliche Ehrenkarten dürfen nicht verwendet werden). Außerdem ist es nicht möglich, den Solomodus mit der „Patronus-Erweiterung“ zu spielen.

A. Aufbau des Spielplans

Führe Vorbereitung wie beim Basisspiel mit **zwei Personen** durch, mit Ausnahme der folgenden Punkte.

①Amphoren: Lege nur 8 Amphoren in den gemeinsamen Vorrat.

②Ehrenkarten: Ehrenkarten werden im Solomodus nicht verwendet.

B. Persönliche Vorbereitung

Nach dem Aufbau wie im Basisspiel führe folgende zusätzliche Vorbereitung durch.

①Lege das **Gedenksäulen-Tableau** neben deinen Ostia-Hafenplan.

②Mische die **5 Geschenkplättchen** und lege sie offen nach dem Zufallsprinzip auf die dunklen Felder des Gedenksäulen-Tableaus.

③Mische die **4 Zensor-Plättchen** und lege jeweils eins offen in die beiden entsprechenden Aussparungen auf der rechten Seite der Gedenksäule. Lege die nicht verwendeten Zensor-Plättchen zurück in die Schachtel.

④Im Solomodus wird der Startmarker als „**Kaiser-marker**“ bezeichnet und dient als Marker auf dem **Gedenksäulen-Tableau**. Lege den Kaisermarker auf das Startfeld oben auf der Gedenksäule.

⑤Lege die **4 Errungenschaftsmarker** neben die Gedenksäule.



Ziel des Spiels

Dein Ziel ist es, innerhalb von maximal 15 Zügen so viele Siegpunkte wie möglich zu sammeln.

Spielablauf

Du spielst einen Zug nach dem anderen.

Der Spielablauf entspricht im Wesentlichen dem des Basisspiels. Wenn deine Corbita ein Zielfeld erreicht, lege sie auf die obere Hälfte des Feldes.

Als Ausnahmen kommen die folgenden zwei neuen Regeln hinzu:

1. Vorrücken des Kaisermarkers

2. Sofortige Belohnung für das Sammeln von Sets

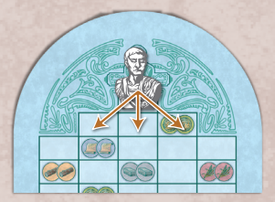
1. Vorrücken des Kaisermarkers

Zu Beginn jedes Zuges verschiebst du den Kaisermarker auf dem Gedenksäulen-Tableau um eine Stufe nach unten. Du kannst den Kaisermarker auf das Feld direkt unterhalb des aktuellen Feldes oder auf ein angrenzendes Feld (rechts oder links) verschieben. Im ersten Zug darfst du den Marker nur auf das Feld direkt unterhalb des Startfeldes als Ziel verschieben.

Wichtig: Der Kaisermarker darf die linke und rechte Kante nicht überqueren.



Erster Zug



Mögliche Züge



Mögliche Züge

- Wenn dieses **Zielfeld Ressourcensymbole** aufweist, erhältst du sofort die angegebene Ressource.
- Befindet sich **auf dem Zielfeld ein Geschenkplättchen**, erhältst du sofort den dort angegebenen Effekt.
- Zu Beginn des 6. und 11. Zuges überquert der Kaisermarker die **Ziellinie** auf dem Gedenksäulen-Tableau. Überprüfe in diesem Moment das **Zensor-Plättchen**, das dieser Linie entspricht, bevor du die Ressourcen und Effekte des Zielfeldes erhältst.



Jedes Zensor-Plättchen hat zwei Bedingungen. Wenn du die einfachere Bedingung (oben) erfüllt hast, lege einen Errungenschaften-Marker auf das Zensor-Plättchen. Wenn du die schwierigere Bedingung (unten) erfüllt hast, lege einen weiteren Errungenschaftsmarker auf das Zensor-Plättchen. Lege keinen Errungenschaftsmarker, wenn du die einfachere Bedingung nicht erfüllst.

Führe dann den Zug auf die gleiche Weise aus wie im Basisspiel.

2. Sofortige Belohnung für das Sammeln von Sets

Während des Spiels erhältst du jedes Mal, wenn du **ein Set** aus einem **Wildtier-Symbol**, einem **Exotischen Tier-Symbol**, einem **grünen Adligen-Symbol** und einem **lila Adligen-Symbol** sammelst, **sofort 1 Belohnung**.

Wichtig: Symbole für Wildtiere und exotische Tiere auf Handelshäfen tragen nur zur Berechnung der Endpunktzahl bei, sie zählen also nicht für die sofortige Belohnung.

Spielende

Wenn der Kaisermarker das unterste Feld der Gedenksäule erreicht (was in der 15. Runde der Fall sein sollte), endet das Spiel am Ende dieser Runde.

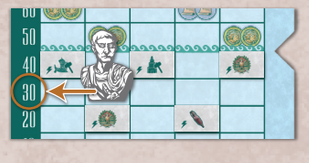
Wenn jedoch eine der fünf Spielende-Bedingungen des Basisspiels erfüllt ist, endet das Spiel am Ende dieses Zuges, auch wenn der Kaisermarker das unterste Feld noch nicht erreicht hat.

Falls das Spiel endet, bevor der Kaisermarker die zweite Ziellinie überquert (vor dem 11. Zug), überprüfe vor der Endabrechnung das zweite Zensor-Plättchen und lege die Errungenschaftsmarker gemäß den obigen Regeln ab.

Endabrechnung

Zusätzlich zu den Siegpunkten des Grundspiels erhältst du Siegpunkte für jeden der folgenden Punkte:

- Du erhältst 5 Siegpunkte für jeden Errungenschaftsmarker auf den Zensor-Plättchen.
- Am Ende des Spiels erhältst du so viele Siegpunkte, wie auf dem linken Ende der Reihe mit dem Kaisermarker angegeben ist.



Je nach den erzielten Siegpunkten erhältst du die folgenden Titel:

Siegpunkt	Titel	Beschreibung
149 oder weniger	**Ostia – Hafenbauer** Aediles Ostiae A:DI LES OSTIA:	Dieses Amt ist der ideale Einstieg für dich, der du zwar noch unerfahren, aber vielversprechend bist. Lass uns weiterhin zur Entwicklung dieses Hafens beitragen!
150 - 189	**Getreide - Ädil** Aediles Cereales A:DI LES CE REALES	Da du mit eigener Hand große Mengen Getreide nach Rom geliefert hast, wurdest du in eine Schlüsselposition berufen, um die Hauptstadt mit Getreide zu versorgen. Es handelt sich um ein ehrwürdiges Amt, das von Caesar verliehen wird.
190 - 229	**Kaiserlicher Berater** Consilium Principis CONSILIVM PRINCIPIS	Dein Name, der dem Kaiser wohlbekannt ist, ist unverzichtbar geworden, wann immer es um den Wohlstand von Ostia, dem wichtigsten Hafen des Reiches, geht. Von dir wird erwartet, dass du als einer der talentierten Berater eine aktive Rolle spielst.
230 - 269	**Statthalter de Provinz Ägypten** Praefectus Aegypti PRA:FECTVAS: GYPTI	Der Kaiser, der von deinen Führungsqualitäten bei der Kontrolle der Handelswege des Reiches begeistert ist, überträgt dir das Gebiet Ägyptens, das als Getreidespeicher des Reiches gilt. Selbst die berühmten Senatoren zeigen Interesse an dir.
270 oder mehr	**Chef der kaiserlichen Garde** Praefectus Praetorio PRA:FECTVPSR A:TORIO	Dank deiner Fähigkeit, die Lage genau einzuschätzen, und mit dem Glück auf deiner Seite hast du das enorme Vertrauen des Kaisers gewonnen und eine Position erlangt, die man als eine seiner rechten Hände bezeichnen kann. Selbst jetzt geht das Gerücht um, dass du der nächste Thronfolger sein wirst

Referenz

Plättchen

Geschenke	Beschreibung
	Baue 1 Schiff kostenlos (Voraussetzungen für die Schiffbauaktion müssen erfüllt sein)
	Lege 1 Bauscheibe kostenlos ab und erhalte 1 Gebäude kostenlos (Voraussetzungen für die Bauaktionn müssen erfüllt sein)
	Erhalte 1 Amphore aus dem gemeinsamen Vorrat
	Erhalte 1 Belohnung