



STROHMANN
GAMES



AGE OF ROME

AD GLORIAM

Anleitung

Ein Spiel von

Vangelis Efthimiou
Antonios Yannopoulos

Illustriert von

Evan Scale



12+



1-4



60-90

FAMILIE KENNER EXPERTE

Rom, 44 Jahre vor unserer Zeitrechnung.

Die Iden des März sind vergangen,
das Unheil hatte sich angekündigt: Cäsar ist tot.
Ermordet in den marmornen Hallen des Senats. Er erlag 23 Dolchstichen,
jeder aus der Hand eines anderen Verschwörers.



Bürger Roms, erhebt euch!
Das Schicksal des Imperiums hängt am seidenen Faden.
Marcus Antonius ernennt sich zum Friedensstifter.
Zusammen mit Gaius Octavius und Aemilius Lepidus
bildet er ein neues Triumvirat, ernennt die Verschwörer zu Präfekten
und spricht sie von ihren Verbrechen frei.
Die Lage hat sich beruhigt – vorerst.



Der Bund ist jedoch zerbrechlich.
Alle Mitglieder des Triumvirats wollen sich behaupten. Um ihr eigenes Imperium zu errichten,
werden sie Handelsbeziehungen stärken und den Ackerbau vorantreiben, um sich daran zu bereichern
sowie die Mehrheit im Senat gewinnen, um Cäsars Mördern gegenüber zu treten.
Fehden werden einige dazu bringen, sich gegen ihre Rivalen zu verschwören,
während der Glaube sie ihren Göttern Denkmäler errichten lässt.



Welchen Weg sie auch wählen werden –
nur wer wahre Größe erlangt, wird über das **Neue Römische Zeitalter** herrschen!

Inhalt

Historische Charaktere	4
Material	6
Aufbau	8
<i>Charakter-Tableaus</i>	9
<i>Aufträge</i>	10
Überblick	10
Allgemeine Regeln	10
<i>Ruhmesleiste</i>	10
<i>Meilensteine / Gleichstände auflösen</i>	11
Spielablauf	12
Intrigenphase	12
<i>Ereignis auslösen</i>	12
<i>Intrigen ausführen</i>	12
Intrige-Effekte	14
Bauphase	15
<i>Bauplättchen</i>	15
<i>Medaillen</i>	16
Aktionsphase	16
<i>Anhänger einsetzen</i>	16
<i>Militär</i>	17
<i>Politik</i>	18
<i>Handel</i>	20
<i>Handelskarten</i>	21
<i>Religion</i>	22
<i>Ackerbau</i>	22
<i>Kolosseum</i>	22
<i>Intrigen planen</i>	23
Einkommensphase	24
<i>Provinzscheibe drehen</i>	24
Schlusswertung	25
<i>Ruhmesleiste</i>	25
<i>Militär</i>	25
<i>Politik</i>	26
<i>Handel</i>	26
<i>Aufträge</i>	26
<i>Denare</i>	26
Varianten	28
<i>Spione & Verbündete</i>	28
Alleinherrschaft (Solomodus)	29
Symbolübersicht	30
Errungenschaften	31



AGE OF ROME

AD GLORIAM

Ein Spiel von

Vangelis Efthimiou
Antonios Yannopoulos

Illustriert von

Evan Scale

Grafiken, Spielbretter, Prototypen und mehr von

George Dimitriou



Wir möchten uns bei einigen wirklich wichtigen Leuten bedanken, die uns geholfen haben, Age of Rome in seine endgültige Form zu bringen:

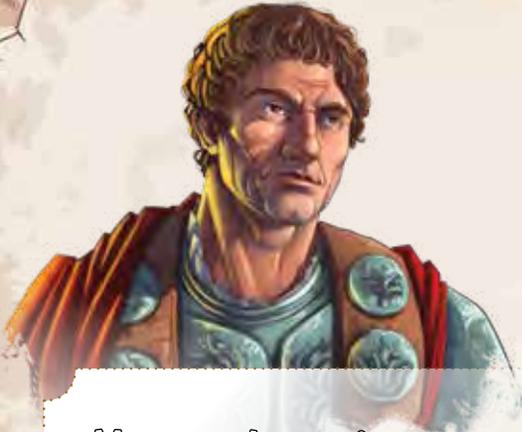
Aiolus und **Vanton** von Dreamcraft Games für ihren Beitrag zur Entwicklung des Spiels.

Michael und **Petros** von MOB Vanguard für ihre Expertise und Lizenzierungsdienste.

Und ganz besonders all unseren Unterstützern, die uns während des gesamten Schaffensprozesses von Age of Rome unglaublich viel Energie geschenkt haben.

Wir hätten es nicht geschafft ohne **EUCH!**

Teetotum Game Studios



Marcus Antonius

Enger Freund Cäsars und General

Freunde, Römer, Landsleute: Glaubt mir, dass ich am meisten gelitten habe, als ich den toten Körper unseres geliebten Cäsar sah. Denn ich war ihm der Nächste. Ich war ihm der Liebste. Ich sollte derjenige sein, der seinen Tod rächt; das könnte mir etwas Frieden bringen.

Ich frage mich aber, o Volk von Rom, ist mein Frieden wichtiger als Roms Frieden? Rache ist ein egoistisches Motiv für einen Anführer und könnte Rom in den Untergang stürzen. Macht keinen Fehler. Rom ist angewiesen auf unseren Zusammenhalt.

👉 7 🌿 1 🍷 2 🏺 7 🍊 4 ⚔️



Aemilius Lepidus

Enger Unterstützer Cäsars

Ich habe Seite an Seite mit Cäsar gekämpft. Ich war über Jahre sein treuer Diener. Ich habe mehr Blut und Tod gesehen, als ein Mensch ertragen kann. Demütig stehe ich hier und bitte euch, zu überlegen, was das Beste für Rom ist.

Ich könnte leicht behaupten, dass ich nach Cäsars Tod niemanden mehr habe, dem ich dienen kann. Aber das wäre ein Irrtum. Es gibt immer noch Rom. Und Rom wird es immer geben. Dem widme ich mich mit Leib und Seele.

👉 7 🌿 1 🍷 3 🏺 6 🍊 5 ⚔️



Fulvia

Antonius' Ehefrau und Beraterin

Brüder und Schwestern Roms, unser geliebter Cäsar ist tot. Feiglinge und Intriganten haben ihn ermordet und von ihren Klingen tropft noch sein Blut. Aber es ist noch nicht die Zeit, um zu trauern.

Brüder und Schwestern Roms, als Frau Roms und Gemahlin Antonius' schwöre ich euch dies: Ich werde nicht ruhen, ehe Cäsars Blut doppelt zurückgezahlt und Rom von seinen abscheulichen Feinden befreit worden ist.

👉 6 🌿 2 🍷 2 🏺 7 🍊 4 ⚔️



Junia Secunda

Lepidus' Ehefrau und angesehene Politikerin

An diesem Tage trauern wir. Cäsar war nicht nur ein mächtiger und geschickter Herrscher, er war uns allen auch ein ehrlicher und mitfühlender Vater. Er liebte Rom und wir Römer waren seine Kinder. Ich bin mir sicher, dass er am Ende den Klingen seiner Kinder mit Verständnis begegnete.

Aber ich werde das nicht. Ich werde kämpfen, um Rom vor solchen schändlichen Taten zu schützen. Das Licht des Gedenkens an Cäsar wird uns führen, um Rom wieder zu wahrer Größe zu bringen.

🍀 5 🌿 2 🍇 2 🍷 5 🍯 5



Gaius Octavius

Großneffe Cäsars und sein rechtmäßiger Erbe

Die meisten von euch glauben, ich sei nur der junge, unreife Großneffe Cäsars, nichts weiter als ein verwöhntes Kind. Aber Cäsar glaubte das nicht. Er glaubte an mich. In mir sah er die Zukunft Roms. Deshalb hat er mich zu seinem Erben ernannt und ich will sein Vermächtnis weiterführen.

Die meisten von euch halten mich für schwach und unfähig, gegen die Feinde Cäsars, gegen die Feinde Roms anzutreten. Die Wahrheit ist, dass unsere Feinde mich bereits fürchten. Sie wollten mich fernhalten, aber ich bin hier und werde sie einen nach dem anderen vernichten, weil sie Cäsars Blut vergossen haben.

🍀 5 🌿 3 🍇 2 🍷 6 🍯 4



Livia Drusilla

Octavius' Ehefrau und Strippenzieherin

Ich sehe die Zweifel in euren Augen, geliebte Römerinnen und Römer. Schließlich seht ihr mich auf der Seite der Mörder. In euren Augen könnte ich Cäsar auch selbst erstochen haben. Ihr könntet denken, dass ich seinen Tod nächtelang geplant hätte. Kalte und ruhige Nächte, von denen ihr annehmt, ich hätte sie mit Intrigen verbracht.

Dürfte ich frei sprechen, würde ich euch, geliebte Römer, sagen, dass ich gegen meinen Willen gezwungen wurde, mich Cäsar zu widersetzen. Es war die Entscheidung meines Vaters und ich durfte nicht widersprechen. Aber jetzt bin ich hier, bereit, für die Sünden meines Vaters zu büßen, indem ich Rom diene.

🍀 5 🌿 2 🍇 3 🍷 6 🍯 4

Material



1
Spielbrett



1
Provinzscheibe mit
4 Provinzen



1
Hauptachse



4
Bevölkerungszähler



4
Drehachsen



45
Bauplättchen



6
Charakter-Tableaus



5
Übersichtsblätter



8
Diplomatie-
plättchen



12
Errungenschaften



3
Meilensteinmarker



1
Rundenmarker



1
Startpfeil



11
Fehdemarker



12
Bonusmarker



30x
1 Denar



20x
5 Denare



10x
10 Denare



5
Medaillen



4
Charaktermarker,
je 1 pro Person



18
Ereigniskarten



28
Auftragskarten



38
Handelskarten



3
Ankerkarten



12
Kampfgebiet-Karten



15
Cassius-Karten
(Solomodus)



28
Legionen



20
Anhänger



20
Stimmen



28
Pantheonstücke



12
Intrigemarken



4
Ruhmesmarker

Fehde



Fehde.

Wie viel kann ein Mensch tragen,
bis unter der Last er zerbricht?

Wie viel ist genug, um zu Ruhm zu gelangen,
bevor er geblendet von seinem dunklen Glanz?

Blinder Tor.

Wir kämpfen so zäh, um zu vergessen,
dass alles, was wir geben, auch alles ist, was wir bekommen.

Und nichts mehr.

Ich müsste es besser wissen.



Fehde.

Das tiefe dunkle Loch
in der Seele.

Ein Ungeheuer, das sich ernährt
von eigenem Fleisch und Bein.

Endlos im Kreis,
in Ringen aus Feuer,
sich das Rückgrat verrenkend.

Ich müsste es besser wissen.



Fehde.

Selbst wenn man es loswird.

Selbst wenn man es kontrolliert.

Selbst wenn man lernt, damit zu leben.

Niemand wird je seine brutale Macht vergessen.

Eine Macht, die Straßen zum Ruhm baut.

Eine Macht, die Herrscher erheben lässt.

Blinder Tor.

Wir kämpfen so zäh, um zu ignorieren,
was vor unseren Augen liegt.

Nichts als Lügen.

Ich müsste es besser wissen ...

aber ich tue es nicht.

Aufbau

Legt das Spielbrett **1** aus und setzt die Hauptachse **2** in das Loch in der Mitte. Legt dann die Provinzscheibe **3** zentriert darüber. Richtet sie so aus, dass alle eine Provinz direkt vor sich haben. Falls ihr so sitzt, dass das nicht möglich ist, verwendet die Charaktermarker, um eure Position anzuzeigen.

In Partien mit **2 Personen** dürfen eure Provinzen nicht benachbart sein.

Setzt den Rundenmarker auf Feld **1** der Rundenleiste **4**.

Stellt den Bevölkerungszähler **5** jeder Provinz auf **1**.

Legt die Bauplättchen **6** nach Stufe und Typ sortiert (Militär, Politik, Handel, Religion und Ackerbau) in 3 Fünferreihen neben das Spielbrett: 4 Plättchen der Stufe I, 3 der Stufe II und 2 der Stufe III. Legt die Medaillen auf die passenden Baustapel der Stufe III (**III**).

2 Personen: Entfernt 5 Plättchen der Stufe II (**II**) und 5 der Stufe III (**III**), von jedem Typ eine.

Sortiert die goldenen, silbernen und bronzenen Pantheonstücke in zwei Vorräte **7**, einen für den Sockel und einen für den Tempel.

3 Personen: Entfernt 1 silbernen Sockel (**S**) und 1 bronzenen Tempel.

2 Personen: Entfernt 1 silbernen und 1 bronzenen Sockel (**B**) und 2 bronzene Tempel.

Legt die Denare (**₰**) in einen Vorrat neben das Spielbrett **8**.

Nehmt alle je 1 Übersichtsblatt **9**, 1 zufälliges Charakter-Tableau **10**, 3 Bonusmarker (1 von jedem Typ) und alle Materialien derselben Farbe. Platziert euer Material wie folgt auf eurem Tableau:

- A** 1 Anhänger (**👤**) in den Anhänger-Vorrat.
- B** 3 Intrigemarker (**👤**) auf ihre Felder.
- C** Legionen (**👤**) entsprechend eures Charakters in ihren Vorrat.

D Stimmen (**👤**) entsprechend eures Charakters in ihren Vorrat.

E Jeden Bonusmarker (**👤**) auf das passende Feld.

F Fehdemarker (**👤**) entsprechend eures Charakters von rechts nach links auf die Fehdeleiste und auf Bonusmarker, falls vorhanden.

G Legt alles übrige Material neben euer Tableau.

Nehmt 1 Ankerkarte auf die Hand **11**, falls euer Tableau einen Anker zeigt (**⚓**).

Nehmt euch jeweils Denare (**₰**) in dem Wert, wie auf eurem Tableau angegeben **12**. Dreht eure Ruhmesmarker (**👤**) **13** auf die Seite ohne "+30" und stellt sie auf die Ruhmesleiste **14**, entsprechend eures Charakters.

Legt alle übrigen Fehdemarker in einen Vorrat neben das Spielbrett **15**.

Legt die 3 Meilensteinmarker **16** auf die Felder **12, 21** und **30** der Ruhmesleiste, neben die Meilensteine.

Sortiert die 6 Ereigniskarten mit negativem Effekt aus und legt sie zurück in die Schachtel. Mischt die anderen 12 Ereigniskarten (**👤**) **17** und legt den Stapel verdeckt auf das passende Feld des Spielbretts.

Mischt die Handelskarten (**👤**) **18** und legt den Stapel verdeckt neben das Spielbrett.

2 Personen: Entfernt alle Handelskarten mit Sternchen (**👤**) aus dem Spiel. Ihr benötigt sie nicht.

Entscheidet mit allen erforderlichen Mitteln, wer die Partie beginnt. Dieser Charakter legt den Startpfeil (**👤**) **19** auf die Provinz, die vor ihm liegt.

Mischt die Auftragskarten (**👤**) und gebt allen verdeckt je 3 Karten. Legt den Stapel mit den übrigen Auftragskarten verdeckt auf das passende Feld des Spielbretts **20**. Entscheidet euch für 2 der 3 Karten und legt die dritte verdeckt unter den Stapel. Haltet eure Aufträge bis zur Schlusswertung voreinander geheim.

2 Personen: Entfernt alle Auftragskarten mit Sternchen (**👤**) aus dem Spiel. Ihr benötigt sie nicht.

Bevölkerungszähler zusammenbauen

Drückt die 4 Bevölkerungszähler vorsichtig aus den Stanzbögen, sodass nur die Scheiben mit dem Loch in der Mitte übrig bleiben. Ihre Vorder- und Rückseiten sind identisch, die Ausrichtung spielt daher keine Rolle:



Legt unter jede Provinz eine Scheibe an die passende Stelle, so dass die Löcher übereinander liegen, und schiebt dann beide Teile der Drehachse ineinander:



Meilensteinmarker aus Acryl

Zum Schutz des Acryls ist auf beiden Seiten der Meilensteinmarker eine Schutzfolie aufgebracht. Entfernt diese vor dem ersten Spielen.

Charakter-Tableaus

Die Charaktere lassen euch mit unterschiedlich vielen **Legionen**, **Stimmen**, **Ruhm** und **Denaren** starten, manche auch mit 1 **Ankerkarte**.

Alle starten mit 1 von 5 Anhängern (1 Feld ist als aktiv markiert:). Die übrigen sind nicht aktiv ().

Die Felder des Tableaus werden von **rechts nach links** gefüllt. Platziert die entsprechenden Einheiten auf den hervorgehobenen Feldern und lasst die transparenten Felder frei.

Beispiel: Marcus Antonius beginnt mit all seinen 7 Legionen () und 4 von 5 Stimmen (). Er startet außerdem mit 7 Denaren, 1 Ruhm, 2 Fehdemarkern und bringt 1 **Ankerkarte** auf die Hand.



MARCUS ANTONIUS

Legionen 7/7

Stimmen 4/5

Anhänger 1/5

Auftragskarten

Einige Aufträge belohnen euch bei Erfüllung mit einem festen Ruhmwert (1), andere sind erfolgsabhängig (2).

- A Kartentitel
- B Ruhm (🍃) am Ende der Partie.
- C **Erfolgsabhängige** Bedingungen und Ruhm (🍃) am Ende der Partie.
- D Karten mit Sternchen (🌟) werden in Partien mit 2 **Personen** nicht verwendet.



Überblick

Eine Partie wird über 9 Runden gespielt. Jede Runde ist in 4 Phasen unterteilt:

Intrigenphase:

Dreht 1 Ereigniskarte (🗺️) um.
Sie gibt die Zugreihenfolge vor (👉, 👉, 👉, 👉).
In dieser Reihenfolge werdet ihr intrigieren (👉).

Das Spielbrett wird zu diesem Zeitpunkt noch nicht gedreht, sondern erst am **Ende der Runde**.

Bauphase: In Zugreihenfolge führt ihr Bauaktionen aus.

Aktionsphase: In Zugreihenfolge führt ihr mithilfe eurer Anhänger (👤) Aktionen aus, bis alle verfügbaren Anhänger platziert wurden.

Einkommensphase: Ihr erhaltet Einkommen (💰) und dreht die Provinzscheibe, wie auf der Ereigniskarte angegeben.

Nach der 9. Runde (IX) erfolgt die Schlusswertung.

Wer von euch den meisten Ruhm erworben hat (🍃 + 🍃), gewinnt die Partie.

Allgemeine Regeln

Ruhmesleiste

Wer Ruhm (🍃) erhält, schiebt den eigenen Ruhmesmarker **sofort** um entsprechend viele Felder auf der Ruhmesleiste weiter (3, 4).

Dies gilt nicht für Ruhm, den ihr am Ende der Partie erhaltet (🍃). Dieser wird erst in der Schlusswertung gezählt.

Wessen Ruhmesmarker über das letzte Feld der Ruhmesleiste zieht, dreht ihn auf die "+30"-Seite und setzt das Ziehen auf der Leiste auf Feld 1 fort (5, 6). Der Gesamtruhm beträgt ab jetzt den Wert auf der Ruhmesleiste plus 30.

Die Ruhmesleiste beginnt bei 1 und Ruhmesmarker können niemals weniger anzeigen. Falls der Ruhmesmarker einer Person auf Feld 1 steht, kann der Intrige-Effekt "-1 Ruhm" (1🍃) nicht gegen sie eingesetzt werden. Ebenso wenig kann jemand eine Doppelbesteuerung (3x2) anwenden, falls der Ruhmesmarker nicht so viele Felder zurückbewegt werden kann, wie der Verlust erfordert.



Yellow circle: 2 followers
 Red circle: 1 follower

Yellow circle: 2 followers
 Red circle: 2 followers

Yellow circle: 2 followers
 Red circle: 2 followers



Yellow circle: 2 followers
 Red circle: 1 follower
 Green circle: 1 follower

Yellow circle: 2 followers
 Red circle: 2 followers
 Green circle: 2 followers

Meilensteine

Entlang der Ruhmesleiste stehen 4 Meilensteine. Für jeden Meilenstein, den ihr zum ersten Mal erreicht, dürft ihr 1 zusätzlichen Anhänger (👤) in den Anhänger-Vorrat auf eurem Tableau stellen (S. 9: A). Die Meilensteine stehen neben den Feldern 5, 12, 21 und 30 der Ruhmesleiste. Der erste Meilenstein, den ihr alle erreicht, steht unbeweglich bei Feld 5. Die späteren Meilensteine stehen bei den Feldern 12, 21 und 30. Ihre Marker rutschen 1 Feld zurück (in Richtung Feld 1), sobald sie erreicht werden (5). Ihr gewinnt bei jedem Meilenstein 1 neuen Anhänger, aber nur beim ersten Erreichen dieses Meilensteins.

Beispiel: Jonas (🟡) erreicht als Erster den Meilenstein bei Feld 12 (7). Er schiebt den Meilensteinmarker auf Feld 11 (8); Marias (🔴) Ruhmesmarker ist auf Feld 11.

Sie erhält sofort 1 neuen Anhänger und schiebt den Marker auf Feld 10 (9).

Wäre Henry (🟢) zusammen mit Maria (10) auf Feld 11 gestanden, hätten beide 1 Anhänger gewonnen und der Meilensteinmarker wäre um 2 Felder auf Feld 9 (11) gewandert, 1 Feld pro Person.

Im Laufe der Partie werdet ihr Ruhm gewinnen und verlieren und euch dabei die Ruhmesleiste hoch und runter bewegen. Ihr gewinnt **neue Anhänger**, indem ihr Meilensteine erreicht. Ein einmal gewonnener – wir sagen rekrutierter – Anhänger **bleibt für den Rest der Partie erhalten**.

Beispiel: Maria gewinnt 1 Anhänger, als sie den Meilenstein bei 5 passiert und ihren Ruhmesmarker auf die 7 stellt. Aufgrund einer **Doppelbesteuerung** verliert sie später 4 Ruhm und ihr Marker wandert zurück auf die 3. Den zuvor rekrutierten Anhänger behält sie dennoch auf ihrem Tableau.

Gleichstände auflösen

Falls mehrere von euch die Bedingung eines **Ereignisses** erfüllen, von etwas am meisten oder wenigsten zu haben, erhalten alle Beteiligten die Belohnung.

Falls die Bedingung eines **Auftrags** ist, von etwas am meisten oder wenigsten zu haben und außer dir erfüllen mehrere diese Bedingung, erhältst du die Belohnung.

Ablauf

Intrigenphase

Ereignis auslösen (Schritt 1)

Deckt 1 Ereignis auf und lest die Belohnung vor. Wer die Bedingung erfüllt, erhält sofort die Belohnung. Legt die Ereigniskarte aufgedeckt auf das passende Feld des Spielbretts.

Richtet den Startpfeil ( / S. 9: ) so aus, wie es die Karte anzeigt. In dieser Runde spielt ihr eure Züge in dieser Richtung.

Denkt daran, dass der Startpfeil anzeigt, welcher Charakter zuerst am Zug ist. Dies gilt für die gesamte Partie.

- A Kartennamen
- B Bedingung und Belohnung
- C Schmückender Beibetext
- D Richtung und Anzahl an 90-Grad-Drehungen der Provinzscheibe am Ende der Runde. Bei blauen Pfeilen () wird im Uhrzeigersinn gedreht, bei orangen () dagegen. Die Anzahl der Pfeile steht für die Teildrehungen – die aber erst am Ende der Runde erfolgen.

 90° im Uhrzeigersinn			
 180° im Uhrzeigersinn			
 90° gegen den Uhrzeigersinn			
 180° gegen den Uhrzeigersinn			



Intrigen ausführen (Schritt 2)

(Überspringen, falls dies die 1. Runde der Partie ist)

Beim Startpfeil () beginnend und weiter in der angezeigten Richtung führt ihr nacheinander eure Intrigen aus (). Ihr dürft in eurem Zug auch mehrmals intrigieren. Intrigen, die ihr nicht ausführt, können später in dieser Runde nicht nachgeholt werden.

Ihr dürft überall Intrigen ausführen, wo ihr in vorherigen Runden welche geplant hattet, **außer in der eigenen Provinz**. Intrigen treffen nur diejenigen, die vor der Provinz mit dem jeweiligen Intrigemarker () sitzen.

Wer eine Intrige ausführt, nimmt den Fehdemarker () ganz links von der eigenen Fehdeleiste und legt ihn auf das erste freie Feld ganz rechts der Fehdeleiste des Zielcharakters ()

Falls ihr keinen Fehdemarker habt oder falls der Zielcharakter kein freies Feld auf seiner Fehdeleiste hat, bleibt die Intrige geplant und kann **nicht ausgeführt** werden ()

Sobald auf der Fehdeleiste ein Feld mit einem +1-Bonus () aufgedeckt wird, ist dieser Bonus **aktiv**; wird das entsprechende Feld verdeckt, ist dieser Bonus **inaktiv**.

Jedes erfolgreiche Intrigieren gewährt euch 1 der 3 Intrige-Effekte, die auf eurem Tableau () abgebildet sind.

Wer eine Intrige ausführt, dreht den Intrigemarker auf die Seite mit dem Symbol () . Dieser Marker kommt am Ende der Aktionsphase zurück auf das eigene Tableau.

ZUR ERINNERUNG

Die Drehung der Provinzscheibe erfolgt erst am Ende der Runde.

Vor der aktuellen Runde

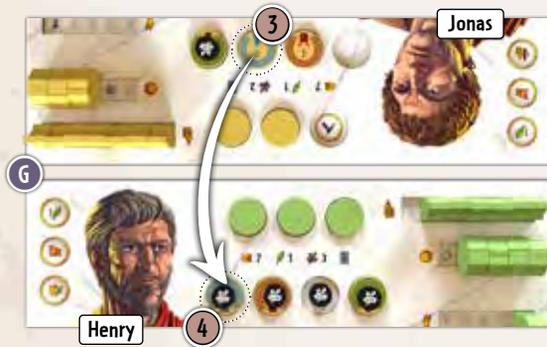


In der **Aktionsphase** einer vorherigen Runde hat Jonas (●) eine Intrige (♣) in der Provinz geplant, die vor ihm lag. Er platzierte einen Intrigemarker und stellte einen Anhänger (♣) darauf (1). Nach der Aktionsphase nimmt er den Anhänger zurück auf sein Tableau und lässt den Marker liegen (2). Ebenso ging Maria (●) in einer anderen Runde vor.

Aktuelle Runde



Zu Beginn dieser Runde konnte Jonas (●) nur seinen **Militärbonus** in der **Aktionsphase** nutzen, weil alle anderen Felder seiner Fehdeleiste von Fehdemarkern verdeckt waren. Aus dem gleichen Grund konnte Henry (●) nur seinen **Politikbonus** nutzen. Jonas zieht in dieser Runde vor Maria (●).



Die Provinz, in der Jonas zuvor eine Intrige geplant hatte, liegt jetzt vor Henry. Jonas hat die Möglichkeit, gegen Henry zu intrigieren.



Jonas führt die Intrige aus. Dazu muss er einen Fehdemarker (♣) von seiner Fehdeleiste (falls er noch einen hat – das trifft zu) (3) auf Henrys (●) Fehdeleiste setzen (falls Henry noch ein gültiges Feld auf seiner Leiste hat – das traf vor dem Austausch zu) (4).

Auf der Fehdeleiste legt ihr Bonus- und Fehdemarker ab; gültige Felder sind Bonusmarker und leere Felder ohne Fehdemarker.



Jonas (●) führt die Intrige gegen Henry (●) aus: Er aktiviert den Intrigenmarker, indem er ihn umdreht und das Intrigesymbol aufdeckt (5). Er darf nun 1 der 3 Intrige-Effekte seines Charakters (6) gegen Henry spielen. Er entscheidet sich dafür, ein Stück einer unfertigen Ebene aus Henrys Pantheon zu entfernen (X).

Maria (●), die jetzt nach Jonas zieht, kann ihre Intrige nicht gegen Henry ausführen, weil **dessen Fehdeleiste voll ist** (7).

Robert (●) hätte in dieser Runde nicht intrigieren können, selbst wenn er dies geplant gehabt hätte, da er **keinen Fehdemarker auf seiner Leiste hat** (8).

Ab sofort darf Jonas (●) seinen Politikbonus nutzen, während Henry leer ausgeht.

Intrige-Effekte

Intrigen sind eine Möglichkeit, eure Gegner zu sabotieren und zusätzliche Boni zu erhalten, aber sie gehen auf Kosten eurer Fehdemarker.

Alle Charaktere haben 3 Intrige-Effekte zur Auswahl: 2 allgemeine sowie 1 einzigartigen, den nur dieser Charakter hat. Sie sind am linken Rand des Charakter-Tableaus abgebildet. Intrigen und ihre Effekte wirken sich immer nur auf 1 Ziel-Charakter aus. Sie werden im Folgenden erklärt.

Wer keinen gültigen Ziel-Charakter für einen der Intrige-Effekte hat, kann die Intrige () nicht ausführen und muss auch den Fehdemarker () nicht abgeben.



Verleumdung

Ein gegnerischer Charakter deiner Wahl verliert sofort 1 Ruhm. Kann nicht ausgeführt werden, falls der gegnerische Ruhmesmarker auf Feld 1 liegt.

Rückbau

Entferne 1 Stück aus dem Pantheon eines gegnerischen Charakters. Es muss dessen Farbe haben und Teil einer unfertigen Ebene sein.

Deserteur

Wähle 1 gegnerische Legion in einem Kampfgebiet deiner Wahl und entferne sie oder ersetze sie durch 1 eigene Legion. Die gegnerische Legion kehrt zurück auf das Tableau ihres Charakters.

Täuschungsmanöver

Wähle 2 Legionen eines gegnerischen Charakters und verlege sie in bis zu 2 Kampfgebiete deiner Wahl.

Neuwahl

Entferne 1 gegnerische Stimme aus dem Senat und setze 1 deiner eigenen auf die Spitze. Die entfernte Stimme kehrt zurück auf das Tableau ihres Charakters.

Ungültige Stimme

Entferne 1 gegnerische Stimme aus dem Senat. Sie kehrt zurück auf das Tableau ihres Charakters. Erhalte sofort 1 Ruhm.

Verkauft

Wähle 1 zufällige Handelskarte aus der Hand eines gegnerischen Charakters und wirf sie ab. Erhalte sofort 2 Denare.

Zollgebühren

Wähle 1 zufällige Handelskarte aus der Hand eines gegnerischen Charakters und nimm sie auf deine Hand, falls sie nicht voll ist.

Bauphase

Mit Gebäuden kommt ihr zu Ruhm und an Medaillen.

Beim Startpfeil (🏹) beginnend und weiter in der angezeigten Richtung nehmt ihr nacheinander Bauplättchen von den Stapeln und legt sie auf die Provinzscheibe.

Die Provinzscheibe ist in 4 Provinzen unterteilt:



Ihr dürft in einer Runde Bauplättchen nur in diejenige Provinz legen, die gerade vor euch liegt. Bauplättchen der Stufe I (I) kommen auf leere Bauplätze des passenden Typs. Bauplättchen der Stufe II (II) kommen auf Plättchen der Stufe I desselben Typs, die in dieser Runde oder früher gebaut wurden. Genauso gilt für Bauplättchen der Stufe III (III), dass sie nur auf Plättchen der Stufe II desselben Typs platziert werden können.

Während deines Zuges **kannst du so viele Bauplättchen von den Stapeln nehmen, wie du möchtest, solange du ihre Kosten (👉) bezahlen kannst**. Für jedes platzierte Bauplättchen erhältst du sofort Ruhm (🌿) und du stellst den Bevölkerungszähler (👤) der vor dir liegenden Provinz auf die nächste Stelle (+1), so dass die nächste Zahl sichtbar ist.

In der Zahlengruppe auf dem Bevölkerungszähler gibt die erste Zahl die aktuelle Bevölkerung in dieser Provinz an und die zweite (rot) den möglichen Verlust an Ruhm. Wer in der Einkommensphase die Doppelbesteuerung anwendet (👉 x2), verliert diese Anzahl Ruhmespunkte.



Bauplättchen

Es gibt 5 Gebäudetypen:



Jeden Typ gibt es in 3 Stufen: Bauplättchen der Stufe I (I) können auf Stufe II aufgewertet werden, und die der Stufe II (II) auf Stufe III (III). Bauplättchen der Stufe III **können nicht weiter aufgewertet werden**.

Jedes Plättchen zeigt in rot die notwendigen Kosten, um es aufzuwerten, in Denar (👉) und in schwarz den Ruhm (🌿), den du **sofort** erhältst. Bauplättchen kommen auf den passenden Bauplatz auf der Provinzscheibe oder auf Plättchen mit niedrigerer Stufe desselben Typs.

Ein leerer Bauplatz auf der Provinzscheibe. Das Symbol links zeigt an, dass hier ein Religionsgebäude (🏛️) vorgesehen ist. Das Symbol unten rechts zeigt die Kosten in Höhe von 3 Denaren (👉), um das Bauplättchen zu platzieren. Nach der Aufwertung erhält der Charakter **sofort** 2 Ruhm (🌿), wie oben rechts angegeben.



Religionsgebäude Stufe I (I)

Die Aufwertung dieses Gebäudes auf Stufe II kostet 8 Denare (👉) und bringt dem Charakter **sofort** 4 Ruhm (🌿) ein. Sein Ruhmesmarker zieht auf der Ruhmesleiste 4 Felder weiter.



Religionsgebäude Stufe II (II)

Die Aufwertung dieses Gebäudes auf Stufe III kostet 13 Denare (👉) und bringt dem Charakter **sofort** 6 Ruhm (🌿) ein. Sein Ruhmesmarker zieht auf der Ruhmesleiste 6 Felder weiter.



Religionsgebäude Stufe III (III)

Dieses Gebäude ist das letzte seines Typs und kann nicht weiter aufgewertet werden. Wer es von euch **zuerst** schafft, ein Gebäude der Stufe III eines Typs zu bauen, erhält die **Medaille** dieses Typs.



Medaillen

Wer von euch zuerst ein Gebäude der Stufe III (III) baut, erhält die Medaille dieses Gebäudetyps. Jede Medaille verleiht dem Charakter, der sie bekommt, eine einzigartige Fähigkeit:



Militär

Du gewinnst **Gleichstände** in Kampfgebieten. Wer mit dir gleichauf liegt, landet auf dem nächsten freien Platz (falls vorhanden).



Politik

Für jede **Mehrheit** im Senat erhältst du **3 Ruhm** (R) anstelle der vorgesehenen Belohnung.



Handel

Du darfst **Geschmeidekarten** (G) als **Joker** (J) nutzen, um **Dreiersets** zu bilden (D).



Religion

Du darfst **jederzeit 3 Denare** (D) in **1 Ruhm** (R) eintauschen, selbst wenn du nicht an der Reihe bist.



Ackerbau

Wann immer du einen **Anhänger** (A) auf ein **Ackerbaugebäude** stellst, erhältst du **2 Denare** (D) zusätzlich zu den vorgesehenen Belohnungen dieser Runde.

Aktionsphase

In dieser Phase versucht ihr, durch Aktionen Ruhm zu erhalten.

Anhänger einsetzen (A)

Beim Startpfeil (S) beginnend und weiter in der angezeigten Richtung setzt ihr nacheinander 1 Anhänger ein, um eine Aktion auszuführen.

Anhänger werden ausschließlich auf **Bauplättchen** (B) und **Intrigefelder** (I) der Provinz gestellt, die vor euch liegt, **oder** auf das **Kolosseum** (K / S. 9: 21). Unmittelbar nach dem Einsetzen des Anhängers könnt ihr die Aktion oder den Vorteil dieses Ortes nutzen, wie auf den folgenden Seiten erklärt.

Bauplättchen bieten höchstens so vielen Anhängern Platz, wie ihre Stufe beträgt. Gebäude der Stufe III haben Platz für bis zu **3** Anhänger, der Stufe II für bis zu **2** Anhängern und der Stufe I für nur **1** Anhänger.



Ein Gebäude der Stufe III mit **2** Anhängern, von denen einer durch einen **Militärbonus** platziert wurde. Dies ist erlaubt, da ein Gebäude dieser Stufe bis zu **3** Anhängern aufnehmen kann, auch falls diese über einen Bonus dorthin gelangen.



Ein Gebäude der Stufe III mit **3** Anhängern, wie vorgesehen.



Ein Gebäude der Stufe II kann nie mehr als **2** Anhängern aufnehmen. Hier darf also **kein 3.** Anhänger platziert werden.



Ein Gebäude der Stufe II mit **2** Anhängern, wie vorgesehen.



Ein Gebäude der Stufe I mit **1** Anhänger, wie vorgesehen.



Anhänger können nur auf **Bauplättchen** (B) oder **Intrigefeldern** (I) platziert werden, nicht auf **leeren** Bauplätzen.



Militär

Wer in das Militär investiert, erhält in der Schlusswertung Ruhm für die Mehrheit an Legionen in einem Kampfgebiet.

Bewege 1 Legion (🏰) in ein Kampfgebiet (2 mit Militärbonus) (1 / S. 9: 22).

Ihr könnt Legionen entweder von eurem Tableau in ein Kampfgebiet auf dem Spielbrett bewegen oder von einem Kampfgebiet in ein anderes.

Jedes Kampfgebiet kann beliebig viele Legionen von beliebig vielen Charakteren aufnehmen. Damit ein Kampfgebiet als **besiegt (oder erobert)** gilt, muss die Anzahl der enthaltenen Legionen insgesamt mindestens dem Wert auf dem zugehörigen Schild entsprechen (2).

In der Schlusswertung erhält der Charakter mit den meisten Legionen in einem eroberten Kampfgebiet den 1. Platz (1) und Ruhm (🍀) wie auf den dazugehörigen Bannern (3) angezeigt. Der Charakter mit den zweitmeisten (2) Legionen erhält den Ruhm für den 2. Platz und so weiter.

Bei einem **Gleichstand** behalten die **am Gleichstand Beteiligten** zwar ihren Platz, aber **erhalten keinen Ruhm** in der **Schlusswertung**.

Beispiel: Jonas (🟡) und Maria (🔴) haben beide je 3 Legionen (4, 5) in einem Kampfgebiet platziert und es besiegt (3 = 🏰🏰🏰). Aufgrund des **Gleichstands** erhält dort **keiner** der beiden Ruhm für den 1. Platz.

Henry (🟢) besitzt 1 Legion (6) im selben Kampfgebiet. Aufgrund des **Gleichstands** von Jonas und Maria wird er Zweiter (nicht Dritter 3) und erhält den Ruhm für den 2. Platz.

ABER: Wäre Jonas im Besitz der **Militärmedaille** (🔴) gewesen, die **Gleichstände entscheidet**, hätte er den 1. Platz belegt, Maria den 2. Platz und Henry wäre Dritter geworden.

Der Charakter stellt mit **Militärbonus** 2 Legionen in ein Kampfgebiet (1 Legion regulär und 1 weitere durch den Bonus).

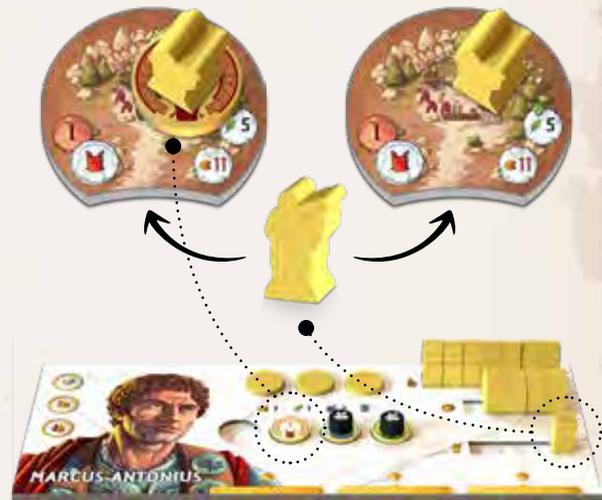


1+1 🏰

Der Charakter stellt **ohne Militärbonus** 1 Legion in ein Kampfgebiet (nur 1 Legion regulär).



1x 🏰



2 Personen: **Sternchen** (*) unter den Bannern der Kampfgebiete zeigen an, dass diese Banner im 2-Personen-Spiel für die **Schlusswertung nicht gezählt werden**. Beispiel: Ist Thrakien (blau) erobert, gibt es in der Schlusswertung für den 1. Platz 5 🍀 und für den 2. Platz 3 🍀 statt 10 bzw. 5 in Partien mit mehr als 2 Personen.





Politik

Wer in die Politik investiert, erhält Ruhm während der Partie und in der Schlusswertung, abhängig von Stimmenverhältnissen und Position im Senat.

Platziere 1 Stimme (●) im Senat (2 mit Politikbonus).
Lege sie auf die Hauptachse.

Stimmen werden auf der Achse gestapelt (● / S. 9: ②) und die Säule bildet den **Senat**. Die 1. Stimme, die auf der Achse platziert wird, beginnt die Säule mit 1 Stimme. Jede Stimme danach wird **darauf** gesetzt. Die **maximale Höhe** der Säule beträgt 5 Stimmen.

Sobald eine **6. Stimme** platziert wird, entfernt ihr die unterste Stimme aus der Säule und legt sie auf das Tableau des Charakters zurück. Alle 5 Stimmen im Senat bringen in der Schlusswertung Ruhm (🍀) ein.

In der **Aktions-** oder **Intrigenphase** erhält ein Charakter die **Mehrheit** im Senat, sobald **3 seiner Stimmen** übereinander liegen. Dazu kann es **nur durch Hinzufügen, nie durch Entfernen** von Stimmen kommen.

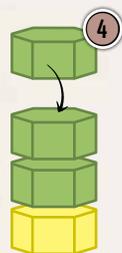
Der Charakter benötigt dafür die zwei obersten Stimmen im Senat und legt dann eine dritte darauf, um drei zusammenhängende Stimmen zu besitzen. Wer die **Mehrheit** im Senat hat, erhält **sofort 2 Ruhm**. (🍀).

Der Charakter platziert **mit Politikbonus** 2 Stimmen im Senat (1 Stimme regulär und 1 weitere durch den Bonus).

Der Charakter platziert **ohne Politikbonus** 1 Stimme im Senat (nur 1 Stimme regulär).

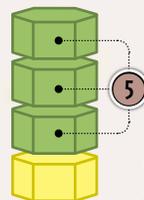


Henry (●) hat 2 aufeinanderfolgende Stimmen (①) im **Senat** (②), die auf der von Jonas liegen (●) (③).



Während der **Aktionsphase** platziert Henry einen Anhänger (👤) auf einem **Politikgebäude** (🏰), wodurch er 1 Stimme (●) (④) im **Senat** bekommt.

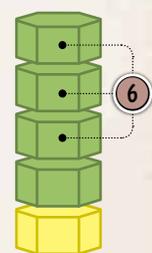
Henry verfügt auch über den **Politikbonus** (🍀) auf seinem Tableau. Er entscheidet sich, den Anhänger **mit** seinem Bonus zu platzieren. Er legt den Bonusmarker auf ein **Politikgebäude** und stellt den Anhänger darauf. Dadurch kann er **2 Stimmen** platzieren, nicht nur eine.



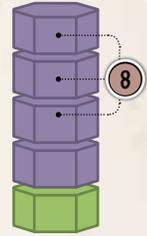
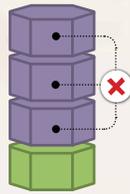
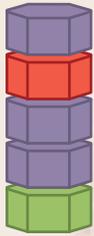
Mithilfe der 1. Stimme (●) erlangt Henry die **Mehrheit** (⑤), da er jetzt **3 Stimmen am Stück** im Senat hat. Die **Mehrheit** bringt Henry **sofort 2 Ruhm** (🍀) ein.



Unmittelbar danach platziert Henry seine 2. Stimme, die er für den Bonus erhalten hat.



Es entsteht eine neue **Mehrheit** für Henry, da durch die letzte Stimme ein neuer Stapel aus drei eigenen Stimmen geschaffen wurde. Er erhält ein weiteres **Mal 2 Ruhm** (🍀) für die **zweite Mehrheit** (⑥).



Robert (●) führt eine Intrige gegen Maria (●) aus und entfernt dadurch ihre Stimme aus dem Senat (7).

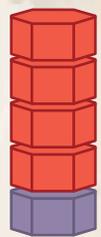
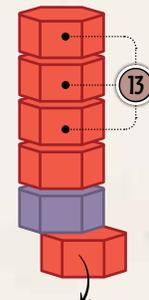
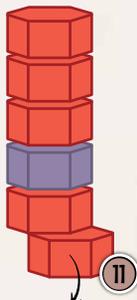
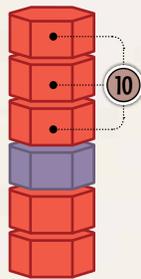
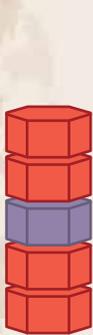
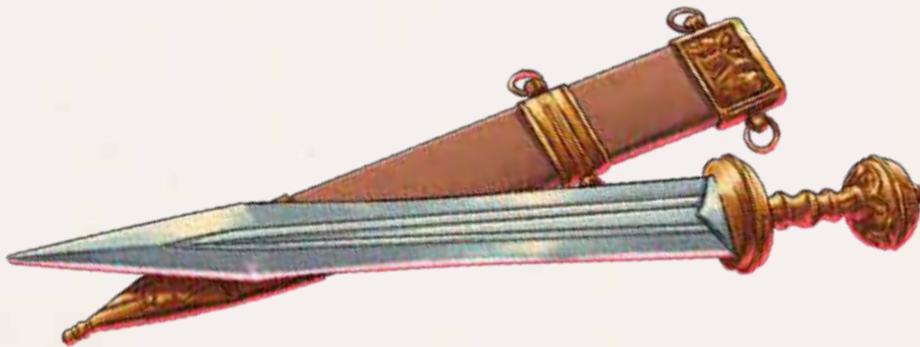


Entferne 1 gegnerische Stimme aus dem Senat und setze 1 deiner eigenen auf die Spitze. Die entfernte Stimme kehrt zurück auf das Tableau des besitzenden Charakters.

Jetzt liegen zwar 3 seiner Stimmen oben, dies zählt jedoch nicht als Mehrheit, da im Senat keine neue Stimme hinzugekommen ist.

Zum Glück (für ihn) erlaubt ihm sein Intrige-Effekt, nach dem Entfernen der gegnerischen Stimme 1 eigene Stimme im Senat zu platzieren.

Robert erlangt die Mehrheit, indem er die neue Stimme auf zwei eigene im Senat legt, und erhält dafür (8) 2 Ruhm (●).



Maria (●) nutzt die Aktion Politik mit Bonus und darf in dieser Runde 2 Stimmen platzieren. Auf ihrem Tableau hat sie nur noch 1 Stimme, die sie spielen kann.

Maria platziert die 1. Stimme im Senat (9), wodurch 3 ihrer Stimmen oben liegen und sie die Mehrheit (10) hat. All ihre 5 Stimmen sind im Senat.

Charakter-Tableau

Hier befinden sich nun 6 Stimmen, was den Höchstwert von 5 übersteigt. Dadurch wird ihre unterste Stimme aus der Säule entfernt und sie erhält sie zurück (11). Maria hat jetzt 4 Stimmen im Senat und 1 auf ihrem Tableau.

Charakter-Tableau

Sie kann nun ihre 2. Stimme platzieren (12). Wieder befinden sich 3 ihrer Stimmen oben auf der Säule und sie erlangt ein weiteres Mal die Mehrheit (13). Zuletzt nimmt sie noch die ganz unten liegende Stimme zurück auf ihr Tableau.



Handel

Durch Handel kommst du an Handelskarten, die du ausspielst, um ihre Vorteile zu nutzen oder bei der Schlusswertung Ruhm für sie zu erhalten.

Ziehe 1 Handelskarte () vom Handelskartenstapel (2 mit Handelsbonus).

Handelskarten können auf 3 Arten genutzt werden: Spiele sie, um ihren Effekt auszulösen; sammle sie, um Dreiersets zu bilden oder verkaufe sie, um 1 Denar zu erhalten.

Du kannst maximal 5 Handelskarten () auf der Hand haben, die Ankerkarte eingeschlossen (). Sobald deine Hand voll ist, musst du eine Handelskarte **spielen, verkaufen oder abwerfen**, bevor du eine neue ziehen kannst.

Die Ankerkarte kann nicht verkauft werden und belegt immer einen Platz auf deiner Hand. Es gibt jedoch Effekte anderer Karten, die du nutzen kannst, um sie aus dem Spiel zu entfernen.

Sollte der Effekt einer anderen Karte das Ziehen einer Handelskarte auslösen, darf die neue Karte sofort gespielt werden, falls beide dieselbe Schlüsselphrase haben. Dasselbe gilt für das Verketteten von Handelskarten-Effekten; auch diese müssen dieselbe Schlüsselphrase haben.

Handelskarte spielen

Ihr könnt Handelskarten () spielen, um ihren jeweiligen Effekt auszulösen. Werft dafür die Karten von der Hand ab und aktiviert **sofort** ihre Effekte.

Nachdem alle Karten abgeworfen wurden, ist die Aktion abgeschlossen.

Dreierset erstellen ()

Ihr könnt Sets aus 3 Karten derselben Handelsware sammeln. Es gibt diese 4 Handelswaren: Werkzeug (), Waffen (), Kleidung () und Geschmeide (). Joker () können als Karten einer beliebigen Handelsware genutzt werden.

Habt ihr ein Dreierset () vollständig auf der Hand, könnt ihr es aufgedeckt vor eurem Tableau ablegen. Abgelegte Karten **können nicht mehr gespielt oder verkauft werden**; sie bringen in der Schlusswertung Ruhm () ein. Ihr könnt **bis zu 3 Dreiersets** aus Handelskarten sammeln, sofern nicht anders angegeben.

Das **Ablegen eines Dreiersets ist eine kostenlose Aktion**. Ihr könnt dies jederzeit in eurem Zug tun.

Handelskarte verkaufen ()

Zu jedem Zeitpunkt in eurem Zug könnt ihr Handelskarten aus der Hand abwerfen, um **sofort** 1 Denar pro Karte zu erhalten.



Handelskarten

- A Kartennamen
- B Schlüsselphrasen:
 - Führst du eine Intrige () aus
 - Wird eine Intrige () in deiner Provinz ausgeführt
 - Baust du
 - Setzt du einen  ... ein
 - ... *irgendwo*
 - ... *im Kolosseum* ()
 - ... *auf einem Ackerbaugebäude* ()
 - Erhältst du 
- C Effekt, der beim Spielen ausgelöst wird
- D Schmückender Beibetext
- E Ruhm () in der Schlusswertung für ein Dreierset dieser Handelsware. Joker geben keinen zusätzlichen Ruhm.
- F Karten mit Sternchen () werden in Partien mit 2 **Personen** nicht verwendet.
- G Art der Handelsware (Werkzeug, Waffen, Kleidung, Geschmeide)

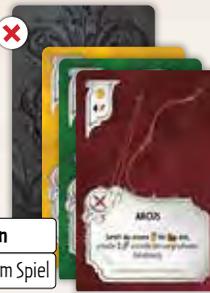




Setzt du einen ein
ziehe 1 weitere



Setzt du einen ein
entferne die aus dem Spiel



Maria hat 4 Handelskarten auf der Hand sowie die Ankerkarte. Sie will die Aktion Handel mit Bonus ausführen, aber ihre Hand ist voll.

Sie stellt ihren Anhänger auf den Leuchtturm. Bevor das Einsetzen abgehandelt wird, spielt sie die Sonnenuhr und legt sie auf den Ablagestapel.

Der Effekt von Sonnenuhr lässt sie eine weitere Karte ziehen. Sie zieht den Zirkel und spielt ihn sofort.

Durch seinen Effekt wird sie die Ankerkarte los. Sie hat nun insgesamt 3 Karten auf der Hand.

Sie kann die Aktion Handel mit Bonus ausführen und zieht 2 Karten. Diese neuen Karten kann Maria nicht sofort spielen, da das Einsetzen ihres Anhängers abgehandelt ist.



Setzt du einen ein
ziehe 2 weitere



Jonas hat 4 Handelskarten auf der Hand und will die Aktion Handel mit Bonus ausführen, hat aber nur noch Platz für 1 Karte.

Er stellt seinen Anhänger auf den Leuchtturm. Bevor das Einsetzen abgehandelt wird, spielt er die Bulla und legt sie auf den Ablagestapel.

Er hat jetzt 3 Karten auf der Hand und zieht 2 weitere durch den Effekt der Bulla.

Er hat die passenden Karten für ein Dreier (Dreier) gesammelt und legt sie vor seinem Tableau ab.

Da Jonas nur noch 2 Karten auf der Hand hat, kann er jetzt mit seiner Aktion Handel mit Bonus bedenkenlos 2 neue Karten ziehen. Diese Karten kann er jedoch nicht sofort spielen, da das Einsetzen seines Anhängers abgehandelt ist.

Ablagestapel



Setzt du einen ein
nimm die oberste vom -Ablagestapel



Setzt du einen ein
ziehe 2 weitere



Setzt du einen ein
rekrutiere 1 weitere



Robert hat 5 seiner Legionen (Legion) aufgestellt und noch 1 auf seinem Tableau stehen. Seine 7. Legion hat er noch nicht rekrutiert, aber er hält die Schlangenumarmreifen auf der Hand.

Er stellt seinen Anhänger mit Militär-Bonusmarker auf das Kastell. Bevor das Einsetzen abgehandelt wird, spielt er die Bulla und legt sie auf den Ablagestapel.

Ihr Effekt ermöglicht es ihm, die oberste Karte vom Handel-Ablagestapel auf die Hand zu nehmen: die Bulla. Er nimmt die Bulla auf die Hand und legt die Schlangenumarmreifen auf den Ablagestapel.

Er entscheidet sich, die Bulla sofort zu spielen, und zieht aufgrund ihres Effekts 2 weitere Handelskarten.

Eine davon ist die Spatha. Er spielt sie sofort, rekrutiert damit seine 7. Legion und stellt sie auf sein Tableau.

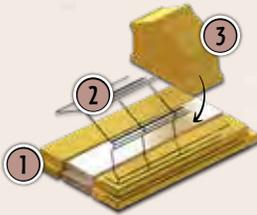
Zuletzt handelt er das Einsetzen seines Anhängers ab und setzt 1 Legion auf Epirus und 1 auf Makedonien.



Religion

Wer in Religion investiert, erhält in der Schlusswertung Ruhm für jedes verbaute Pantheonstück.

Lege 1 Pantheonstück () neben dein Charakter-Tableau.



Aus den 5 Pantheonstücken in eurer Farbe sowie 2 Stücken aus dem gemeinsamen Vorrat (S. 9: ) lässt sich ein Pantheon bauen.

Das Pantheon besteht aus zwei Ebenen: Dem **Sockel** (3 rechteckige Stücke) () und dem **Tempel** (4 Vielecke darüber) ().

Ihr beginnt den Bau einer Ebene mit den Stücken in eurer Farbe () und stellt die Ebene mit einem Stück aus dem gemeinsamen Vorrat fertig (Gold:  , Silber:  , Bronze: ).

Aus dem gemeinsamen Vorrat wird zuerst das goldene Stück für die passende Ebene genommen, dann das silberne und zuletzt die bronzenen. Die Sockelebene baut ihr mit 2 eigenen Stücken und 1 Stück aus dem Vorrat, die Tempelebene baut ihr mit 3 eigenen Stücken und 1 aus dem Vorrat.

Eine **unfertige Ebene** ist eine Ebene, in der noch nicht alle Stücke verbaut wurden. In der Abbildung oben ist die **Sockelebene** fertig (), während die **Tempelebene** nach dem Verbauen des neuen Stücks () noch als unfertig gilt.

In der Intrigenphase können Pantheonstücke zum Ziel gegnerischer Effekte werden, z. B. für **Rückbau**, siehe S. 14. In solchen Fällen können nur Stücke in der Farbe des Charakters aus einer unfertigen Ebene entfernt werden.



Ackerbau

Durch Ackerbau verdienst du zusätzliche Denare, mit denen du teurere Gebäude bauen kannst.

Du erhältst **sofort** Denare () gemäß der aktuellen Rundenzahl:



Runde **9**
Ackerbau liefert **5** Denare ().

Runden **7, 8**
Ackerbau liefert **4** Denare ().

Runden **5, 6**
Ackerbau liefert **3** Denare ().

Runden **3, 4**
Ackerbau liefert **2** Denare ().

Runden **1, 2**
Ackerbau liefert **1** Denar ().



Kolosseum

Erhalte sofort **1** Ruhm (), nachdem du hier 1 Anhänger platziert hast. Hier dürfen unbegrenzt viele Anhänger () stehen. Auch mehrere desselben Charakters.

Nachdem alle Charaktere alle ihre Anhänger eingesetzt haben, **endet die Aktionsphase**. Alle Anhänger (), Bonusmarker () und aktivierten Intrigemarker () **kommen wieder zurück auf die Felder** ihrer zugehörigen Charakter-Tableaus.



Intrigen planen

Nehmt 1 Intrigemarker (4) von eurem Tableau und legt ihn verdeckt auf ein freies (5) Intrigefeld in der Provinz vor euch.

Dann muss 1 Anhänger auf den Marker gestellt werden, um anzuzeigen, dass die Intrige geplant worden ist (6). Sollten alle drei Felder bereits besetzt sein (7), ist es nicht möglich, diese Aktion auszuführen und dort eine Intrige zu planen.



Die Boni

Wer auf dem Tableau aktive +1 Militär-, Handels- oder Politikboni (👑, 🏪, 🗳️) liegen hat, darf jeden aktiven Bonus **einmal pro Runde** nutzen.

Um einen Bonus zu nutzen, nehmt ihr den entsprechenden Bonusmarker vom Tableau, **legt ihn auf ein Bauplättchen** und stellt 1 Anhänger (👤) darauf.

Ein Bonus ist **aktiv**, solange kein Fehdemarker (👤) darauf liegt. Abhängig vom Charakter kann auf manchem Bonusmarker schon von Beginn an ein Fehdemarker liegen. Durch das Ausführen von Intrigen (🗡️) werden Fehdemarker versetzt.

Durch das Ausführen einer Aktion mit Bonus verdoppelt ihr üblicherweise ihren Effekt. Beispiel:

- Robert spielt die Aktion Militär mit Bonus: Er stellt 1 Legion auf Makedonien **und** verlegt 1 andere Legion von Thrakien nach Epirus.
- Maria spielt die Aktion Handel mit Bonus: Sie zieht **2** Handelskarten statt 1.
- Jonas spielt die Aktion Politik mit Bonus: Er legt 1 Stimme oben in den Senat **und** 1 weitere darauf.

Bonusaktionen können niemals dazu genutzt werden, um Legionen zu rekrutieren, neue Stimmen zu erhalten oder die Ankerkarte loszuwerden.



Einkommensphase

Beim Startpfeil () beginnend und weiter in der angezeigten Richtung entscheidet ihr nacheinander, wie viele **Steuern** ihr aus der vor euch liegenden Provinz einnehmen wollt.

Einen Denar (1 ) pro Bevölkerung () könnt ihr ohne Nachteil erheben. Wollt ihr hingegen zwei Denare (2 ) pro Bevölkerung erheben (**Doppelbesteuerung**), **kostet** das **sofort** Ruhm () in Höhe des auf dem Bevölkerungszähler (1) angegebenen Wertes. Der linke Wert auf dem Bevölkerungszähler zeigt die aktuelle Bevölkerung der Provinz an, der rechte (rote) Wert den Verlust an Ruhm (2), falls ihr die **Doppelbesteuerung** anwendet.

Zur Erinnerung: Wer die fälligen Ruhmespunkte nicht in voller Höhe abgeben kann, kann die Doppelbesteuerung auch **nicht anwenden**.

Provinzscheibe drehen

Nachdem alle ihr Einkommen erhalten haben, wird die Provinzscheibe gedreht, wie durch die aktuelle Ereigniskarte vorgegeben (, siehe S. 12).

HINWEIS

Das Zurückfallen hinter einen Meilenstein hat niemals den Verlust von Anhängern zur Folge.

ZUR ERINNERUNG

Habt ihr vergessen, die Bevölkerungszahl in der Bauphase zu erhöhen, könnt ihr das schnell korrigieren, indem ihr die Stufen aller Gebäude plus 1 zusammenzählt.

Vor der Besteuerung (Einkommensphase)	 Afrika	 Gallien	 Hispanien	 Italien	Nach der Besteuerung (Einkommensphase)
					
	Jonas () Einfache Besteuerung	Henry () Doppelbesteuerung	Maria () Doppelbesteuerung	Robert () Einfache Besteuerung	
	1  → 1  2  + 3  = 5 	3  → 1  1  + 6  = 7 	7  → 3  3  + 12  = 15 	5  → 5  10  + 5  = 15 	
	3  × 1 = 3  Kein Abzug	3  × 2 = 6  2 Ruhm Abzug	6  × 2 = 12  4 Ruhm Abzug	5  × 1 = 5  Kein Abzug	
	Jonas konnte keine Doppelbesteuerung vornehmen, weil sein Ruhm nicht ausreicht, um seinen Marker 2 Felder zurückzuschieben wie gefordert.	Um sein Vermögen aufzustocken, entscheidet sich Henry in dieser Einkommensphase für die Doppelbesteuerung . Er erhält 6 statt 3 Denare, allerdings auf Kosten von 2 Ruhm.	Maria liegt vor den anderen, hat jedoch nicht mehr viele Denare. Sie beschließt ebenfalls, die Doppelbesteuerung anzuwenden, nimmt 12 Denare ein und verliert 4 Ruhm.	Robert ist mit seinem Vermögen zufrieden und verzichtet auf die Doppelbesteuerung. Der Verlust von 4 Ruhm ist ihm das nicht wert.	

Schlusswertung

Nach der 9. Runde fällt die Entscheidung, wer von euch sich als würdig erwiesen hat, das Imperium in das **Neue Römische Zeitalter** zu führen. Es gewinnt, wer den meisten Ruhm erhalten hat.

Bei **Gleichstand** gewinnt, wer unter den Beteiligten die meisten Denare (🪙) besitzt. Besteht danach immer noch Gleichstand, gewinnen die Beteiligten zusammen und teilen sich die Herrschaft über das neue Rom. Ihr erhaltet Punkte auf den folgenden Gebieten:

🌿 Ruhmesleiste

🛡️ **Militär**

🏛️ **Politik**

🏪 **Handel**

🏛️ **Religion**

🔧 **Aufträge**

🪙 **Denare**

Nutzt diese Reihenfolge, um eure Ruhmespunkte zu addieren.

Wertungsübersichten zum Ausdrucken findet ihr hier:

<https://www.strohmann-games.de/spiele/jahrgang-2023/ageofrome/>

🌿 Ruhmesleiste

Ihr erhaltet Ruhm entsprechend eurer Position auf der Ruhmesleiste.



Die Abbildung links zeigt Marias Ruhmesmarker, der am Ende auf Feld 3 steht. Sie erhält dafür 3 Ruhm (🍀).



Nachdem er Feld 30 erreicht und danach noch 1 Ruhm verdient hat, dreht Jonas seinen Marker um, so dass er "+30" zeigt, und stellt ihn auf Feld 1. Jonas erhält für diese Position auf der Ruhmesleiste am Ende 31 Ruhm (31 🍀).

🛡️ Militär

Ihr erhaltet Ruhm für eure Platzierung in eroberten Kampfgebieten.

Den Tabellen unten könnt ihr entnehmen, wie viel Ruhm es für die Platzierungen in den drei Gebieten gibt.

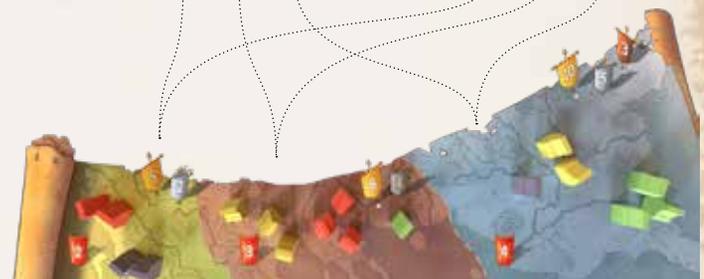
Gebiete, die nicht erobert wurden, bringen keinen Ruhm ein.

3 und 4 Personen

1	5	8	10
2	2	4	5
3	-	-	3
	2	3	4

2 Personen und Solomodus

1	5	4	5
2	2	-	3
3	-	-	-
	2	3	4



Maria (🔴) und Robert (🟡) sind in diesem Gebiet **gleichauf**. Robert besitzt jedoch die **Militärmedaille** und gewinnt den Gleichstand. Der 1. Platz bringt ihm am Ende 5 Ruhm (🍀) ein.

Maria erhält für den 2. Platz 2 🍀.

Weder Jonas (🟢) noch Maria (🔴) erhalten hier Ruhm, da sie **gleichauf** liegen und keiner von ihnen die Militärmedaille hat, um den Gleichstand aufzulösen.

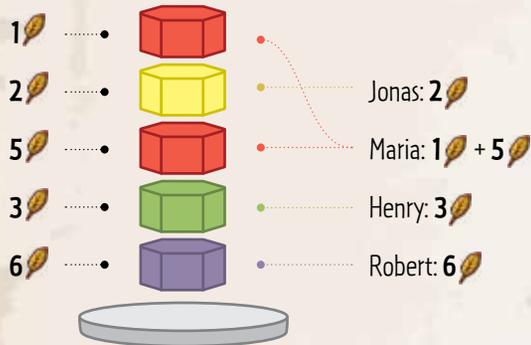
Nur **Henry** (🟠) erhält 4 🍀 für den 2. Platz.

Dieses Kampfgebiet benötigt 4 Legionen, um erobert zu werden. Insgesamt stehen dort 6 Legionen, sodass sie als **besiegt** gilt. **Henry** erhält 10 🍀, da ihm die meisten (3) Legionen gehören, **Jonas** erhält 5 🍀 für den 2. Platz und **Robert** 3 🍀 für Platz 3.

Bei **Gleichstand** erhalten die Beteiligten keinen Ruhm (es sei denn, jemand besitzt die Militärmedaille).

Politik

Eure Stimmen im Senat bringen euch entsprechend ihrer Lage Ruhm ein.



Handel

Dreiersets aus Handelskarten bringen euch je nach Handelsware Ruhm ein.

Werkzeug	Blau	3
Waffen	Rot	4
Kleidung	Gelb	5
Geschmeide	Grün	6
Truhe	Orange	Joker

Religion

Ihr erhaltet Ruhm für jedes Pantheonstück, das ihr verbaut habt, abhängig von der Farbe des Stücks.

G Gold	Aus dem gemeinsamen Vorrat	4
S Silber	Aus dem gemeinsamen Vorrat	3
B Bronze	Aus dem gemeinsamen Vorrat	2
P Persönlich	Aus dem persönlichen Vorrat und in Farbe des Charakters	1

Aufträge

Deckt eure Aufträge () auf. Für Aufträge, deren Bedingungen ihr erfüllt, erhaltet ihr Ruhm () wie angegeben.

Denare

Ihr erhaltet 1 Ruhm () für je 4 Denare (je 3 Denare, wer die Religionsmedaille besitzt). Alle Denare, die gegen Ruhm eingetauscht werden, gehen zurück in den gemeinsamen Vorrat (S. 9:).

Beispielwertung

Nachdem alle Ruhmespunkte zusammengezählt wurden, steht Henry als Sieger fest und wird zum Kaiser des **Neuen Römischen Zeitalters** ernannt.

	Jonas ()	Henry ()	Maria ()	Robert ()	
Ruhmesleiste	29	26	27	23	①
Militär	5	14	2	8	②
Politik	2	3	6	6	③
Handel	0	9	4	6	④
Religion	1	11	6	7	⑤
Aufträge	0	3	0	6	⑥
für Denare	3	0	2	2	⑦
	40	66	47	58	

Varianten

Probiert eine der folgenden Varianten aus, sobald ihr mit den Grundregeln vertraut seid:

Spione & Verbündete

Für 2-4 Personen

Material:

2 Diplomatieplättchen in jeder Farbe: 1 Spion (🕵️) und 1 Bündnis (🤝) auf der Vorderseite (Rückseiten sind identisch)

Ablauf:

Bevor die erste Intrige in der Intrigenphase (👉) ausgeführt wird, legt ihr in Zugreihenfolge 1 Diplomatieplättchen verdeckt auf ein Gebäude in einer beliebigen gegnerischen Provinz. Legt darauf so viele Denare (💰), wie ihr anbieten wollt, um das Geschäft geheim zu halten. Beide Seiten dürfen den **Betrag verhandeln**.

Falls dein Gegenüber das Angebot **akzeptiert**, erhält es die Denare und ihr deckt das Plättchen auf:

- Ist es ein **Bündnis**, erhaltet ihr beide sofort Ruhm (🌿) in Höhe der Stufe des Gebäudes.
- Ist es ein **Spion**, entscheide: Erhalte Ruhm (🌿) in Höhe der Stufe des Gebäudes ODER führe sofort **1 kostenlose Aktion** dieses Gebäudetyps aus (jedoch ohne Bonus, selbst wenn du einen aktiven Marker hast).

Falls dein Gegenüber das Angebot **ablehnt**, deckt ihr das Plättchen auf:

- Ist es ein Bündnis, erhältst du die Denare zurück.
- Ist es ein Spion, fließen deine Denare in den gemeinsamen Vorrat.

Das Diplomatieplättchen kommt zurück in deinen Vorrat. Du kannst es in dieser Runde **nicht erneut verwenden**.

Beispiele:

Jonas setzt sein Diplomatieplättchen auf das Kastell vor Maria und bietet 5 Denare (5💰) an. Sie akzeptiert das Angebot.

Maria nimmt die Denare und deckt Jonas Plättchen auf:

1. Bündnis (🤝)

Beide erhalten 3 Ruhm (+3🌿).

2. Spion (🕵️)

Jonas darf entscheiden, entweder 3 Ruhm zu erhalten oder die kostenlose Aktion des Kastells auszuführen und dadurch 1 Legion (👤) zu platzieren oder zu bewegen.

Maria ist am Zug und sie legt ihr Diplomatieplättchen und 3 Denare auf den Leuchtturm vor Jonas, in der Hoffnung auf Revanche. Jonas ist misstrauisch und lehnt das Angebot ab. Marias Plättchen wird aufgedeckt:

1. Bündnis (🤝)

Maria bekommt ihre Denare zurück und nichts passiert.

2. Spion (🕵️)

Maria verliert ihre Denare und legt sie in den gemeinsamen Vorrat.

Waffenstillstand

Dies ist eine einfachere Variante mit weniger Konfrontation für ein schnelleres Spiel.

Es werden keine Intrigen (👉) geplant und ausgeführt, aber ihr behaltet eure Start-Fehdemarker (👤) auf eurem Tableau und entfernt diese Aufträge aus dem Spiel: **Zündstoff** und **Blutfehde**.

Räderwerk

Diese Variante ist berechenbarer und ermöglicht euch eine bessere Vorausplanung.

Anstatt die Provinzscheibe so zu drehen wie durch Ereigniskarten vorgegeben, dreht ihr sie jedes Mal um 90 Grad im Uhrzeigersinn.

Heldengeschichten

In dieser Variante entfällt der Wettlauf um die Medaillen und ihr baut strategischer.

Entfernt vor der Partie alle Medaillen und diese Aufträge aus dem Spiel: **Klerus**, **Handelszentrum**, **Staatskunst**, **Bauernstaat**, **Hochdekoriert** und **Streitmacht**.

Harte Zeiten

Diese Variante wird euch besonders herausfordern, da ihr euer Vorgehen sorgfältig planen müsst.

Mischt die 6 Ereignisse (🗡️) mit den **negativen Auswirkungen** in den Ereignisstapel. Legt den Stapel verdeckt auf das passende Feld des Spielbretts und spielt mit den Standardregeln.

Für ein völlig neues Spielerlebnis könnt ihr die verschiedenen Varianten miteinander kombinieren.

Alleinherrschaft (Solomodus)

In diesem Modus trittst du nicht gegen andere an, sondern erfüllst **Aufgaben**. Auf diese Weise kannst du dich gut mit den Regeln vertraut machen. Für mehr Interaktion probiere den Solomodus von *Cassius' Angriff* aus.

Ziel

Erfülle so viele der folgenden Aufgaben wie möglich:

- Erreiche **51** Ruhm (🌿) auf der Ruhmesleiste.
- Gewinne mindestens **3** Medaillen.
- Erobere mindestens **2** Kampfgebiete.
- Platziere mindestens **4** Stimmen (🗳️) im Senat.
- Sammle mindestens **2** Dreiersets (👑).
- Vollende dein Pantheon (🏛️).
- Erfülle mindestens **2** Aufträge (🔪).

Aufbau

Bereite alles für eine Partie mit 2 Personen vor, mit der Ausnahme, dass du nur 1 Charakter-Tableau wählst.

Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, füge optional die negativen Ereignisse aus der Variante *Harte Zeiten* hinzu.

Ablauf

Intrigenphase:

Decke 1 Ereigniskarte (🗡️) auf, aber ignoriere ihre Belohnung und nimm dir stattdessen 1 Denar (1 🪙) pro rekrutiertem Anhänger (👤). Falls du mit negativen Ereignissen spielst und eines aufdeckst, erhältst du auch keine Denare.

Richte den Startpfeil (🏹) so aus wie es das Ereignis vorgibt. In diesem Modus planst du keine Intrigen (👤); du behältst jedoch alle Fehdemarker (👤) auf deinem Tableau.

Bauphase:

Es gelten die Standardregeln für das **Bauen**.

Aktionsphase:

Es gelten die Standardregeln für **Aktionen** (jedoch ohne Intrigen).

Einkommensphase:

Du erhältst wie üblich **Einkommen** und drehst die **Provinzscheibe**.

Schlusswertung

Nach der 9. Runde (🏆) führst du die Schlusswertung durch. Erfüllst du:

- **4-5** Aufgaben, betrachte dich als **Prätorin bzw. Prätor**.
- **6** Aufgaben, bist du zweifelsohne **Kaiserin bzw. Kaiser**.
- **7** Aufgaben, erklären wir dich unverzüglich zu einem **Nachkommen des Jupiter**.

Symbolübersicht

 Provinzscheibe	 Anhänger	 Neuwahl
 Provinz	 Legion	 Ungültige Stimme
 Startpfeil	 Stimme	 Verkauft
 Bauplättchen	 Pantheon	 Zollgebühren
 Auftrag	 Kolosseum	 Persönliches Pantheonstück
 90° im Uhrzeigersinn	 Militär	 Bronzenes Pantheonstück
 90° gegen den Uhrzeigersinn	 Politik	 Silbernes Pantheonstück
 180° im Uhrzeigersinn	 Handel	 Goldenes Pantheonstück
 180° gegen den Uhrzeigersinn	 Religion	 Handelsware Truhe
 Auftragskarte	 Ackerbau	 Handelsware Kleidung
 Ereigniskarte	 Gebäude der Stufe I	 Handelsware Geschmeide
 Ankerkarte	 Gebäude der Stufe II	 Handelsware Werkzeug
 Handelskarte	 Gebäude der Stufe III	 Handelsware Waffen
 Cassius-Karte (Solomodus)	 Militärmedaille	 Verteidigungswert 2
 Kampfgebiet-Karte	 Politikmedaille	 Verteidigungswert 3
 Für 2 Personen/Solomodus entfernen	 Handelsmedaille	 Verteidigungswert 4
 Für 2 Personen/Solomodus entfernen	 Religionsmedaille	 1. Platz in einem Kampfgebiet
 Dreierset	 Ackerbaumedaille	 2. Platz in einem Kampfgebiet
 Joker	 Provinz Afrika	 3. Platz in einem Kampfgebiet
 Sofortiger Ruhm	 Provinz Gallien	 Beliebiger Bonus
 Ruhm in der Schlusswertung	 Provinz Hispanien	 Militärbonus
 Denare	 Provinz Italien	 Politikbonus
 Einkommen	 Verleumdung	 Handelsbonus
 Bevölkerung	 Rückbau	 Spion
 Intrige	 Deserteur	 Bündnis
 Fehde	 Täuschungsmanöver	

Errungenschaften

In jeder Partie habt ihr die Chance, außergewöhnliche Ziele zu erreichen. Dafür erhaltet ihr entsprechende Abzeichen, mit denen ihr euch brüsten könnt. Überreicht es dem oder der Glücklichen. Verewigt eure Erfolge auf Fotos und prahlt damit vor euren Freunden.

Könnte es eine effektivere Methode geben, um eure Gegner einzuschüchtern?



Erreiche 100 Ruhm.



Gewinne alle 5 Medaillen.



Vervollständige 2 Geschmeide-Sets.



Erreiche 61 Ruhm auf der Ruhmesleiste.



Vervollständige 3 Dreiersets desselben Typs.



Erreiche den 1. Platz in allen 3 Kampfgebieten.



Erreiche 90 Ruhm im Solomodus von Cassius' Angriff.



Erreiche 12 Ruhm im Senat.



Baue ein goldenes Pantheon.



Erfülle 4 Aufträge.



Beende die Partie ohne Fehdmarker auf deinem Tableau.



Erreiche den Höchstwert der Macher: 113 Ruhm

AGE OF ROME

AD GLORIAM

Ein Spiel von

Vangelis Efthimiou
Antonios Yannopoulos

Illustriert von

Evan Scale

Grafiken, Spielbretter, Prototypen und mehr von

George Dimitriou



Deutsche Ausgabe

Strohmann Games, Marcel Straub

Übersetzung

Michael Csorba

Lektorat

Gerhard Tischler, Peer Lagerpusch

Originalversion: © 2022 Teetotum Game Studios G.P.. Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Version: © 2022 Strohmann Games, Marcel Straub, Schnellweider Str. 54, 51067 Köln unter Lizenz von Teetotum Game Studios G.P. Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieses Produkts oder seiner Bestandteile darf ohne ausdrückliche Erlaubnis vervielfältigt werden.

Strohmann Games sagt vielen Dank an den Hans im Glück Verlag für die Nutzung des Meeple – der original Spielfigur aus dem Spiel Carcassonne – in unserem Logo.



TEETOTUM
GAME STUDIOS

www.strohmann-games.de



STROHMANN
GAMES

AGE OF ROME

AD GLORIAM

Rom, 44 Jahre vor unserer Zeitrechnung.

Die Iden des März sind vergangen. Das Unheil hatte sich angekündigt: Cäsar ist tot. Ermordet in den marmornen Hallen des Senats. Er erlag 23 Dolchstichen, jeder aus der Hand eines anderen Verschwörers.

Bürger Roms, erhebt euch! Das Schicksal des Imperiums hängt am seidenen Faden. Marcus Antonius ernennt sich zum Friedensstifter. Zusammen mit Gaius Octavius und Aemilius Lepidus bildet er ein neues Triumvirat, ernennt die Verschwörer zu Präfekten und spricht sie von ihren Verbrechen frei. Die Lage hat sich beruhigt – vorerst.

Der Bund ist jedoch zerbrechlich. Alle Mitglieder des Triumvirats wollen sich behaupten: Um ihr eigenes Imperium zu errichten, werden sie Handelsbeziehungen stärken und den Ackerbau vorantreiben, um sich daran zu bereichern sowie die Mehrheit im Senat gewinnen, um Cäsars Mörder gegenüber zu treten. Fehden werden einige dazu bringen, sich gegen ihre Rivalen zu verschwören, während der Glaube sie ihren Göttern Denkmäler errichten lässt.

Welchen Weg sie auch wählen werden – nur wer wahre Größe erlangt, wird über das **Neue Römische Zeitalter** herrschen!



STROHMANN
GAMES

Ein Spiel von

Vangelis Efthimiou
Antonios Yannopoulos

Illustriert von

Evan Scale

