Romolo o Remo?

Centraal Italië omstreeks 753 v. Chr.: Er worden veel nieuwe dorpen opgericht in de regio van Latium. Dit land floreert en een sterke stad kan hier makkelijk de handel tussen de Etruskische steden van het noorden en de Griekse kolonies van het zuiden controleren. De regio is bovendien rijk aan zout, dat in deze periode meer waard is dan goud! Er is gewoonweg geen betere plaats voor een nieuwe stad!
De twee kleinzonen van de koning van Albalonga, de tweeling Romolo en Remo, afstammelingen van Enea van Troje willen hun kans niet missen om deze streek te domineren en gaan de strijd met elkaar aan. Ze proberen de twee steden dicht bij de rivier de Tiber op te bouwen. Dit is echter een riskante onderneming: de koning van Antemnae en de koning van Crustumerium zullen ook vechten voor dominantie in deze regio! Wie zal er zegevieren? In dit spel nemen de spelers de rol aan van koningen van de nieuwe steden in Latium en moeten ze strijden met elkaar om controle te verwerven over de hele regio. Wie bouwt er de sterkste stad? Wie wordt de oprichter van een nieuwe beschaving, of misschien wel een keizerrijk?

In "Romolo o Remo?" ontwikkelen de spelers hun koninkrijk en groeiende kolonie. Twee aspecten zijn cruciaal: de inwoners, aangezien deze de vele verschillende acties uitvoeren, en de grond, want grondbezit kan van een significante waarde zijn om de eindoverwinning te behalen. Als de populatie groeit, zullen de spelers meer acties kunnen ondernemen maar moeten ze natuurlijk ook allen gevoed worden. Geld, grondstoffen, ruilen, steden bouwen en speciale karakters vergroten de mogelijkheden van de spelers. En als klap op de vuurpijl zijn er soldaten en huurlingen, en oorlogsverklaringen die het spel op elk moment kunnen doen kantelen.

Inhoud

16 pakhuizen
20 muren
8 tempels
5 aquaducten
5 forums
5 havens
16 boerderijen
8 mijnen/zagerijen
4 torens (4 kleuren)
24 arbeiders (4 kleuren)
16 soldaten (4 kleuren)
8 huurlingen
4 verkenners (4 kleuren)

24 bruine blokjes
24 witte blokjes
24 gele blokjes
12 blauwe blokjes
12 roze blokjes
19 vlaktetegels
10 bergtegels
10 bostegels
15 watertegels

24 karaktertegels
6 straffiches
6 vermenigvuldigfiches
9 strijdfiches
40 munten waarde 1
12 munten waarde 5
9 munten waarde 0,5
5 marktfiches
24 dobbelsteenfiches
1 dobbelsteen
1 marktbord
1 spelregelboek
4 speeloverzichten

Spelopstelling

Elke speler kiest een kleur en er wordt willekeurig een startspeler gekozen. Plaats 9 watertegels open op een watertegelstapel.
Beginnend met de startspeler, en dan in klokwijzerzin, neemt elke speler 2 vlaktetegels en kiest geheim 1 bostegel of bergtegel. Schudt alle resterende tegels en vorm een gedekte **terreinstapel**.
Neem een aantal tegels van de terreinstapel en plaats ze gedekt op de tafel, zoals aangegeven met de gele tegels op de onderstaande figuren (afhankelijk van het spelersaantal). In speelvolgorde plaats elke speler z'n 3 tegels open op z'n 3 **starttegels**, aangegeven door de grijze tegels op de onderstaande figuren.
Plaats tenslotte een willekeurig **vermenigvuldigfiche** gedekt op elke centrale tegel, zoals aangegeven op de figuur met een cirkel ● (deze fiches verhogen de tegelwaarde).
Neem alle karaktertegels en sorteer ze per type: I, II of III, zoals aangegeven op de achterkant van de tegel. Trek er een willekeurig aantal van elke groep afhankelijk van het aantal spelers zoals aangegeven in de tabel:

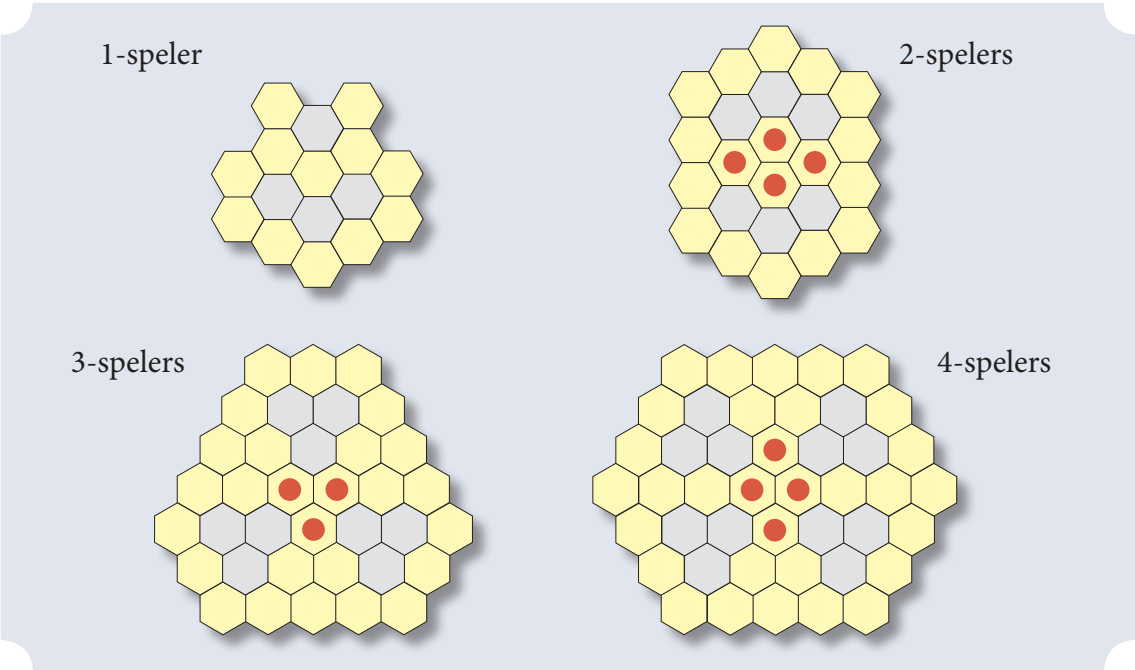
Tegeltype	1	2	3	4
Type I	1	2	3	4
Type II	6	6	7	8
Type III	2	1	3	5

Schud de tegels en maak een gedekte stapel met groep I bovenaan, groep II in het midden en groep III onderaan. Plaats de resterende tegels terug in de doos. Draai tenslotte 5, 6, 7, 8 tegels open voor respectievelijk 1, 2, 3, 4 spelers en leg ze open op tafel in de **karaktervitrine**.

Plaats 1 marktfiche (zwart blokje) op het **markt-bord** in elk van de 5 grondstoffenkolommen op de vakken met waarde 1: deze fiches geven de huidige marktwaarde van elke grondstof aan.
Creëer de **voorraad** afhankelijk van het aantal spelers, zoals aangegeven in deze tabel:

Fiche	1	2	3	4
Muren	5	10	15	20
Boerderijen	4	8	12	16
Pakhuizen	4	8	12	16
Tempels	2	4	6	8
Mijnen/Zagerijen	2	4	6	8
Aquaducten	2	3	4	5
Forums	2	3	4	5
Havens	2	3	4	5
Huurlingen	2	4	6	8
Gevechtsfiches	3	5	7	9

Voeg alle munten aan de voorraad toe (munten zijn: goud, waarde=5, zilver, waarde=1, brons, waarde=0.5) en alle grondstofblokjes.
Elke speler neemt in zijn kleur **uit de doos**: 1 toren, 6 arbeiders, 4 soldaten, 1 verkenner, 6 virtuele dobbelsteenfiches; dan verwijdert elke speler één dobbelsteenfiche en legt deze terug in de doos. Deze fiche wordt willekeurig genomen en geheim gehouden voor de andere spelers. Tenslotte neemt elke speler **uit de voorraad**: 1 boerderij, 1 pakhuis, 2 graan, 2 hout, 2 steen, 2 zilveren munten en 1 grondstof naar keuze. Beginnend met de startspeler, en dan in klokwijzerzin, plaatst elke speler vanuit z'n voorraad 2 arbeiders, 1 toren, 1 boerderij en 1 pakhuis op z'n starttegels, zoals hij wil. De positie van de toren bepaalt waar de speler z'n **hoofdstad** is gevestigd.



Spelfasen

Het spel wordt gespeeld in ronden. Elke ronde bestaat uit één speelbeurt per speler, beginnend met de startspeler en vervolgens in klokwijzerzin. En elke beurt voeren de spelers de 3 fasen uit in de voorgeschreven volgorde (startspeler voert de 3 fasen uit, dan voert de volgende speler de 3 fasen uit, enzovoort):

Actiefase: de eenheden voeren hun acties uit.
Vechtfase: gevechten worden afgehandeld.
Onderhoudsfase: de speler ontvangt grondstoffen en onderhoudt eenheden.

Actiefase

In de gewenste volgorde activeert de speler al of sommige eenheden (arbeiders, verkenners, soldaten en huurlingen) om verschillende acties uit te voeren. Indien de speler beslist om deze fase over te slaan (geen enkele eenheid doet een actie), krijgt de speler **1 zilveren munt** uit de voorraad.
Soldaten, huurlingen en arbeiders hebben elk **2 acties**, verkenners hebben **3 acties** ter beschikking.

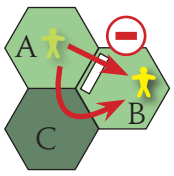
- Elke niet-beweegactie beëindigt de actiefase van een eenheid. *Bijvoorbeeld: een arbeider kan bewegen en bewegen, bewegen en bouwen, of enkel bouwen.* Wanneer een eenheid z'n acties heeft uitgevoerd wordt hij **gedekt** gelegd.
- **Huurlingen, soldaten en verkenners kunnen enkel beweegacties uitvoeren. Ook arbeiders met een straffiche (zie onder) en indien op een tegel met vijandelijke eenheden kunnen enkel beweegacties uitvoeren.**

Vijandelijke eenheden: Wanneer de actieve eenheid op dezelfde tegel aankomt als eenheden van een opponent, kiest deze laatste of ze vijandelijk zijn (onderbreekt hiemee de actie) of niet.

Beweegactie

De eenheid beweegt naar een aangrenzende tegel.

- Een eenheid op een tegel met vijandige eenheden kan enkel richting zijn eigen hoofdstad bewegen (**Terugtrekken**). Indien dit in de hoofdstad zelf gebeurt, kan de eenheid in elke richting bewegen. Na het terugtrekken kan een eenheid enkel beweegacties uitvoeren in de huidige actiefase.
- Een eenheid neemt een straffiche ⊖ wanneer het een beschermende muur passeert (zie kader rechts).
  Straffiches onderbreken alle niet-beweegacties en leveren een straf op in gevechten. Ze worden verwijderd: 1) op het einde van een gevecht tegen de eenheden van een opponent of 2) onmiddellijk wanneer de eenheid terug beweegt in een volgende beurt.



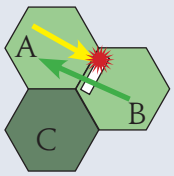
Indien de gele eenheid beweegt van A naar B doorheen de muur, neemt het een straffiche. Indien de eenheid door C beweegt,gebeurt er echter niets.

- Een eenheid kan enkel naar een watertegel bewegen indien hij vertrekt vanuit een tegel met een haven of van een andere watertegel. Opm.: een eenheid kan vrij bewegen van een water- naar een landtegel.
- De verkenner eenheid kan 1 beweegactie gebruiken om in het geheim 1 aangrenzende gesloten tegel te bekijken (of 2 beweegacties om 2 tegels te zien, of 3 om 3 tegels te zien) ipv een beweegactie. Hij kan ook het vermenigvuldigfiche op deze tegel bekijken, indien die er is.
- Wanneer een eenheid naar een gedekte tegel beweegt, vindt er een **verkenning** plaats: de tegel wordt open gelegd en de eenheid beëindigt z'n beurt (leg hem neer). Indien de verkende tegel een watertegel is, wordt de eenheidsfiche terug op de tegel geplaatst van waar hij oorspronkelijk kwam. Indien er een vermenigvuldigfiche aanwezig is op de tegel, moet deze opengedraaid worden.

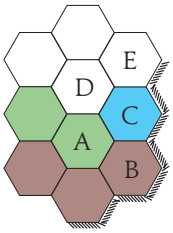
Rivierregel: Wanneer, als gevolg van een verkenning, een watertegel aangrenzend komt te liggen aan exact 1 gesloten tegel, wordt deze tegel onmiddellijk verwijderd en vervangen door een open watertegel van de watertegelstapel.
Indien als gevolg van deze tegelvervanging een andere watertegel exact aan 1 gesloten tegel grenst, wordt ook deze tegel onmiddellijk vervangen.

Beschermende muren

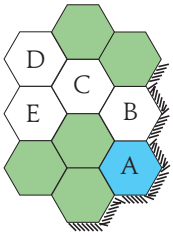
Muren worden aan de rand van een tegel geplaatst. Ze hebben een **richting**: ze werken enkel van buiten de tegel richting de binnenkant van de tegel. Wanneer de muren hun eigenschap kunnen toepassen, noemen we ze "**beschermend**" en een fiche "**beschermd**" door muren.



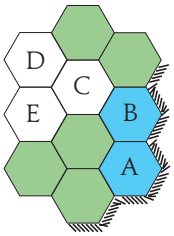
Tegel B heeft een muur. Deze muur werkt enkel in de richting van de gele pijl: bijv. hij geeft een straffiche aan een eenheid die beweegt van A naar B, maar niet aan een eenheid die van B naar A beweegt (groene pijl).



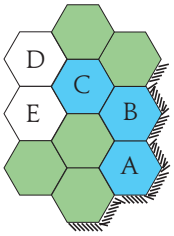
1. *Tegel A wordt verkend: het is een vlakte. Aangezien hij grenst aan watertegel C, check je de rivierregel: tegel C heeft 2 onverkende, aangrenzende tegels (D-E), dus er gebeurt niets.*



2A. *Tegel A wordt verkend: het is een watertegel dus de rivierregel wordt gecheckt. Tegel A heeft slechts 1 onverkende, aangrenzende tegel (B), dus moet deze worden vervangen door een watertegel (open).*



2B. *Dan wordt de rivierregel toegepast op tegel B: tegel B heeft slechts 1 onverkende, aangrenzende tegel (C), dus moet deze worden vervangen door een watertegel (open).*



2C. *Nu wordt de rivierregel toegepast op tegel C: hij heeft 2 onverkende, aangrenzende tegels (D-E),dus er gebeurt niets.*

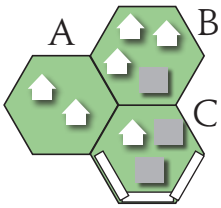
Opnieuw, als gevolg van deze tweede vervanging een watertegel grenst aan exact 1 gesloten tegel, wordt ook deze vervangen. Tot 3 opeénvolgende tegelvervangingen zijn mogelijk als resultaat van één enkele verkenning. Deze procedure wordt overgeslagen indien de watertegelstapel leeg is.

Bouw acties

Bouwen

Er wordt een bouwfiche uit de voorraad genomen en op de tegel van de arbeider gelegd. De speler moet de kosten betalen en de grondstoffen in de voorraad leggen en de tegel moet het correcte terrein zijn. De lijst van alle gebouwen en hun kosten en terreintype waar ze kunnen gebouwd worden staat in de tabel hieronder.

- Er kunnen **niet meer dan 4 gebouwen** op dezelfde tegel gebouwd worden. De **limiet** wordt opgetrokken indien de tegel of een aangrenzende tegel een aq**uaduct** heeft: in dit geval mag er 1 extra gebouw geplaatst worden voor elk aquaduct. Opmerking: het aquaduct kan onmiddellijk als vijfde gebouw geplaatst worden.
- **Elke 3 muren tellen als 1 gebouw** en er kunnen tot 3 muren in één bouwactie geplaatst worden. Muren worden geplaatst aan de rand van de tegel (max. 1 muur per rand).



Tegel A heeft nog plaats voor 2 gebouwen aangezien er reeds 2 pakhuizen zijn. Tegel B heeft geen plaats meer vrij: er zijn 3 pakhuizen en 1 boerderij. Tegel C heeft geen plaats meer vrij: er zijn 2 boerderijen, 1 pakhuis en 3 muren

- Voor elke **tempel** op dezelfde tegel als de arbeider wordt de bouwkost gereduceerd met 1 grondstof (willekeurig). Er is echter altijd minimum 1 grondstof nodig.

Bouw	*Kosten*	*Terrein*	*Kracht*
Boerderij	1 1	Vlakte	Voedt 2 eenheden, ook aan aangrenzende tegels
Pakhuis	1 2	Vlakte	Slaat grondstoffen op, ook van aangrenzende tegels
Haven	3 2	Vlakte, op een tegel naast water	Eenheid kan van de haven naar water bewegen. +1 ruil op de markt
Tempel	2 1	Vlakte	Bouwkosten zijn verminderd met 1
Zagerij	4 1	Bos	Produceert +1 hout
Mijn	1 4	Bergen	Produceert +1 steen
Aquaduct	4 2	Vlakte	+1 gebouw bovenop de tegellimiet, ook op aangrenzende tegels
Forum	3 2	Vlakte	Markt muntenbonus
Muur	1 of 1	Een zijde van een niet-water tegel	Bescherming. Geeft een straffiche aan passerende eenheden.
Toren	niet van toepassing	Vlakte	Stopt invloedsspreiding. Hoofdstad. Soldaatgeneratie. Telt als een eenheid met strijdkracht 4 wanneer de hoofdstad wordt aangevallen.

Ontmantelen
Verwijder een bouwfiche op de tegel van de arbeider uit het spel. De speler krijgt 1 grondstof van de bouwkost als compensatie (keuze speler).

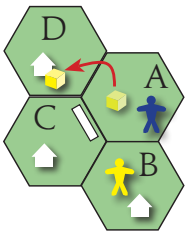
Transformeer
Er wordt een bouwfiche op de tegel van de arbeider verwijderd en vervangen door een andere. De hele bouwkost van het nieuwe gebouw moet betaald worden. De oude bouwfiche wordt uit het spel verwijderd.

Productie acties

Produceren
Wanneer een arbeider een grondstof produceert, neem je een blokje uit de voorraad en plaats je het in een pakhuis: plaats het geproduceerde blokje(s) naast de pakhuisfiche.
Het type grondstof hangt af van de tegel waarop de arbeider staat:

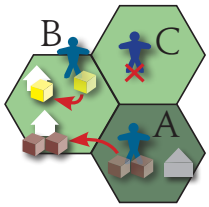
Vlakte produceert 1 grondstof graan
Bergen produceren 1 grondstof steen
Bos produceert 1 grondstof hout
Water produceert 1 grondstof zout
Opmerking: om zout te produceren van een watertegel moet de arbeider op een aangrenzende niet-watertegel staan.

- Voor elke zagerij op de tegel wordt de houtproductie met 1 grondstof verhoogd.
- Voor elke mijn op de tegel wordt de steenproductie met 1 grondstof verhoogd.
- De productie actie kan éénmaal per beurt op elke tegel worden uitgevoerd. Om aan te geven dat de tegel reeds produceerde, plaats je de arbeider op z'n zijkant.
- Het pakhuis **moet leeg zijn** en op dezelfde of een aangrenzende tegel staan.
- Het pakhuis moet op een tegel staan zonder vijandige eenheden of achter een beschermende muur.



De grondstof geproduceerd in A kan enkel in D geplaatst worden: het pakhuis in B is niet beschikbaar aangezien er een vijandelijke eenheid staat; pakhuis C is niet beschikbaar omdat het achter een beschermende muur ligt.

- Het pakhuis stockeert de productie van één enkele arbeider, ongeacht het aantal geproduceerde grondstoffen.



De arbeider in A produceert 2 hout aangezien er een zagerij is: de speler plaatst 2 bruine blokjes in het pakhuis op tegel B. De arbeider in B produceert 1 graan en de speler plaatst het op het gratis pakhuis van diezelfde tegel. Op dit moment kan arbeider C niet produceren, aangezien er geen vrije pakhuizen beschikbaar zijn.

Verzamelen
De speler neemt alle grondstoffen vanuit een pakhuis op de tegel met de arbeider naar z'n persoonlijke voorraad, zonder te wachten op de onderhoudsfase. Het pakhuis is dan leeg en kan opnieuw gebruikt worden om grondstoffen op te slaan.

Verfijnen
De speler ruilt 2 grondstoffen van hetzelfde type, uit z'n persoonlijke voorraad en/of de tegel met de arbeider, met 1 opgewaardeerde grondstof ( ) uit de voorraad. De nieuwe grondstof komt in de persoonlijke voorraad van de speler.

Groei acties

Eenhedenlimiet
Het aantal arbeiders en militaire eenheden (soldaten en huurlingen) dat een speler kan aanschaffen tijdens een beurt hangt af van de kracht van de speler z'n hoofdstad:

Kracht hoofdstad	Arbeiders	Soldaten + Huurlingen
1-3	3	2
4	4	3
5	5	4
6	6	5

Een arbeider aanschaffen
Een nieuwe **arbeiderfiche** in de kleur van de speler wordt gedekt op de arbeiderstegel gelegd (hij kan gebruikt worden vanaf de volgende ronde). De speler betaalt 3 graan.

Is dit mijn gebouw?
Behalve de toren van de spelers, zijn alle gebouwen **gemeenschappelijk goed**. Elke speler kan de voordelen ervan gebruiken: wie ze bouwde en waar ze geplaatst zijn doet niet ter zake. *Bijv. een arbeider kan de boerderij of het pakhuis gebruiken dat door een andere speler gebouwd werd.* Er zijn echter enkele restricties op de acties die mogelijk zijn in de gebieden van opponenten.
(zie straffiches en aanwezigheid vijandelijke eenheden).

Een soldaat aanschaffen

Een nieuwe **soldatenfiche** in de kleur van de speler wordt gedekt op de tegel gelegd (hij kan gebruikt worden vanaf de volgende ronde) en de actieve arbeider wordt van het bord verwijderd en komt terug in de persoonlijke voorraad terecht. De speler moet 2 opgewaardeerde grondstoffen betalen.

- Deze actie kan enkel in de hoofdstad worden uitgevoerd.

Een verkenner aanschaffen

Een nieuwe **verkennerfiche** in de kleur van de speler wordt gedekt op de tegel gelegd (hij kan gebruikt worden vanaf de volgende ronde). De speler moet 2 graan betalen.

- Het is mogelijk om een verkenner om te zetten in een arbeider bij aanvang van de beurt van de verkenner tegen een betaling van 1 graan. Deze omzetting telt bij de eenhedenlimiet en de nieuwe arbeider wordt gedekt gelegd (hij kan vanaf de volgende ronde gebruikt worden). Verwijder het verkennerfiche uit het spel.

Huurlingen inhuren

1-2 **huurlingfiches** worden uit de voorraad genomen en op de tegel van de arbeider geplaatst. De speler betaalt 1 zilveren munt per genomen huurling. Het is mogelijk om de kosten te betalen door grondstoffen te gebruiken voor hun huidige marktwaarde. Nieuwe huurlingen kunnen in de fase, waarin ze geplaatst werden, gebruikt worden.
Opm.: denk eraan dat huurlingen niet ingehuurd kunnen worden op een tegel waar er vijandige eenheden zijn.
Opm.: in het zeldzame geval dat er te veel huurlingen op dezelfde tegel staan, kan je een blokje van jouw kleur naast de huurling leggen om aan te geven welke huurling van jou is.

Een karakter inhuren

De speler neemt een **karaktertegel** uit de karaktervitrine op de tafel en plaatst deze voor zich. Vervang deze tegel onmiddellijk door een nieuwe van de karakterstapel. Indien de stapel leeg is, wordt het karakter niet vervangen. De speler moet 2 munten betalen plus 1 munt voor elk karakter dat hij reeds in zijn bezit heeft. *Bijvoorbeeld: het eerste karakter kost 2, het tweede 3, het derde 4 enzovoort.*

Elk karakter geeft de speler een speciale bonus die slechts éénmalig per beurt kan gebruikt worden naar de speler z'n keuze. De volledige beschrijving van de karakters staat op het einde van deze spelregels.

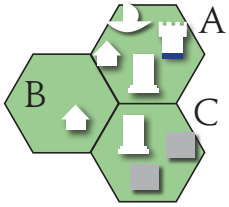
- Elke speler kan slechts 1 karakter per beurt inhuren.

Markt acties

Verkopen

Een arbeider verkoopt 1 grondstof uit de persoonlijke voorraad van de speler of van de tegel met de arbeider aan de voorraad en krijgt de marktwaarde van de grondstof in munten.

- Indien de marktwaarde van de grondstof 0 is, mag deze actie niet uitgevoerd worden.



Omdat er een haven is, verkoopt de arbeider op tegel A twee graan met één enkele marktactie. De graanwaarde is 2, dus hij ontvang 6 geld: 2 (graan) + 2(graan) + 2 forumbonus = 6. De forumbonus : +1 geld voor de kracht 4 van de tegel en +1 voor een forum op een aangrenzende tegel.

- Voor elke **haven** op de tegel is het mogelijk om 1 extra grondstof te verkopen.
- Indien er een **forum** op de tegel is, kan de speler extra munten krijgen. Deze bonus werkt onafhankelijk van het aantal verkochte grondstoffen en hangt af van de kracht van de tegel: +1 geld met kracht 4, +2 met kracht 5, +3 met kracht 6+. Elk extra forum op de tegel of aangrenzende tegels geeft een extra bonus van +1.

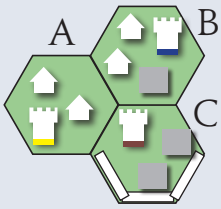
Het verkochte grondstofblokje wordt op het marktbord geplaatst in een grondstoffenkolom naar keuze van de speler: de prijs van deze grondstof zal stijgen tijdens de volgende marktupdate in de onderhoudsfase.

- De gekozen grondstoffenkolom moet verschil-

Kracht van de hoofdstad

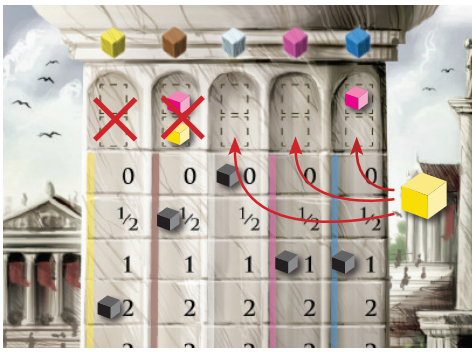
De kracht van de hoofdstad (en algemeen van elke tegel) wordt bepaald door het aantal gebouwen op de tegel van de hoofdstad behalve de boerderijen. Deze beïnvloeden verschillende aspecten van het spel.

De kleur van de fiches geeft een snel, visueel overzicht: boerderijen zijn grijs en andere gebouwen zijn wit.



Hoofdstad A heeft kracht 3: 1 toren + 2 pakhuizen = 3. Hoofdstad B heeft kracht 3: 1 toren + 2 pakhuizen = 3 (boerderij telt niet mee). Hoofdstad C heeft kracht 2: 1 toren + 1 groep van 3 muren (boerderijen tellen niet mee).

lend zijn van de net verkochte grondstof en kan **niet meer dan 2** grondstofblokjes in dezelfde kolom hebben.



Bijvoorbeeld, indien een speler een grondstof graan verkoopt, kan hij het niet in de graankolom plaatsen. Hij kan het ook niet in de houtkolom plaatsen aangezien daar reeds 2 grondstofblokjes liggen. De andere kolommen zijn beschikbaar.

Kopen

Een arbeider koopt 1 grondstof van de algemene voorraad en voegt het toe aan de persoonlijke voorraad door de huidige marktwaarde te betalen.

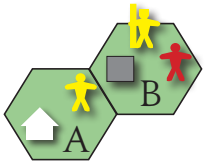
- Indien de grondstofwaarde 0 is, krijgt de speler 2 grondstoffen ipv 1 en betaalt ervoor met 1 bronzen munt.
- Voor elke **haven** op de tegel is het mogelijk om 1 extra grondstof aan te kopen.

Vechtfase

De actieve speler is de aanvallende speler en hij kan alle **staande eenheden** gebruiken om aan te vallen (arbeider, verkenner, soldaat, huurling). De aanval is niet verplicht. Het doelwit van de aanval kan één van de eenheden van een opponent zijn of gebouwen op de desbetreffende tegel.

Kies de verdedigende eenheid

Doeltegel met eenheden van 1 enkele speler. De verdedigende speler is de eigenaar van deze eenheden en al deze eenheden zijn betrokken in het gevecht.
Doeltegel met eenheden van meer dan 1 speler. De aanvaller kiest wie de verdedigende speler wordt en enkel zijn eenheden zijn betrokken in het gevecht.



Wanneer de vechtfase begint, heeft de gele speler nog 2 actieve eenheden: een arbeider in A en een soldaat in B. Beide eenheden kunnen aanvallen: de arbeider kan het pakhuis vernietigen, de soldaat kan een gevecht hebben met de rode arbeider.

Doeltegel zonder eenheden. Er vindt geen gevecht plaats. De aanvaller kan 1 gebouw vernietigen voor elke eigen eenheid met positieve aanvalswaarde (zie later). Opm.: De **toren** is een speciaal gebouw en gedraagt zich als een eenheid. Wanneer zijn tegel onder vuur ligt, kan hij verdedigen maar niet bewegen (of terugtrekken).

Bepaal de aanval/verdediging waardes

Soldaten hebben een **strijdkracht** van 3 (SK3). Huurlingen hebben SK2, arbeiders SK1, verkenners SK0 en de toren SK4 indien hij wordt aangevallen.

Bereken de **aanvalswaarde** (AW), dit is de som van de SK van alle aanvallende eenheden, en de **verdedigingswaarde** (VW), dit is de som van de SK van alle verdedigende eenheden. Indien aanvallende of verdedigende eenheden 1 of meer straffiches hebben, voer je een -3 straf uit op de AW of VW.

Bepaal de gevechtswaardes

De aanvallende en verdedigende spelers kiezen in het geheim 1 van hun virtuele dobbelsteenfiches. Dan worden beide fiches simultaan open gelegd.

<u>Optionele regel</u>: spelers kunnen ervoor kiezen om het spel met een dobbelsteen te spelen ipv met de virtuele dobbelsteenfiches (zie gele kader onder).

Het symbool op de fiches geven het effect weer:

Symbool	Aanpassing
x2	AW/VW x2
+3	AW/VW +3
	+1 verlies
	-1 verlies
	terugtrekken
leeg	geen aanpassing

Het **terugtrekeffect** is optioneel. De speler kan ervoor opteren om alle betrokken eenheden in een gevecht terug te trekken nadat z'n opponent het fiche

Dobbelsteen of geen dobbelsteen?

Bij aanvang van het spel beslissen de spelers of ze de dobbelsteen kiezen ipv de virtuele dobbelsteenfiches. Het spel verloopt sneller en de gevechten zullen deels van geluk afhangen. Hou bij de spelvoorbereiding geen rekening met de virtuele dobbelsteenfiches. Gooi de dobbelsteen telkens het nodig is: de symbolen op de dobbelsteen stellen het gevechtseffect voor, net zoals op de fiches.

toonde. Opm.: indien beide spelers het terugtrekeffect kozen, moet de aanvaller eerst de actie uitvoeren. Indien een speler niet terugtrekt, accepteert hij de uitkomst van het gevecht zonder enige AW/VW aanpassing. Indien hij kiest om terug te trekken (zie beweegactie, terugtrekken), verliest hij het gevecht en trekt al zijn eenheden, betrokken in het gevecht, 1 tegel terug. Ondanks het feit dat de eenheden hierdoor schade vermijden, kan de tegenspeler zijn eenheden gebruiken om gebouwen aan te vallen op de tegel alsof er geen verdedigende eenheden zijn (zie "doeltegel zonder eenheden").
De **gebruikte dobbelsteenfiches** worden terug in de doos gestopt en zijn niet meer beschikbaar tot een speler al z'n fiches heeft gebruikt: in dat geval kan hij ze allemaal terug uit de doos nemen, 1 willekeurig afleggen en de andere houden. Fiches in de doos worden geheim gehouden.

De aangepaste score, door de virtuele dobbelsteenfiches, is de uiteindelijke **strijdkracht**.

Uitkomst gevecht

De speler met de uiteindelijk hoogste strijdkracht, of de speler die op de tegel blijft staan nadat de andere speler heeft terugetrokken, is de winnaar. Hij wint **1 gevechtsfiche uit de voorraad** (indien beschikbaar): dit fiche is 1 OP waard op het eind van het spel. Hiernaast kan een verschil in strijdkracht tot verliezen leiden:

Verschil	Verliezen
0-2 punten	0
3-5 punten	+1
6-8 punten	+2
9+ punten	+3

Deze verliezen worden toegevoegd aan eventuele verliezen aangegeven door de dobbelsteenfiche.

De blauwe speler valt de gele speler aan met een SK 9. De gele speler verdedigt met een VW 6. De blauwe speler gebruikt een +3 dobbelsteenfiche, terwijl de gele speler een x2 gebruikt. Dit resulteert in SK 9+3=12 (blauw), 6x2=12 (geel). 12-12=0, dus er gebeurt niets.

De rode speler, SK 5, valt de bruine speler VW 1 aan. Rood gebruikt een "terugtrekfiche" en bruin gebruikt een ⚔. Indien rood ervoor kiest om terug te trekken, gebeurt er niets maar zou bruin 1 gevechtsfiche winnen. Indien rood niet terugtrekt, zou het vechtresultaat 5-1=+4 zijn in het voordeel van rood: 1 verlies door het verschil in strijdkracht. Maar bruin zou rood ook 1 verlies aansmeren omdat hij een ⚔ gebruikte: dus het resultaat zou in dit geval 1 verlies zijn voor elke speler en 1 gevechtsfiche voor de rode speler.

Verliezen aanduiden

Na elk gevecht duidt elke speler de verliezen aan die hij veroorzaakte bij z'n opponent: eerst kiest de aanvaller, dan de verdediger uit de eenheden die betrokken waren in het gevecht. Indien één van de speler een overschot heeft bij het aanduiden van verliezen, **kan hij ze gebruiken op gebouwen** op die tegel: 1 gebouw kan vernietigd worden voor elk verlies, behalve de toren die 2 verliezen nodig heeft (leg een straffiche onder de toren als er slechts gedeeltelijk schade wordt aangericht).

De gele speler valt aan met 2 soldaten en een SK 8. De blauwe speler verdedigt met 1 arbeider, VW1. Op dezelfde tegel staan een pakhuis en een tempel. De gele speler gebruikt een "+3". De blauwe speler een ⚔. Het resultaat is 8+3=11-1=+10 voor geel; 3 verliezen voor blauw, 1 verlies voor geel (door het ⚔): de gele speler is de winnaar en krijgt 1 gevechtsfiche. De gele speler verwijdert de blauwe arbeider en gebruikt de resterende 2 verliezen op de tempel en het pakhuis die uit het spel worden verwijderd. De blauwe speler gebruikt z'n verlies op 1 gele soldaat.

De gele speler valt aan met een SK 6. De blauwe speler verdedigt met een arbeider VW 1. Op dezelfde tegel is een pakhuis. Geel gebruikt een "leeg" fiche terwijl de blauwe speler een "terugtrek" fiche gebruikt. Geel houdt z'n SK 6 en blauw z'n VW 1. De blauwe speler moet kiezen om terug te trekken of niet: indien hij terugtrekt, zou geel een gebouw vernietigen en een gevechtsfiche winnen. Indien hij het niet doet, zou geel het gevecht winnen 6-1: +5, 1 gevechtsfiche nemen en de blauwe arbeider vernietigen.

Vernietigde arbeiders en soldaten gaan terug naar de persoonlijke voorraad. Vernietigde verkenners en gebouwen worden **uit het spel verwijderd** en zijn niet meer beschikbaar. Vernietigde huurlingen worden voor de speler, die ze inhuurde, op tafel gezet.

Verlies alle arbeiders

Indien een speler al zijn arbeiders verliest, kan hij doorspelen (zonder arbeidersacties uit te voeren) of zich overgeven. In dat geval verwijder je zijn toren uit het spel.

Verlies het spel

Indien de toren van een speler wordt vernietigd of uit het spel verdwijnt, **verliest de speler het spel.** In dat geval worden al z'n eenheden, toren en karakters verwijderd en zijn geld en grondstoffen gegeven aan de speler die z'n toren vernietigde. Indien de speler zich overgeeft, worden z'n geld en grondstoffen uit het spel verwijderd.

Einde gevecht

De eenheden betrokken in een gevecht tegen andere eenheden verwijderen hun **straffiches.** Eenheden die aanvielen worden neergelegd.

Onderhoudsfase

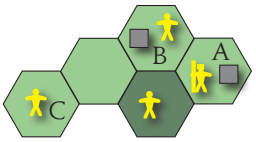
De actieve speler moet de volgende stappen in volgorde uitvoeren.

1) Inkomsten grondstoffen
De speler neemt alle grondstofblokjes die opgeslagen liggen in alle pakhuizen.

2) Betaal huurlingen
De speler moet het salaris betalen van zijn huurlingen, inclusief huurlingen die voor hem op tafel staan (deze stellen vernietigde huurlingen voor). Het salaris is 1 zout voor de eerste huurling, 2 zout voor de tweede, 3 voor de derde, enz. *Bijvoorbeeld, indien een speler 4 huurlingen heeft, moet hij 10 zoutblokjes (1+2+3+4) betalen.* De speler kan het salaris (of deels) ook betalen in munten of grondstoffen tegen de huidige marktwaarde van zout. Indien de zoutwaarde 0 is moet de speler 1 bronzen munt betalen voor elk benodigd zoutblokje.
Indien de speler onvoldoende grondstoffen en munten heeft om de huurlingen te betalen, moet hij een gebouw van z'n hoofdstad uit het spel verwijderen voor elke onbetaalde huurling. Indien er geen andere gebouwen dan de toren staan, is de speler geëlimineerd uit het spel! Nadien wordt de onbetaalde huurling ontslagen.

3) Ontsla huurlingen
De speler kan 1 of meer huurlingen ontslaan. De ontslagen huurlingen en huurlingen voor de spelers op tafel worden uit het spel verwijderd en zijn niet langer beschikbaar.

4) Voed het volk
Arbeiders en soldaten moeten gevoed worden. De speler kan z'n eenheden voeden indien ze op een tegel staan met een boerderij. Dit is niet mogelijk als er vijandige eenheden/toren op deze tegel aanwezig zijn of wanneer de boerderij achter een beschermende muur ligt. Elke boerderij kan tot 2 eenheden voeden. Voor elke niet gevoede eenheid moet de speler 1 graan betalen of de eenheid



De twee boerderijen in A en B kunnen de drie gele eenheden er rond voeden. De arbeider in C is buiten bereik, dus moet de speler 1 betalen om hem te voeden of te verwijderen.

verwijderen van het bord. Hij komt dan terug in de persoonlijke voorraad van de speler.

5) Markt aanpassing
Deze procedure moet enkel uitgevoerd worden als er **4 of meer grondstofblokjes** op het marktbord liggen. De prijs van een grondstof kan nooit boven 5 of onder 0 munten gaan.

1. De prijs van elke grondstof wordt met 1 stap verhoogd per geplaatst blokje in z'n kolom. *Bijv. indien er 2 blokjes op de graankolom liggen, 1 blokje op de steenkolom en 1 blokje op de zoutkolom, zal de prijs van graan met 2 stijgen, de prijs van steen en zout met 1 stap.*
2. De prijs voor elke grondstof wordt met 1 stap verlaagd per geplaatst blokje van de corresponderende kleur op het marktbord. *Bijv. bij 2 bruine blokjes, 1 geel blokje, 1 wit blokje daalt de houtprijs met 2 op het marktbord, de prijs van graan en steen met 1 stapje.*
3. Verwijder alle grondstofblokjes van de marktbord en plaats ze terug in de algemene voorraad.

6) Heractiveren
Al de liggende eenheden worden terug rechtgezet.

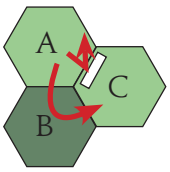
Algemene regels

Veldcontrole
Elke speler heeft invloed op elke tegel afhankelijk van de kracht van z'n hoofdstad en z'n soldaten. De speler met het meeste invloed over een tegel controleert de tegel. Indien twee of meer spelers dezelfde invloed hebben, wordt deze tegel als neutraal gezien.

- Een speler heeft altijd controle over de tegel met z'n hoofdstad.
- De hoofdstad van een speler verspreidt 1 invloedspunt over de tegels binnen een bepaalde afstand van de hoofdstad (afhankelijk van de kracht):

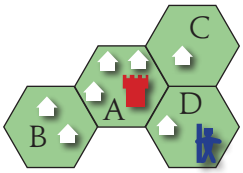
Kracht	*Reikwijdte*
Kracht 1-3:	geen reikwijdte
Kracht 4:	afstand 1 (aangrenzende velden)
Kracht 5:	afstand 2
Kracht 6+:	afstand 3

- **Water**tegels, **gesloten** tegels (onverkende tegels) en **beschermende muren** blokkeren invloed en er moet rondom gewerkt worden.



Indien de invloed komt van tegel A, is deze geblokkeerd door de muur in C, maar kan de spreiding C bereiken door langs B te passeren. Dit kan enkel als Hoofdstad A een kracht heeft van 5+.

Elke **soldaat** geeft 1 invloedspunt aan de tegel waar hij staat.



De hoofdstad van de rode speler (A), kracht 4, spreidt 1 invloedspunt naar alle aangrenzende tegels B-C-D. De blauwe speleer heeft 1 soldaat op D (1 invloedspunt). Dus tegels B-C zijn onder controle van rood en tegel D is neutraal.

Pakhuizen gebruiken

Het is altijd mogelijk voor een arbeider om enkele of alle grondstoffen in een pakhuis, op de tegel waarop de arbeider staat, te gebruiken. Indien het pakhuis geledigd is, kan het opnieuw gebruikt worden. *Bijv.: als een pakhuis op de tegel van de arbeider 2 hout bevat, kan de arbeider ze samen met 1 steen uit z'n voorraad gebruiken om een nieuw pakhuis te bouwen.*

Beschikbaarheid en zichtbaarheid van fiches

Gebouwen/huurlingen niet beschikbaar in de voorraad kunnen niet gebouwd/ingehuurd worden. Arbeiders, soldaten en verkenners, niet in de persoonlijke voorraad van de speler, kunnen niet gekocht worden. Grondstofblokjes en munten zijn ongelimiteerd en kunnen eventueel vervangen worden door iets anders indien er geen in de algemene voorraad zijn. Alle fiches zijn zichtbaar. De enige uitzondering zijn virtuele dobbelsteenfiches en munten, die worden geheim gehouden.

Speleinde

Het spel eindigt op het einde van de ronde waarin één van volgende zaken voorvalt:

1. Slecht één speler (of team) is nog in het spel.
2. Alle karaktertegels zijn gekocht.
3. Drie of meer soorten fiches zijn niet meer beschikbaar om te kopen uit de voorraad. De fiches zijn : tempels, aquaducten, pakhuizen, muren, boerderijen, havens, mijnen/zagerijen, forums, huurlingen, gevechtsfiches.

In het eerste geval wint de speler (of team) die nog in het spel zit. In de andere twee gevallen wordt de eindprocedure gebruikt.

Eindprocedure

Beginnend met de speler die na diegene zit die de eindprocedure activeerde, moet elke speler beslissen aan het begin van zijn beurt of hij z'n beurt speelt of het spel onmiddellijk beëindigt. Dit proces wordt ronde na ronde herhaald tot een speler beslist om het spel te eindigen.

Overwinningspunten

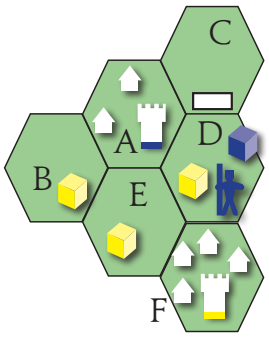
De volgende OP's worden gewaardeerd:

1) Karaktertegels

Een speler scoort 1 OP voor elke karaktertegel die hij bezit. Opm.: sommige karakters leveren speciale OP bonussen op.

2) Gecontroleerde tegels

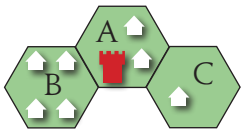
Spelers scoren 1 OP voor elke gecontroleerde tegel (of 2 OP met een x2 vermenigvuldigfiche of 3 OP met een x3 fiche). Opm.: je kan grondstofblokjes gebruiken om je invloedsscore bij te houden.



De hoofdstad van de gele speler (F, kracht 5) geeft 1 invloedspunt over een afstand van 2. De speler plaatst een geel blokje op alle tegels die bereikt worden, behalve tegel C, aangezien de muur z'n invloed daar blokkeert en tegel A die de blauwe hoofdstad is. De hoofdstad van de blauwe speler (A, kracht 3) geeft geen invloed, maar de soldaat in D geeft 1 invloedspunt (blauw blokje). Het resultaat is dat geel tegels F, E en B controleert. De blauwe speler controleert enkel tegel A. De tegels C en D zijn neutraal.

3) Spelerdominantie

Eke speler moet 1 vlaktetegel kiezen aangrenzend aan z'n hoofdstad. Deze tegel moet onder controle van die speler zijn. De speler scoort OP gelijk aan de kracht van de gekozen tegel en zijn hoofdstad.



Een dominantie van tegels A+B geeft 7 OP. Een dominantie van A+C geeft 4 OP.

4) Populatie

Elke speler scoort 1 OP voor elk paar arbeiders die hij in het spel heeft en 1 OP voor elke soldaat.

5) Gevechten

Elke speler krijgt 1OP voor elke gevechtsfiche die hij heeft op het einde van het spel heeft.

6) Munten

Elke speler scoort 1 OP voor elke 4 munten in zijn persoonlijke voorraad. Opm.: voor de meerderhedenbonus in deze categorie tel je niet het totale bedrag aan munten, maar geldt het aantal OP.

7) Meerderhedenbonussen

Bepaal de speler die het beste en tweede beste scoorden in elk van volgende categorieën (karakter, gecontroleerde tegels, dominantie, populatie, gevechten en munten): de speler die het meeste scoorde krijgt 6 OP, de tweede scoort 2 OP (in een 2 speler-spel krijgt de eerste enkel 4 OP). Indien er gelijke standen zijn tussen twee of meer spelers in een categorie, combineer je de OP en verdeel je ze tussen de spelers (afronden naar beneden). *Bijv., in een 3 speler-spel, scoren blauw en geel 3 OP voor populatie en rood slechts 2 OP. Blauw en geel scoren elk 4 OP (6+2=8/2=4) als meerderhedenbonus, terwijl rood 0 punten krijgt.*

De speler met de meeste OP's wint het spel.
Gelijke standen worden gebroken door (in volgorde) spelerdominantie, populatie, gecontroleerde tegels, geld, gevechten en karaktertegels.

Karakters

Karakters worden onderverdeeld in 4 verschillende groepen en elke groep heeft z'n eigen symbool: Militair (⚔), Economisch (🪙), voor OP (📜) en Burgerlijk (🌾). Elk karakter heeft een kracht die **slechts één keer per ronde** kan gebruikt worden naar de speler z'n keuze.

Aedificator

Aedificator. Tijdens een bouwactie kan een speler een steen gebruiken als hout of hout als steen, maar betaalt hij 1 grondstof meer dan de bouwkost (hout of steen).

Apothecarius

Apothecarius. De productie van een arbeider kan onmiddellijk in de persoonlijke voorraad geplaatst worden.

Architectus

Architectus. 1 boerderij kan meegeteld worden voor de kracht van een tegel (keuze speler). Het kan ook éénmalig gebruikt worden voor OP op het einde van het spel.

Artifex

Artifex. Op het einde van het spel krijgt de speler 1 OP voor elk verschillend gebouw in z'n rijk. Opm.: 3 muren tellen als 1 gebouw.

Consul

Consul. Op het einde van het spel wint de speler alle gelijkstanden in de categorieën voor de meerderhedenbonussen.

Defensor

Defensor. De speler krijgt +1 op z'n verdedigingswaarde. Daarnaast plaatst de speler 3 muren uit de voorraad op het karakter (bij de aankoop). Tijdens de bouwactie kunnen deze muren, zonder betaling, gebruikt worden ipv die uit de voorraad.

Dux

Dux. De speler krijgt een +1 bonus op z'n aanvals- of verdedigingswaarde in een gevecht. Deze eigenschap kan tot 4 keer tijdens het ganse spel gebruikt worden (plaats 4 blokjes op de karaktertegel ter herinnering en verwijder telkens 1 blokje na gebruik van de eigenschap). De speler moet deze eigenschap wel gebruiken voor het tonen van de virtuele dobbelsteenfiche (*bijv. hij kan een +3 hebben in een gevecht en +1 in een ander gevecht, maar ook een +4 in één enkel gevecht*).

Eques

Eques. Laat 2 extra beweegacties op het land toe. Het kan gebruikt worden om 1 eenheid 2 stappen meer te laten zetten, of 2 eenheden 1 extra stap.

Foederatus

Foederatus. De speler vermijdt het huren OF het salaris van 1 of meerdere huurlingen. Deze eigenschap kan tot 3 keer tijdens het ganse spel gebruikt worden (plaats 3 blokjes op de karaktertegel ter herinnering en verwijder telkens 1 blokje na gebruik van de eigenschap).

Furnarus

Furnarus. Hij voedt 2 eenheden tijdens de voedingsfase.

Heros

Heros. Hij geeft een +2 bonus op de aanvalswaarde.

Mercator

Mercator. Een arbeider kan 4 identieke grondstoffen van een tegel en/of z'n persoonlijke voorraad inruilen voor 1 naar keuze uit de voorraad. Deze grondstof wordt toegevoegd aan de persoonlijke voorraad. De arbeider heeft slechts 3 identieke grondstoffen nodig indien de kracht van de tegel 4 is, slechts 2 bij kracht 5 en 1 bij kracht 6. Op een tegel met kracht 7+ kan de speler 1 grondst- of ruilen tegen 2 grondstoffen naar keuze.

Nauta

Nauta. Een arbeider kan 1 extra grondstof inruilen bij de marktactie OF een eenheid 1 extra beweegactie van land naar water en 1 van water naar water.

Negotiator

Negotiator. Plaats 1 of meer grondstoffen op de karaktertegel wanneer hij wordt gekocht. Tijdens het spel krijgt de speler 1 gratis marktactie inzake dit soort grondstof. Deze extra actie kan uitgevoerd worden voor of na de normale actie.

Obsessor

Obsessor. Stelt een speler in staat om het effect van de straffiche te ontlopen. Bovendien wint de speler een éénmalige +2 bonus voor een aanval op een toren.

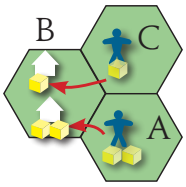
Patronus

Patronus. Op het einde van het spel krijgt de speler +4 OP indien hij over het meeste geld beschikt (ook bij gelijke stand) en +2 OP als hij de tweede rijkste speler is.

Praedo. De speler kan een arbeider gebruiken om grondstoffen te stelen van een andere speler. Gooi een dobbelsteen: halveer het resultaat (naar beneden afgerond) en bepaal hoeveel grondstoffen je kan stelen. De dief kiest welke grondstoffen en plaatst ze in z'n persoonlijke voorraad.

- Indien de getroffen speler geen grondstoffen heeft, betaalt hij 1 zilver aan de dief. Indien hij geen geld heeft, gebeurt er niets.
- De arbeider die steelt moet op een aangrenzende tegel staan van een eenheid van de getroffen speler.
- De arbeider die steelt kan deze actie enkel uitvoeren indien hij geen straffiche heeft.
- De getroffen speler mag zich niet achter een beschermende muur bevinden.

Praepositus. Bij aanschaf van dit karakter, plaatst de speler één van z'n grondstoffen op de tegel. Wanneer één van z'n arbeiders dit type grondstof produceert, krijg je 1 extra grondstof van die soort. De resterende arbeiders produceren geen extra grondstoffen meer deze beurt. Indien de speler geen grondstof heeft om op de Praepositus te plaatsen, kan hij hem niet inhuren.

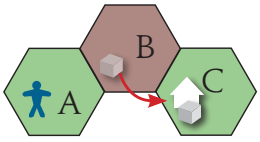


De speler heeft een Praepositus gespecialiseerd in graan en gebruikt hem: z'n arbeider in A produceert 2 graan. De tweede arbeider in C produceert in dezelfde ronde 1 graan zoals gewoonlijk.

Publicus. Deze tegel telt als 3 karaktertegels bij het verdelen van OP.

Sacerdos. Hij voegt 1 invloedspunt toe over een afstand van 2 tegels (of 2 punten aan 1 tegel) waarin de speler reeds invloed heeft.

Traductor. Een arbeider kan acties uitvoeren (behalve vechten) alsof hij op een aangrenzende tegel zou staan.



De arbeider in A produceert steen van B zonder te moeten bewegen door de eigenschap van de Traductor.

Varianten

Solitair spel

Het is mogelijk om "Romolo o Remo?" solo te spelen tegen een fictieve speler (F.S.).

Voorbereiding

Gebruik de normale voorbereiding. Plaats de F.S hoofdstad torenfiche op de grijze tegel bovenaan zoals aangegeven op pag. 2. Gebruik een spelerskleur naar keuze voor de F.S..
Bereid een gebeurtenislijn voor: neem 9 witte, 4 gele, 3 roze, 2 blauwe en 1 bruin blokje en leg ze in een rij op tafel. Indien je de acties van de F.S. liever willekeurig wil laten komen plaats je de blokjes in een willekeurige volgorde (door ze uit een zak te trekken).

Speelbeurt

Speel een normale beurt.

- In elke ronde ben je steeds de startspeler.

F.S. Beurt

Eenheden van de F.S. bewegen of bijven staan. Voor elke eenheid:

1. Check of er een aangrenzende tegel is met een lagere verdedigingswaarde. Indien het geval, beweeg naar daar.
2. Indien optie 1 niet mogelijk is, check dan of er lege aangrenzende tegels zijn in de richting van de speler z'n hoofdstad. Indien het geval, beweeg naar daar.
3. Indien optie 1 en 2 niet mogelijk zijn, blijft de F.S. staan.

Indien meer dan één tegel mogelijk is als eindbestemming, gooi je met de dobbelsteen en bepaal je welke gekozen wordt.

F.S. Regels eenheden

- Ze moeten niet gevoed worden.
- Alle soldaten hebben vechtwaarde 2.
- Eenheden van de F.S. kunnen over water bewegen.
- Wanneer er verschillende eenheden van de F.S. zijn, gooi je de dobbelsteen om te bepalen in welke volgorde ze hun acties uitvoeren.
- Indien ze op een tegel staan met eenheden van

de speler en ze hebben een lagere verdediging/aanvalswaarde, trekken de eenheden van de F.S. zich terug richting z'n hoofdstad in zijn beurt. Indien er meer dan één tegel mogelijk is om terug te trekken, gooi je de dobbelsteen om te bepalen welke gekozen wordt. Indien er geen vrije tegel is om terug te trekken, vechten ze opnieuw.

Algemene regels

- De eenheden van de speler kunnen niet bewegen naar de tegel met de hoofdstad van de F.S.
- De F.S. gebruikt karaktereigenschappen.
- Het maximum aantal tegels die kunnen ingeruild worden bij verkenning door de rivierregels is gereduceerd tot 2.
- Voor de eindprocedure gooi je elke beurt van de F.S. met een dobbelsteen: bij een 5 of een 6 eindigt het spel.

Gebeurtenis

Op het einde van elke ronde na de beurt van de F.S., moet de speler het eerste blokje in de gebeurtenis lijn uitvoeren (of het getrokken blokje) en en het dan verwijderen. De kleur van het blokje bepaalt welke gebeurtenis er plaats vindt:

- Indien het een **wit blokje** is, gebeurt er niets.
- Indien het een **geel blokje** is, kan er een karakter aan de F.S. worden toegewezen: gooi de dobbelsteen en voeg met een 2 het tweede karakter toe, bij een 3 het derde of bij een 4 de het vierde. Er gebeurt niets met een ander resultaat of wanneer het doelkarakter niet beschikbaar is.
- Indien het een **roze blokje** is verandert de marktprijs: gooi de dobbelsteen en verhoog de prijs met 1 bij een 5 of 6, verlaag de prijs met 1 bij een blanco of 2. Geef de F.S. dan een aantal munten gelijk aan de hoogste grondstofwaarde.
- Indien het een **blauw blokje** is, gooi een dobbelsteen: bij een 2, 3 of 4 voeg je 1 eenheid toe aan de F.S. zijn hoofdstad, bij een 5 voeg je er 2 toe en bij een 6 voeg je 3 eenheden toe. Leg de eenheden van de F.S. neer (ze kunnen tijdens hun eerste ronde geen actie uitvoeren).
- Indien het een **bruin blokje** is: indien er geen eenheden van de F.S. op het bord staan, doe een gebeurtenis van een blauw blokje. Indien er wel eenheden van de F.S. op het bord staan, beweeg ze dan onmiddellijk als bonusactie: beschouw alle eenheden van de F.S. apart en beweeg ze 1 stap richting de hoofdstad van de speler ongeacht de strijdkracht van de eventuele eenheden op de doeltegel. In beide gevallen (indien er eenheden van de F.S. op het bord staan of niet) neem je na de gebeurtenis alle blokjes (gebruikt of niet), schud ze en maak een nieuwe gebeurtenislijn (of plaats alle blokjes terug in een zakje).

Speleinde

De F.S. scoort punten voor:

- karakters : zoals normaal.
- gecontroleerde tegels: de hoofdstad van de F.S. en alle onverkende tegels worden altijd toegewezen aan de F.S.. Voer voor de andere tegels de normale invloedsberekening uit: alle tegels met eenheden van de F.S. scoren 1 invloedspunt per eenheid aanwezig en alle aangrenzende tegels scoren 0,5 punten.
- Spelerdominantie: tel alle tegels onder controle van de F.S. en vermenigvuldig het resultaat met 2.
- Populatie: elke eenheid geeft de F.S. 1,5 OP (rond de finale score af naar beneden).
- Meerderhedenbonus: zoals normaal.

Spel met allianties

In 4-spelerspellen kunnen de spelers allen tegen elkaar spelen of met z'n 2 tegen 2. In het tweede geval gebruik je volgende regels:

- De speelvolgorde wordt: speler van team A, spelers van team B, speler van team A en speler van team B.
- Een arbeider kan als een actie tot 3 grondstoffen en/of munten ruilen met z'n partner indien ze wensen. *Het is bijvoorbeeld mogelijk om 2 grondstoffen te geven en 1 zilveren munt te ontvangen, 1 grondstof te geven en 2 andere grondstoffen te ontvangen, 3 grondstoffen te ontvangen, enz.*
- Voor het bepalen van OP worden geallieerde spelers aanzien als één enkele speler en worden hun karakters samengenomen: tel karakters op, tel invloedspunten van beide hoofdsteden op, tel de twee dominantiepunten op, tel soldaten en arbeiders van beide spelers op om de populatie te scoren en tel ook de gevechtsfiches en geld op.

FAQ

Mijnen en zagerijen hebben een pakhuis nodig om grondstoffen te stockeren?
Een mijn en zagerij verhogen enkel de productie van een tegel: de geproduceerde grondstof heeft een pakhuis nodig zoals steeds.

Is het mogelijk om een muur in het bos te plaatsen?
Ja. Muren kunnen op eender welk veld geplaatst worden, met uitzondering van watervelden.

Hoeveel grondstoffen kunnen in een pakhuis geplaatst worden?
Een pakhuis kan de productie van 1 arbeider stockeren, onafhankelijk van het aantal geproduceerde grondstoffen (1 of meer).

Kan ik een boerderij of pakhuis gebruiken als er een tegenstander op het veld staat?
Neen, indien het een vijandige eenheid is niet.

Indien ik 2 verliezen veroorzaak in een gevecht tegen 1 arbeider, kan ik dan die ene arbeider vernietigen en iets anders? Bijvoorbeeld een gebouw daar aanwezig?
Ja. Verliezen worden eerst toegewezen aan eenheden en de resterende verliezen gaan naar gebouwen.

Ik heb een aquaduct bij mijn hoofdstad die 5 gebouwen heeft. Indien een opponent mijn aquaduct vernietigt, moet ik dan 1 gebouw verwijderen om aan de limiet van 4 gebouwen te voldoen?
Nee. De limiet geldt enkel bij de bouwactie, niet op reeds gebouwde gebouwen.

Ik kocht het Heroskarakter. Indien ik hem gebruik, geldt de +2 bonus dan op alle gevechten van die ronde?
Nee, slechts voor 1 gevecht. Alle karakters werken slechts éénmalig per beurt.

CREDITS

Ontwerper: Michele Quondam
Illustraties: Lamberto Azzariti, Elia Bonetti
Ontwikkeling: Inmedia Srl
Nederlandstalige spelregels: Nico Delobelle & Arne De Cnodder

Speciale dank aan Gabriele Ausiello, Claudio Conti, Bernardo Corbò, Gianluca De Bernardis, Massimo De Santis, Arnaldo Maggiora Vergano, Giandomenico Martorelli, Marco Pranzo, Paula Simonetti, Michele Stucchi, Gavin Winford-Jones, Carlo Zasio en nog vele anderen, te veel om op te noemen. Dank u aan alle mensen die hielpen om dit spel te realiseren, in het bijzonder aan Roberto Palumbo, Valerio Marletta, Valerio Massimo Lazzarini, Andrea Regini en Davide Favargiotti.

Een hartelijke dank aan alle mensen die het project ondersteunden op de Spieleschmiede website en vooral onze sponsors: Florian Reinert, Andreas Kammann, Benjamin Rösener, Bodo Drews, Christian Blanz, Christoph Hummel, Daniel Oliver Wolf, David Ruddat, David “Dave” Kühne, Dirk Bosawe, Donatus Lanzl, Florian Kastner, Heiko Märtens, Ivan Schwab-Germann, Ivano “Guybrush” Brindisi, Ivano Venturi, Jens Fuchs, Jürgen Glötzl, Kai Tiedge, Kay Schroeder, Marc Rohroff, Mario Horlitz, Marko Spill, Markus Behrschmidt, Martin Schmidt, Matthias Kornmaier, Michael Kiefer, Michael Hülshoff, Nicole “Waldfee” Vinson, Petra Rathofer, Rainer Maletti, Ralf “McNat” Nauert, Rolf Heix, Sabine Weber, Sebastian Stöber, Stefan Heinrich, Stefanie Menck, Stephan “Der Prätorianer” Reitz, Leo LEOnhardy, Susanne und Frank Glinka, Thomas “Mekfels” Hörhold, Thomas “Tomi” Stiegler, Timur Tug, Uwe Hahn, Wolfgang “lobogris” Porger.

giochix.it
Alle rechten voorbehouden (2013)
Inmedia Srl, Roma, Italy
www.giochix.it, info@giochix.it