

AKTIONEN



Movere (Manöver)

Diese Aktion wird in 2 aufeinanderfolgenden Schritten ausgeführt.

1. Bewegung und Kampf

Jede eigene Militäreinheit (Legion oder Galeere) darf in beliebiger Reihenfolge in eine Nachbarregion bewegt werden. Rote Landgrenzen dürfen nur von Legionen und blaue Seegrenzen nur von Galeeren überschritten werden. Kombinierte rot-blaue Land- und Seegrenzen dürfen sowohl von Legionen als auch von Galeeren überschritten werden. Besitzt ein Spieler den Fortschritt Strata (Straße), so dürfen seine Legionen zwei Landregionen weit ziehen (zwei rote Landgrenzen überschreiten), besitzt er den Fortschritt Navigatio (Segeln), so dürfen seine Galeeren zwei Seeregionen weit segeln (zwei blaue Seegrenzen überschreiten).

Kampf: Betreten oder durchschreiten Militäreinheiten Regionen, in denen bereits fremde Militäreinheiten stehen, kommt es nur dann zu einem Kampf, wenn eine Seite dies verlangt. Zuerst muss der die Aktion ausführende Spieler entscheiden. Legionen können nur gegen Legionen und Galeeren nur gegen Galeeren kämpfen. Beide Seiten verlieren bei einem Kampf je dieselbe Anzahl gleichartiger Militäreinheiten und nehmen sie wieder in ihren Vorrat zurück.

Eine Stadt wird durch feindliche Militäreinheiten in ihrer Region in keiner Weise beeinträchtigt. Sie kann ungehindert weiter Ressourcen produzieren und zusätzliche Militäreinheiten aufstellen.

Auch Militäreinheiten die sich nicht bewegen, können kämpfen, wenn in ihrer Region eine gleichartige fremde Militäreinheit steht.

2. Eroberung

Eine Eroberung ist nur möglich, wenn die Anzahl der Angreifer in der Region mindestens der Kampfkraft der Stadt entspricht.

Die Kampfkraft einer Stadt beträgt:

- 1 bei einer Stadt ohne Tempel,
- 3 bei einer Stadt mit Tempel.

Dieser Wert erhöht sich jeweils um:

- die Anzahl der Legionen und Galeeren des Verteidigers, die in der Region der Stadt stehen,
- + 1 wenn der Verteidiger höchstens 2 Persönlichkeiten besitzt,
- + 1 wenn der Verteidiger den Fortschritt Regnum (Königreich) besitzt
- oder + 2 wenn der Verteidiger den Fortschritt Res Publica (Republik) besitzt.

Der Eroberer nimmt aus der Region ebenso viele seiner Militäreinheiten zurück in seinen Vorrat, wie die Kampfkraft der Stadt beträgt. Die Art der Militäreinheiten (Legion oder Galeere) darf er selbst auswählen. Die Legionen und Galeeren des Verteidigers werden ebenfalls in dessen Vorrat zurückgelegt. Wenn sich in der Stadt ein Tempel befand, so wird dieser bei der Eroberung zerstört und zurück in den Vorrat der Bank gelegt (der Eroberer gewinnt dabei 1 Feldherren). Abschließend wird das Stadtplättchen des Verteidigers durch ein Stadtplättchen des Eroberers mit der derselben Ressource ersetzt.

Die Kampfkraft neutraler Tempel ist 3. Wenn ein Volk nur noch eine Stadt besitzt, darf diese Stadt nicht erobert werden

Bewegen und kämpfen

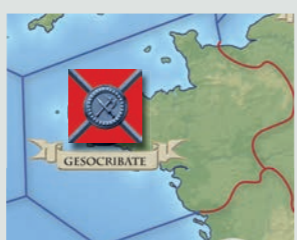
Gelb hat eine Legion und eine Galeere bei Carthago stehen. Auf Manöver können die Einheiten dort stehen bleiben oder in eine benachbarte Region ziehen. Die Zugmöglichkeiten werden im Bild für die Legion durch rote und für die Galeere durch blaue Pfeile verdeutlicht. Mit dem Fortschritt Strata könnte Gelb die Legion nochmals in der gleichen Weise weiter ziehen. Mit dem Fortschritt Navigatio wäre dies für die Galeere möglich.

Würde die Galeere nach Carales ziehen, so könnten entweder Gelb oder Rot einen Kampf verlangen. Beide Galeeren würden sich abtauschen und zurück in den Vorrat genommen werden. Wenn jedoch beide Seiten nicht kämpfen wollen, bleiben die Galeeren in Carales stehen.

Städte erobern

Rot hat seine Bewegungen abgeschlossen und möchte Gescribate erobern. Die Kampfkraft der Stadt beträgt 2 (1 für die Stadt und 1 für die Galeere in der Region). Da Rot 2 Militäreinheiten in der Region stehen hat, kann er die Stadt erobern. Bei der Eroberung werden die gelbe Galeere und beide roten Legionen entfernt und zurück in den Vorrat gelegt. Das gelbe Stadtplättchen wird gegen ein rotes derselben Ressource ausgetauscht.

(Mit 2 gelben Schiffen in der Region hätte die Kampfkraft der Stadt 3 betragen und ihre Eroberung wäre daher nicht möglich gewesen.)



AKTIONEN



Beispiel zum Bewegen und Erobern
Rot besitzt den Fortschritt Navigatio, Gelb hat keine Fortschritte. Rot möchte Pella erobern und so den Tempel zerstören.

1. Bewegen und kämpfen

Die beiden Legionen aus Dyrrhachion ziehen direkt nach Pella. Die Galeeren aus Dyrrhachion zieht über Sparta nach Athenae und tauscht die gelbe Galeere ab. Nun kann die Galeere aus Sparta über Athenae nach



Pella ziehen (in anderer Reihenfolge hätte die gelbe Galeere in Athenae einen Abtausch verlangen können).

2. Stadt erobern

Die Kampfkraft von Pella beträgt 3 (Stadt mit Tempel) entsprechend kann die Stadt mit 3 Angreifern erobert werden. Die 2 roten Legionen und die Galeere werden vom Plan genommen. Der Tempel wird zerstört und kommt zurück in den Vorrat der Bank. Das gelbe Stadtplättchen wird durch ein



rotes derselben Ressource ersetzt. Da Rot einen Tempel zerstört hat, gewinnt er einen Feldherren und schreitet entsprechend auf der Zählleiste einen Schritt weiter.

Anmerkung

Wenn Gelb den Fortschritt Regnum gehabt hätte, wäre die Eroberung von Pella nicht möglich gewesen, denn dann wäre die Kampfkraft 4 und Rot wäre nicht in der Lage gewesen, 4 Militäreinheiten nach Pella zu ziehen.

SINNVOLLE ANFANGSZÜGE

Mit der Anfangsausstattung von 3 Eisen-, 3 Marmor- und 3 Goldeinheiten sind z.B. folgende Strategien denkbar:

Wachstumsstrategie:

„Marmor“ spielen, danach auf „Tempel“ (für das Vorrücken auf „Tempel“ eine Goldeinheit zahlen) für 4 Marmoreinheiten und 1 Münze einen Tempel errichten und so eine Stadt auf dreifache Kapazität wachsen lassen.

Fortschrittsstrategie:

Mit „Gold“ beginnen um möglichst bald einen Fortschritt zu erlangen.

Ausbreitung:

Erst „Eisen“ und dann „Gold“ spielen und anschließend auf „Rüsten“ für 4 Eisen und 2 Münze 3 Militäreinheiten aufstellen.

ZUR ENTSTEHUNG VON ANTIKE II

Als mein erstes Spiel Antike 2005 erschien, war es sofort ein großer Erfolg. Beim Deutschen Spielepreis wurde Antike auf den dritten Platz gewählt, und auch international wurde es zum International Gamers Award nominiert.

Mit der Neuauflage „Antike II“ gibt es nun gegenüber dem alten Spiel einige Änderungen und Verbesserungen. Ein Strategiespiel, welches die Entwicklung von Zivilisationen zum Thema hat, sollte nicht allzu leicht in ein rein

militärisches Wettüben abgleiten. Natürlich hängt dies auch von der individuellen Spielweise ab, aber dennoch sind die Möglichkeiten erweitert worden, Antike auch ohne das Zerstören fremder Tempel gewinnen zu können. Das Rüsten von Militäreinheiten ist teurer geworden, und wesentliche Änderungen wurden auch bei den technologischen Fortschritten vorgenommen. Außerdem war beim Erklären von Antike stets die Eroberung von Städten

eine gewisse Hürde gewesen, hierzu gibt es jetzt regeltechnisch eine wesentlich einfachere Lösung. Und nicht zuletzt wurde die grafische Gestaltung neu überarbeitet.

Ohne das Engagement vieler Spielerinnen und Diskussionen im Internet wäre Antike II nicht entstanden. Bei allen möchte ich mich auf diesem Wege herzlich bedanken.

Hamburg, im Oktober 2014

Mac Gerdts

ANTIKE II: SPIELREGEL

SPIELMATERIAL

212 Holzteile

- 78 Galeeren (je 13)
- 72 Legionen (je 12)
- 6 achteckige Spielsteine
- 36 achteckige Marker (je 6)
- 20 Tempel (beige)

Jeweils in den Spielerfarben gelb, rot, grün, blau, schwarz und grau.

- 1 Spielregel
- 1 Schnelleinstieg
- 1 Almanach (historischer Hintergrund)
- je 6 Spielhilfen in deutsch, englisch und französisch

144 Stadtplättchen

- Gold- 24 doppelseitige Plättchen pro Spieler
- Marmor- 24 doppelseitige Plättchen pro Spieler
- Eisenstädte 24 doppelseitige Plättchen pro Spieler

53 Spielkarten

- 37 antike Persönlichkeiten
- 14 Völker- und Tempelkarten
- Bellonakarte (deutsch und englisch)

zweiseitiger Spielplan



Mare Nostrum

Orient

Münzen



Ressourcen



Abgebildet sind die Ressourcen für Gold. Die Ressourcen für Marmor sind weiß und die für Eisen blau.

Das Spielmaterial ist begrenzt: Haben die Völker keine Galeeren, Legionen oder Stadtplättchen oder hat die Bank keine weiteren Tempel, so sind die Vorräte erschöpft. Lediglich die Ressourcen sind prinzipiell unbegrenzt.

ÜBERBLICK ZUM SPIELVERLAUF

Die Spieler führen jeweils ein antikes Volk. Jedes Volk startet mit 3 Städten, die Marmor, Eisen bzw. Gold produzieren. Mit diesen Ressourcen entwickeln die Völker ihre Zivilisation. Während mit Marmor Tempel gebaut werden, wird Gold für den Erwerb von Fortschritten und Eisen für das Rüsten von Legionen und Galeeren benötigt.

Mit ihren Legionen und Galeeren breiten sich die Völker aus und gründen neue Städte, hierfür wird allerdings wiederum Marmor, Eisen und Gold benötigt. Sie können aber auch Städte anderer Völker erobern. Durch Tempel werden Städte mächtiger, denn ihre Produktion, Verteidigungsstärke sowie ihre Möglichkeit

neue Militäreinheiten aufzustellen erhöht sich jeweils von 1 auf 3. Manche Fortschritte verdoppeln die Bewegungsreichweite der eigenen Legionen oder Galeeren. Andere verbessern die Verteidigungsstärke der eigenen Städte oder erhöhen die Produktion.

SPIELZIEL

Ziel des Spieles ist es, als erstes Volk eine bestimmte Anzahl antiker Persönlichkeiten zu gewinnen. Es gibt fünf verschiedene Arten von Persönlichkeiten, die ein Volk jeweils für bestimmte Leistungen erhält:

- **10 KÖNIGE** Für 5 Städte erhält ein Volk einen König. Wenn es insgesamt 10 Städte besitzt, erhält es einen zweiten König usw.

• **7 FELDHERRN** Für jeden zerstörten Tempel (auch neutrale) erhält ein Volk einen Feldherrn.

• **6 BÜRGER** Für 3 Tempel erhält ein Volk einen Bürger. Wenn es 6 Tempel besitzt, erhält es einen zweiten Bürger usw.

• **9 GELEHRTE** Für jeden zuerst entwickelten Fortschritt erhält ein Volk einen Gelehrten. Der 9. Gelehrte Plinius ist nur bei einer Variante im Spiel. Diesen Gelehrten bekommt der Spieler, der zuerst alle 8 Fortschritte entwickelt hat.

• **5 SEEFÄHRER** Jede Seeregion mit einer eigenen Galeere zählt 1 Punkt.

SPIELZIEL

Ist in der Seeregion zudem ein Schiffssymbol abgebildet zählt diese besetzte Seeregion 2 Punkte. Kommt ein Volk auf 7 Punkte, erhält es einen Seefahrer. Es zählen die besetzten Seeregionen am Ende des Zuges, also nach möglichen Kämpfen und Eroberungen.

Eine einmal gewonnene Persönlichkeit kann im Spiel nicht mehr verloren werden. Dies gilt auch dann, wenn die Bedingung im weiteren Spielverlauf nicht mehr erfüllt sein sollte.



Die Anzahl antiker Persönlichkeiten jedes Volkes wird auf der Zählerleiste des Spiel-

Beispiel:

Ein Volk mit 10 Städten besitzt 2 Könige. Jetzt wird dem Volk eine Stadt abgenommen, so dass es nur noch 9 Städte besitzt. Trotzdem darf es den zweiten König behalten. Wenn das Volk später wieder insgesamt 10 Städte erreicht, kann es hierdurch jedoch keinen weiteren König gewinnen. Die Bedingung für den dritten König bleibt unverändert der Besitz von 15 Städten.

plans mit einem achteckigen Marker dargestellt. Die zum Sieg notwendige Anzahl an Persönlichkeiten hängt von der Spielerzahl ab und ist auf der Zählerleiste durch einen Lorbeerkrans markiert. So sind z. B. bei 6 Spielern 7 Persönlichkeiten und bei 3 Spielern 10 Persönlichkeiten für den Sieg notwendig. Fehlt einem Volk nur eine Persönlichkeit zum Sieg, so gewinnt es bei der Zerstörung eines Tempels auch dann das Spiel, wenn die Bank keine Feldherren mehr hat.

Besitzt ein Volk bisher nur 0, 1 oder 2 Persönlichkeiten, so hat es einen Verteidigungsbonus von +1.

SPIELABLAUF

Der **Spielaufbau** ist ausführlich auf dem Schnelleinstieg dargestellt.

Der **Startspieler** wird ausgelost und der letzte Spieler erhält die **Bellonakarte**. Zieht ein Spieler mit der Bellonakarte auf Rüsten, gewährt ihm die Kriegsgöttin Bellona eine zusätzliche Militäreinheit und er gibt die Karte an seinen rechten Sitznachbarn weiter (es gibt kein Wahlrecht).

Die Spieler ziehen im Uhrzeigersinn. Ihre Spielzüge bestehen jeweils nacheinander aus den folgenden 3 Schritten:

1. Aktion auswählen

Mit dem achteckigen Spielstein wird auf dem nebenstehend abgebildeten Rondell eine Aktion ausgewählt. Im allerersten Zug kann die Aktion frei ausgewählt werden. Danach wird der Spielstein stets auf dem Rondell im Uhrzeigersinn vorwärts gezogen. Dabei ist ein Voranschreiten um 1, 2 oder 3 Felder kostenfrei. Wird der Spielstein jedoch mehr als 3 Felder weit bewegt, muss der Spieler für jedes zusätzliche Feld eine beliebige Ressource (Marmor, Eisen bzw. Gold) oder eine Münze bezahlen. Stehenbleiben ist nicht erlaubt: Um dasselbe Feld zweimal direkt hintereinander zu nutzen, muss der Spieler entsprechend 8 Felder vorrücken und dafür 5 Ressourcen bezahlen.

Mehrere Spielsteine auf derselben Position behindern sich nicht gegenseitig. Die Bedeutung der einzelnen Aktionen wird auf den folgenden Seiten erklärt.

Beispiel:

Der rote Spielstein befindet sich auf „Ferrum“ und kann im nächsten Spielzug ohne Kosten auf eines der drei Felder „Templum“, „Aurum“ oder „Movere“ vorrücken. Um auf „Militia“ vorzurücken, müsste Rot eine Ressource zahlen, um auf „Marmor“ vorzurücken zwei Ressourcen usw.



2. Städte gründen

Der Spieler darf eine oder mehrere neue Städte gründen. Dazu muss sich jeweils mindestens eine eigene Militäreinheit (Legion oder Galeere) in der Region der bisher noch nicht gegründeten Stadt befinden. Fremde Militäreinheiten in der Region können die Gründung der Stadt nicht verhindern. Pro neu gegründeter Stadt muss je 1 Marmor, 1 Eisen und 1 Gold an die Bank gezahlt werden. Fehlende Ressourcen können durch Münzen ersetzt werden. Aus seinem Vorrat legt der Spieler ein Stadtplättchen der entsprechenden Sorte (Marmor, Eisen oder Gold) auf das Ressourcensymbol der Stadt. Auf dem Spielplan „Orient“ gibt es auch Städte mit den Symbolen aller 3 Ressourcen, hier können sich die Spieler aussuchen, welches Stadtplättchen sie ablegen wollen. In jeder Region kann nur eine Stadt gegründet werden.

In Regionen mit neutralen Tempeln können erst dann Städte gegründet werden, wenn die Tempel zuvor zerstört wurden.

Beispiel

Rot kann in Attalia und Paphos Städte gründen. In Antiochia kann er keine Stadt gründen, denn hier ist er nicht mit einer Militäreinheit vertreten. In Attalia kann nur eine Goldstadt gegründet werden, in Paphos kann Rot sich aussuchen, ob er eine Gold-, Marmor- oder Eisenstadt gründet.

Rot hat 2 Gold, 2 Marmor, 1 Eisen und eine Münze in seinem Vorrat, dies reicht um beide Städte zu gründen.



3. Antike Persönlichkeiten gewinnen

Zum Abschluss nimmt ein Spieler eine oder mehrere antike Persönlichkeiten an sich, wenn er die entsprechenden Bedingungen erfüllt und die antiken Persönlichkeiten im Vorrat der Bank noch vorhanden sind.

AKTIONEN

Die Aktionsfelder des Rondells werden nachfolgend erklärt.

Es gibt drei Arten von Aktionen:

- Aktionen zur Produktion von Ressourcen: Marmor, Ferrum und Aurum (Marmor, Eisen und Gold)
- Aktionen zur Verwertung der Ressourcen: Templum, Militia und Scientia (Tempel, Rüsten und Fortschritt)
- diese liegen auf dem Rondell dem jeweiligen Spielfeld zur Produktion dieser Ressource genau gegenüber
- Das doppelt vorhandene Aktionsfeld Movere (Manöver) für militärische Bewegungen, Kämpfe und Eroberungen

AKTIONEN ZUR PRODUKTION



MARMOR, FERRUM (EISEN), AURUM (GOLD)

Bei diesen Aktionen wird die jeweilige Ressource produziert. Bei Marmor produziert jede eigene Marmorstadt

- 1 Marmor (Stadt ohne Tempel),
- 3 Marmor (Stadt mit Tempel).

Bei Eisen und Gold produzieren die Eisen- bzw. Goldstädte in der gleichen Weise.

Die produzierten Ressourcen bekommt der Spieler aus der Bank. Außerdem erhält er insgesamt 1 Münze, unabhängig davon, welche Ressource er in welcher Menge produziert.

Münzen können wie ein Joker jederzeit als eine Marmor-, Eisen- oder Goldeinheit verwendet werden. Hat die Bank keine Münzen mehr, darf stattdessen eine beliebige Ressource ausgesucht werden.

Beispiele

Produzieren

Gelb besitzt die abgebildeten 5 Städte und wählt die Aktion Gold. Für die Goldstadt mit Tempel erhält Gelb 3 Gold und für die Goldstadt ohne Tempel 1 Gold, also insgesamt 4 Gold. Zusätzlich erhält Gelb eine Münze.



Bei der Aktion Marmor würde Gelb 2 Marmor sowie 1 Münze und bei der Aktion Eisen 1 Eisen und 1 Münze erhalten.



AKTIONEN ZUR VERWERTUNG DER RESSOURCEN



Militia (Rüsten)

Beim Rüsten werden Militäreinheiten (Legionen und Galeeren) in eigenen Regionen aufgestellt. Dies kostet für jede neu aufgestellte Einheit 2 Eisen an die Bank.

Das Aufstellen ist beschränkt auf jeweils höchstens

- 1 Militäreinheit bei jeder eigenen Stadt ohne Tempel,
- 3 Militäreinheiten bei jeder eigenen Stadt mit Tempel.

Diese Beschränkung gilt nur für die Anzahl der neu aufgestellten Militäreinheiten. Für die Anzahl der Militäreinheiten, die sich gleichzeitig in einer Region aufhalten dürfen, gibt es keine Beschränkung. Legionen und Galeeren können auch dort aufgestellt werden, wo sich bereits eigene oder fremde Militäreinheiten befinden. Ein Kampf findet beim Rüsten nicht statt.

In Regionen, die nur über blaue Seegrenzen verfügen, dürfen nur Galeeren aufgestellt werden. In Regionen, die nur über rote Landgrenzen verfügen, dürfen nur Legionen aufgestellt werden.

Spieltipp

Um bei einer größeren Anzahl nicht die Übersicht zu verlieren, sollten die neuen Militäreinheiten beim Rüsten auf die Seite gelegt werden. Erst wenn der Spielzug beendet ist, werden sie aufrecht hingestellt.

Rüsten

Für 4 Eisen rüstet Gelb 2 Galeeren und für die Bellonakarte 1 Legion. Er kann alle 3 Einheiten in Roma aufstellen. In den anderen 4 Städten kann er jeweils nur eine Einheit aufstellen, denn diese Städte haben keinen Tempel. Gelb entscheidet sich, eine Galeere nach Syracus und die andere Galeere nach Neapolis zu stellen, die Legion stellt er nach Carthago. Nach Carales hätte er die Legion nicht stellen dürfen, denn Carales hat keine rote Landgrenze. In Ancona hätte er überhaupt keine Einheit aufstellen dürfen, denn diese Stadt gehört ihm nicht. Die Einheiten werden jeweils in die Region der Stadt gestellt.



AKTIONEN



Templum (Tempel)

Bei dieser Aktion können mit **Marmor** Tempel gebaut werden.

Der Spieler darf einen oder mehrere neue **Tempel** bauen. Er zahlt für jeden neuen Tempel 5 Marmor an die Bank und platziert den Tempel in einer eigenen Region neben seinem Stadtplättchen. Durch einen Tempel erhöht sich die Kapazität einer Stadt beim Produzieren, Rüsten und Verteidigen von 1 auf 3.

Bei jeder Stadt darf höchstens ein Tempel vorhanden sein. Befinden sich bereits alle 20 Tempel auf dem Spielplan, können solange keine weiteren Tempel mehr gebaut werden, bis zerstörte Tempel wieder zurück in den Vorrat kommen.

Tempel

In der nebenstehenden Situation kann Gelb in Carales oder in Neapolis einen Tempel bauen. In Roma kann kein Tempel gebaut werden, denn hier steht schon ein Tempel. Für 10 Marmor können die Tempel in Carales und Neapolis auch gleichzeitig gebaut werden.



Scientia (Fortschritt)

Bei dieser Aktion können mit Gold Fortschritte erworben werden. Die Preise der Fortschritte sind oberhalb ihrer Fortschrittsfelder aufgedruckt. Der höhere



Preis gilt hierbei jeweils für den Spieler, der den Fortschritt als erster erwirbt. Jeder erworbene Fortschritt wird auf den Fortschrittsfeldern mit einem achteckigen Marker der eigenen Farbe markiert. Einen neuen Fortschritt zuerst zu erwerben, stellt eine besondere zivilisatorische Leistung dar, für die das jeweilige Volk einen Gelehrten gewinnt.

Fortschritte die übereinander angeordnet sind, bauen aufeinander auf. Ein Spieler muss also bereits den Fortschritt Mercatura besitzen um den Fortschritt Commercium erlangen zu können. Ebenso ist Metallum die Voraussetzung für Moneta und Regnum die Voraussetzung für Res Publica. Abgesehen von den übereinanderliegenden Fortschritten ist die Auswahl frei. Wenn man es bezahlen kann, können auch mehrere Fortschritte in einem Spielzug erworben werden.

Wirkung der Fortschritte:

- **MERCATURA** (Markt): Es dürfen Ressourcen im Verhältnis 2 : 1 mit der Bank getauscht werden. Für jeweils 2 beliebige Ressourcen die der Spieler abgibt, darf er sich 1 beliebige Ressource (keine Münzen) aussuchen. Der Umtausch kann jederzeit im eigenen Zug erfolgen, allerdings noch nicht in dem Zug, in dem der Fortschritt Mercatura erworben wird.
- **COMMERCIMUM** (Handel): Wie Mercatura, allerdings darf im Verhältnis 3 : 2 mit der Bank getauscht werden.
- **METALLUM** (Metall): 1 Extraressource bei der Produktion (insgesamt 1 Ressource der produzierten Sorte mehr)
- **MONETA** (Währung): 2 Extraressourcen bei der Produktion (insgesamt 2 Ressourcen der produzierten Sorte mehr)
- **REGNUM** (Königreich): Die Kampfkraft aller eigenen Städte ist um 1 erhöht.
- **RES PUBLICA** (Republik): Die Kampfkraft aller eigenen Städte ist um 2 erhöht.
- **STRATA** (Straße): Legionen dürfen bis zu 2 Regionen weit ziehen (2 rote Landgrenzen überschreiten).
- **NAVIGATIO** (Navigation): Galeeren dürfen bis zu 2 Regionen weit ziehen (2 blaue Seegrenzen überschreiten)

Fortschritte erwerben

In dem Bild sind die bisher erreichten Fortschritte der Spieler dargestellt. Schwarz wählt die Aktion Scientia und hat z.B. die folgenden Möglichkeiten:



- für 3 Gold den Fortschritt Strata kaufen
 - für 8 Gold den Fortschritt Navigatio kaufen (1 Gelehrter)
 - für 5 Gold die Fortschritte Mercatura und Strata kaufen (1 Gelehrter, der Marker wird auf Moneta gesetzt)
 - für 17 Gold die Fortschritte Metallum und Moneta kaufen (1 Gelehrter, der Marker wird auf Moneta gesetzt)
 - für 6 Gold den Fortschritt Regnum kaufen (da Rot den Fortschritt Res Publica hat, ist auch Regnum entdeckt)
- Die erlangten Fortschritte werden jeweils mit einem schwarzen Marker besetzt.*