

# STRADA ROMANA

SPIELAUTOR: WALTER OBERT



45'



2-5



8-99



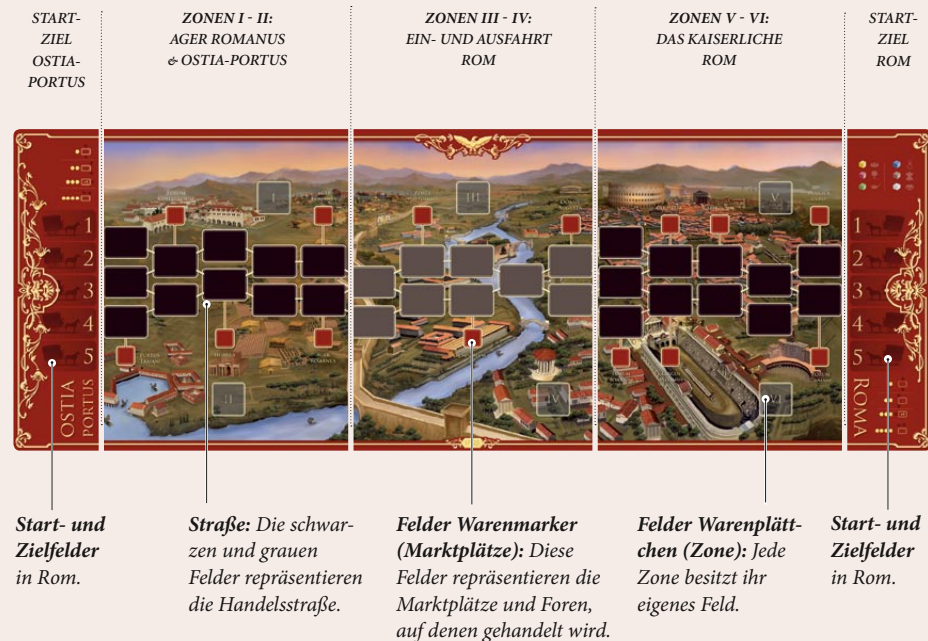
DEU

Bereits im antiken Rom unter Kaiser Trajan stellte der Verkehr ein beachtliches urbanes Problem dar. Auf den Märkten und Foren wurden zahlreiche Produkte gehandelt, die entweder aus Portus und Ostia kamen, oder aber in Rom für den Export weiterverarbeitet wurden. Hunderte von Wagen transportierten täglich die zur Versorgung eines großen Kaiserreiches notwendigen Waren und verstopften so die Straßen des Reiches. Die besten „Mercatores“ waren diejenigen, denen es gelang, sich am schnellsten im dichten Verkehr fortzubewegen und gleichzeitig die größte Anzahl von Geschäften entlang der „Strada Romana“ abzuschließen.

## INHALT

- 1 Spielbrett
- 10 Wagen
- 36 Warenmarker
- 36 Warenplättchen und 10 Wagenplättchen
- 20 Münzen
- 20 Siegpunkte
- 1 Beutel

## AUFBAU DES SPIELBRETTES



## VORBEREITUNG

1. Klappt das Spielbrett auf und legt es in die Tischmitte.
2. Stellt die **10 Wagen** in zufälliger Reihenfolge auf die Startfelder, fünf auf die Seite von „Portus-Ostia“ und fünf auf die Seite „Roma“. Alle Wagen müssen in Fahrtrichtung stehen.
3. Wählt **sechs Warenplättchen** aus (jedes in einer anderen Farbe) und legt sie nach dem Zufallsprinzip auf die entsprechenden Felder des Spielbrettes. Die Warenplättchen repräsentieren die Nachfrage dieser Zone.
4. Je ein Warenmarker wird nach dem Zufallsprinzip auf die vorgesehenen Felder entlang der Strada Romana gelegt. Die Warenmarker repräsentieren die Handelsware.
5. Alle übriggebliebenen Marker und Plättchen werden in den Beutel zurückgelegt.



### MÜNZZUTEILUNG

|                 |          |
|-----------------|----------|
| Erster Spieler  | 0 Münzen |
| Zweiter Spieler | 1 Münze  |
| Dritter Spieler | 2 Münzen |
| Vierter Spieler | 3 Münzen |
| Fünfter Spieler | 3 Münzen |

## WAGEN

Bei **Strada Romana** fahren die Wagen von einem Ende der Straße zum anderen (von Rom nach Portus-Ostia oder umgekehrt). Dafür gelten die folgenden Regeln:

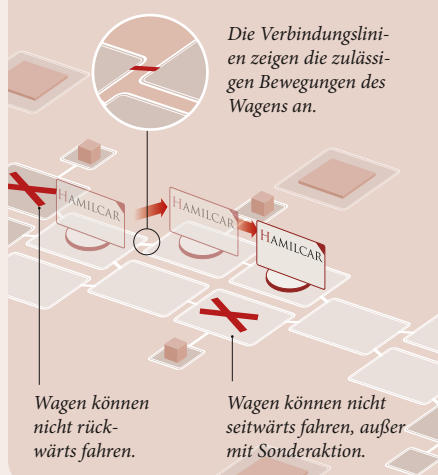
- Die Wagen ziehen von einem Feld zum nächsten, ohne die Fahrtrichtung zu ändern.
- Auf jedem Feld darf nur ein einziger Wagen stehen.
- Die Wagen dürfen nicht über ein besetztes Feld ziehen. Das heißt wenn ein Wagen einen anderen vor sich stehen hat (egal in welcher Fahrtrichtung), so ist der Weg blockiert und er kann nicht vorbeiziehen (es sei denn er verwendet "Sonderzüge").



- Die Wagen gehören keinem Spieler! Der Spieler, der an der Reihe ist, kann während seines Spielzuges jeden beliebigen Wagen verschieben.
- Die Wagen dürfen nur entlang der Felder gezogen werden, deren kurze Seiten aneinander grenzen (nicht aber diagonal, d.h. nur mit angrenzenden Ecken).

Beachte: Ausgehend von den Startfeldern darf beim ersten Zug jedes Wages auf jedes beliebige Feld der ersten Felderreihe gezogen werden (3 auf der Seite von Portus und 2 auf der Seite von Rom).

### WAGENBEWEGUNGEN



## SPIEL

Ziel des Spieles ist es, die meisten Punkte zu sammeln und somit der erfolgreichste "Mercator" Roms zu werden.

Der Spieler, der an der Reihe ist, kann zwischen drei Möglichkeiten wählen:

- ER BEWEGT EINEN ODER MEHRERE WAGEN** (wenn möglich, um Warenmarker und/oder Plättchen zu sammeln);
- ER WÄHLT EIN WAGENPLÄTTCHEN AUS** (maximal drei pro Spiel)
- ER PASST** und erhält einen Sesterz.

### A) BEWEGUNG DER WAGEN

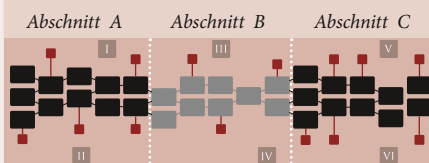
Der Spieler muss bei seinem Spielzug immer **drei Felder** vorrücken. Dabei darf er seinen Zug nach Belieben aufteilen: D. h. er kann mit nur einem Wagen um drei Felder vorrücken oder einen Wagen um zwei Felder z. B. in Richtung Portus und einen anderen um ein Feld in Richtung Rom ziehen oder sogar drei verschiedene Wagen um jeweils ein Feld vorrücken. Ausnahme: Es ist aufgrund der Verkehrssituation unmöglich, drei Felder zu ziehen, dann sind auch zwei oder ein Feld pro Runde erlaubt. Außerdem besitzt er die Möglichkeit, für Sonderaktionen zu bezahlen (siehe: Sonderaktionen weiter unten). Jede der sechs Handelszonen des Spielbrettes verfügt über ein eigenes Warenplättchen, das die am meisten nachgefragte Ware in dieser Zone anzeigt.

**WARENPLÄTTCHEN NEHMEN.** Jede der sechs Zonen des Spielplans hat ihr eigenes Warenplättchen, das die Nachfrage dort zu diesem

### WAGENPOSITIONEN UND WARENPLÄTTCHEN

#### DIE DREI ABSCHNITTE DER STRASSE

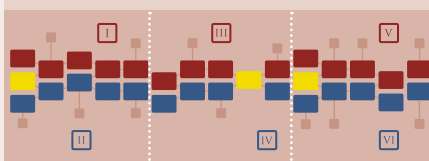
Die Straße ist in drei große Abschnitte (schwarze-graue-schwarze Felder) mit je 2 Zonen unterteilt. (Z. B. liegen die Zonen I und II in Abschnitt A).



Die Spieler können ein Warenplättchen nur aus der Zone nehmen, in welcher der Wagen seine Bewegung beendet.

#### OBERE, UNTERE UND MITTLERE FELDER

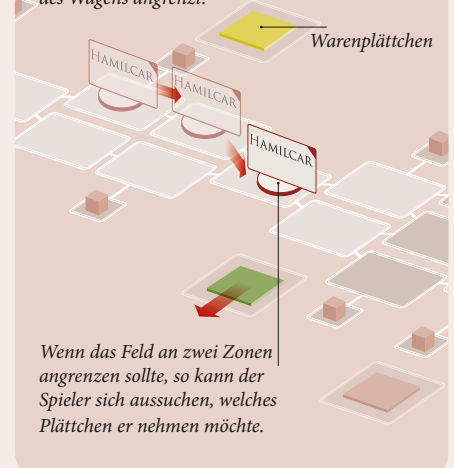
Je nach Lage gibt es obere, untere und mittlere Felder auf der Straße.



- Auf einem oberen Feld kann ein Spieler immer nur ein oberes Warenplättchen nehmen.
- Auf einem mittleren Feld kann ein Spieler ein oberes oder unteres Warenplättchen nehmen.
- Auf einem unteren Feld kann ein Spieler immer nur ein unteres Warenplättchen nehmen.

### GEWINN VON WARENPLÄTTCHEN

Erst wenn der Wagen seine Bewegung abgeschlossen hat, darf der Spieler das Plättchen derjenigen Zone nehmen, die an den Haltepunkt des Wagens angrenzt.

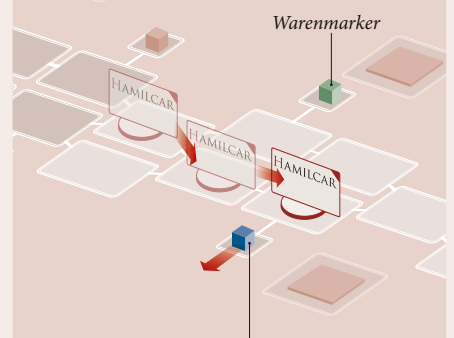


Zeitpunkt darstellt. Erst wenn ein Wagen seine Bewegung auf einem Feld beendet, kann der Spieler das Warenplättchen der Zone nehmen, die an dieses Feld angrenzt (s. Wagenpositionen und Warenplättchen).

Wenn ein Warenplättchen genommen wird, wird es sofort durch ein zufällig aus dem Beutel gezogenes neues ersetzt. Wenn ein Spieler ein Warenplättchen nimmt, erhält er sofort eine Münze für jeden Warenmarker dieser Farbe, der zur Zeit auf dem Spielplan ist.

**WARENMARKER NEHMEN.** Nur wenn ein Wagen seine Bewegung auf einem Feld beendet, das mit einem Marktplatz verbunden ist, das mit einem Marktplatz verbunden ist,

### GEWINN VON WARENWÜRFELN



Nur wenn ein Wagen seine Bewegung auf einem Feld beendet, das an einen Markt angrenzt, darf der Spieler den Warenwürfel dieses Marktes nehmen: In diesem Fall den blauen Marker.

### ANZAHL DER SPIELER



**2-3 SPIELER**  
Jeder Spieler darf bei seinem Zug entweder einen Warenmarker oder ein Plättchen sammeln.



WARENMARKER ODER WARENPLÄTTCHEN



**4-5 SPIELER**  
Jeder Spieler darf bei seinem Zug einen Warenmarker und ein Plättchen sammeln.



WARENMARKER UND/DER WARENPLÄTTCHEN



## FARBEN DER WARENPLÄTTCHEN

Die verschiedenen Warenplättchen sind am Rand des Spielbrettes abgebildet. Farblich unterschieden werden:

|  |  |                                     |
|--|--|-------------------------------------|
|  |  | <b>GELB</b><br>Getreide, Brot       |
|  |  | <b>ROT</b><br>Wein, Weinglas        |
|  |  | <b>GRÜN</b><br>Öl, Ölkanne          |
|  |  | <b>BLAU</b><br>Metalle, Schmuck     |
|  |  | <b>BRAUN</b><br>Textilien, Fell     |
|  |  | <b>WEISS</b><br>Marmor, Steinplatte |

kann der Spieler den dort liegenden Warenmarker nehmen. Der genommene Warenmarker wird sofort durch einen zufällig aus dem Beutel gezogenen neuen ersetzt. Hierfür erhält der Spieler keine Münzen (im Gegensatz zu Warenplättchen).

**VETRAG.** Wenn ein Spieler einen Warenmarker und ein Plättchen gleicher Farbe besitzt, so hat er einen Vertrag abgeschlossen. Auf diese Art und Weise werden im Spiel Strada Romana die meisten Punkte gesammelt. Die Verträge werden wie in der Abbildung gezeigt vor dem Spieler abgelegt.

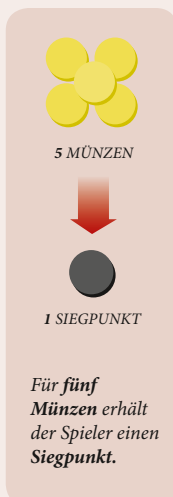


## B) WAGENPLÄTTCHEN

Der Spieler kann seinen eigenen Spielzug dazu verwenden, eine Wette hinsichtlich der ersten vier Wagen, die das Ziel erreichen, abzuschließen. Hierzu nimmt er sich den Stapel der Wagenplättchen, wählt nach entsprechender Abwägung eines davon aus und legt es vor sich ab. Die übrigen Plättchen kommen zurück auf den Stapel. Die Wagenplättchen liegen immer verdeckt auf dem Tisch (die anderen Spieler können sehen, wie viele Plättchen jemand besitzt, aber nicht welche). Jeder Spieler darf maximal drei Plättchen besitzen. Die Wagenplättchen dürfen nicht abgegeben werden.

## C) PAssEN

Wenn ein Spieler passt, erhält er eine Sesterze. Fünf Sesterzen tauscht er wie üblich in einen Siegpunkt um.



## SONDERAKTIONEN

Vor einem Spielzug hat ein Spieler die Möglichkeit, gegen Bezahlung seinen drei einfachen Zügen besondere Eigenschaften hinzuzufügen.

Beachte: Jede Sonderaktion beinhaltet auch die Vorzüge "billigerer" Züge und kann für

### SEITLICHE

Der Spieler darf den Wagen während seines Zuges in seitlicher Richtung bewegen.

### DIAGONALE

Der Spieler darf den Wagen während seines Zuges in diagonalen und seitlicher Richtung bewegen.

### ZUSÄTZLICHER ZUG

Der Spieler darf vier, anstelle der üblichen drei Bewegungen durchführen. Dabei darf er sich auch in diagonalen und seitlicher Richtung bewegen.

### ÜBERHOLEN

Ein Wagen darf über ein besetztes Feld ziehen, aber nach Abschluss des Zuges darf nicht mehr als ein Wagen auf einem Feld stehen.

Feld, das von einem anderen Wagen besetzt ist.

Beachte: Der Spieler darf vier Bewegungen durchführen, wahlweise auch in diagonalen und seitlicher Richtung.

alle Wagen, die von diesem Spieler in dieser Runde bewegt werden angewendet werden.

Die Sonderaktionen können in beliebiger Reihenfolge und so oft wie erforderlich in einer Runde ausgeführt werden. *Beispiel:* Ein Spieler bezahlt 3 Münzen für die Aktion „Zusätzlicher Zug“ und könnte zunächst normal ziehen (geradeaus), dann in diagonalen Richtung, erneut normal ziehen und als vierten Zug (extra) nochmals in diagonalen Richtung vorrücken (ohne die seitliche Bewegung in Anspruch genommen zu haben).

Nach Abschluss einer Sonderaktion kann der Spieler wie bei den normalen Zügen Marker und/oder Plättchen sammeln (falls die Regeln und die Spielsituation dies zulassen). Kosten und Wirkungen der Sonderaktionen sind an den Seiten des Spielbrettes erläutert.

## STAU

Manchmal können sich die Wagen auch gegenseitig so behindern, dass mit den drei regulären Zügen kein Wagen mehr an den anderen vorbei ziehen kann und es somit zu einem Stau kommt.

In diesem Fall kann der Spieler, der am Zug ist, nur versuchen, mit Hilfe von kostenpflichtigen Sonderaktionen den Stau aufzulösen. Wenn ein Spieler nicht bezahlen kann oder möchte, so sucht er sich ein Wagenplättchen aus oder passt und nimmt sich eine Sesterze. In der nächsten Spielrunde hätte er dann mehr Münzen für eine eventuelle Sonderaktion zur Verfügung.

## SPIELEND

Das Spiel ist beendet, wenn alle 20 Siegpunkte vergeben sind oder der vierte Wagen am Ziel angekommen ist. (der Übersichtlichkeit halber stellt man die ersten vier Wagen, die das Ziel erreichen, auf die von 1 bis 4 nummerierten Felder des Spielbrettes).

## PUNKTE

Die Gesamtsiegpunktzahl jedes Spielers setzt sich zusammen aus:

- SIEGPUNKTEN FÜR SEINE MÜNZEN
- SIEGPUNKTEN FÜR SEINE WAGEN
- SIEGPUNKTEN FÜR SEINE VERTRÄGE

Es gewinnt der Spieler mit der größten Siegpunktzahl.

Bei gleicher Punktzahl gewinnt der Spieler, der die meisten Sesterzen besitzt. Sollte es immer noch unentschieden stehen, so verliert derjenige der am Gleichstand beteiligten Spieler, der zuletzt gezogen hat.

## SIEGPUNKTE FÜR MÜNZEN

Für jeweils fünf Münzen erhält jeder Spieler einen schwarzen Chip, der einen Siegpunkt wert ist. Für einzelne Münzen gibt es keine Punkte.

## SIEGPUNKTE FÜR WAGENPLÄTTCHEN

Nach Spielende zeigen alle Spieler ihre Wagenplättchen.

Für jeden Wagen, der das Ziel erreicht hat (Portus oder Rom, die Reihenfolge spielt keine Rolle), erhält der Spieler mit dem entsprechenden Plättchen drei Punkte. Für jeden Wagen, der nicht angekommen ist, wird dem Spieler mit dem entsprechenden Wagenplättchen ein Punkt abgezogen.

*Beispiel: Ein Spieler besitzt zwei Wagenplättchen und am Ende des Spieles ist nur einer der beiden Wagen angekommen. Der Spieler erhält zwei Punkte, drei für den erfolgreichen Wagen, -1 für den Wagen, der sich noch auf der Fahrt befindet.*

## SIEGPUNKTE DURCH VERTRÄGE

Ein Vertrag setzt sich zusammen aus einem Marker und einem Plättchen gleicher Farbe. Die Punkte jedes Spielers ergeben sich aus der Multiplikation der Anzahl der Verträge verschiedener Farbe mit der größten Anzahl der Verträge einer Farbe im Besitz

**BEISPIEL**

Ein Spieler beendet das Spiel mit:

**ABGESCHLOSSENE VERTRÄGE**

2 gelbe Verträge, 4 grüne Verträge, 1 roter Vertrag, 2 blaue Verträge, 1 weißer Vertrag

**UNVOLLSTÄNDIGE VERTRÄGE**

1 brauner Warenmarker, 1 grünes Warenplättchen

**PUNKTE**

5 Farben: gelb, grün, rot, blau, weiß  $\times$  Größte Anzahl Verträge einer Farbe: 4 grüne Verträge = 20

Er verliert aber 2 Punkte: Einen für das grüne Plättchen, sowie einen weiteren für den braunen Warenmarker. Die Tatsache, dass er je zwei blaue und gelbe Verträge besitzt, bringt ihm keine zusätzlichen Punkte ein.

**20 - 2 = 18 PUNKTE**

**des Spielers.** Im Anschluss daran wird jeweils ein Punkt für alle Marker und Plättchen abgezogen, für die kein Vertrag zustande kam.

## ERMITTLUNG DER GESAMTSIEGPUNKTE

### 1. Siegpunkte für Münzen:

Anzahl schwarze Spielchips (einzelne Münzen geben keine Punkte) = SIEGPUNKTE MÜNZEN

### 2. Siegpunkte für Wagen:

Erfolgreiche Wagenplättchen (je 3 Punkte) - Erfolgreiche Wagenplättchen (je -1 Punkt) = SIEGPUNKTE WAGEN

### 3. Siegpunkte für Verträge:

Anzahl der Verträge verschiedener Farben  $\times$  Größte Anzahl der Verträge einer Farbe = SIEGPUNKTE VERTRÄGE

*Evtl. je unvollständigem Vertrag:*

SIEGPUNKTE VERTRÄGE - Einzelne Marker und Plättchen = GESAMT-SIEGPUNKTE VERTRÄGE

### 4. Gesamtsiegpunktzahl:

SIEGPUNKTE MÜNZEN

+ SIEGPUNKTE WAGEN

+ GESAMT-SIEGPUNKTE VERTRÄGE

= GESAMTSIEGPUNKTZAHL

## CREDITS

**SPIELAUTOR:** Walter Obert

**GRAFIKEN:** Seyyed Ghassem Farhany

**GRAFISCHE GESAMTGESTALTUNG:** Paula Simonetti

**GESAMTUMSETZUNG:** Alfredo Genovese

**KORREKTUREN:** Anna Genovese und

**Michele Quondam**

**DEUTSCHE ÜBERSETZUNG:** Sabine Doering

**KORREKTUREN UND ZUSÄTZLICHE**

**ÜBERSETZUNG:** Ferdinand Köther

## DANKE

Mein Dank gilt Piero Cioni, Paolo Mori, Federico Faenza, Andrea Chiarvesio, Mario Sacchi, Fabio Cambiaghi, Tinuz und Paoletta, Diego Di Dato, Marco Averone, Carlo Lanzavecchia, Paolo Valleriga, Andrea Mainini und Alberto Vendramini. Mein besonderer Dank an Maura Mattio, Serena und Giulia Obert für ihre wertvollen Hinweise und ihre Geduld.

...

## Race the Wind, sailing cup, the sailing game

The amazing board game on regattas and match races

Learn to sail though its simple yet ingenious rules and manoeuvre your boat as if you were sailing for real, experiencing a series of exciting and unforgettable challenges.

2-5 PLAYERS (YEARS 14+)

PLAYING TIME: 60 MINUTES

WWW.GHENOSGAMES.COM



**GHENOS**  
games