

MPORA
MORIS!

ROMEN EST OMN

QUIP
LICKS

PECUNIA NON OLET

GELD STINKT NICHT

ite

ROMANES EUNT
DOMUS

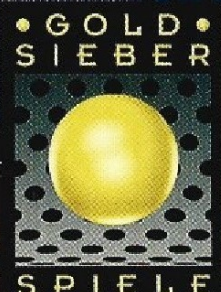
DUM
SPIRO
SPERO

MANUS
MUNUM
LOVAT

Lucius
et
Julie

OLI ME
TANGERE!

PER NOCTEM
AD LUCEM



HINTERGRUND UND ZIEL DES SPIELS

Römische Kaiser und ihre Steuerbeamten waren stets sehr einfallsreich – vor allem wenn es um das Auffüllen der chronisch leeren Staatskassen ging. Kaiser Vespasian erhob schließlich sogar Steuern auf die römischen Bedürfnisanstalten und rechtfertigte dies gegenüber seinem Sohn Drusus mit den Worten: Pecunia non olet – Geld stinkt nicht!

Die Spieler versuchen als Betreiber öffentlicher Latrinen im alten Rom die meisten Sesterzen zu erwirtschaften. Dazu gilt es, zahlungskräftige Kunden auf die eigene Latrine zu locken, während der Konkurrenz nur die weniger großzügigen Römer überlassen werden.

Doch nicht nur die Bezahlung ist für einen geschäftstüchtigen römischen Latrinenbetreiber von Bedeutung, sondern auch die Verweildauer seiner Kunden auf der Latrine...

SPIELMATERIAL

1 Spielanleitung



70 Römerkarten
(15 Senatoren, 20 Bürger,
20 Sklaven, 15 Römerinnen)



40 Aktionskarten



6 Latrinen



60 Rundenmarker



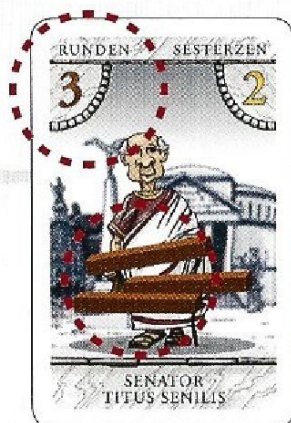
18 Münzen
(5 Sesterzen)



25 Münzen
(1 Sesterze)

VORBEREITUNGEN

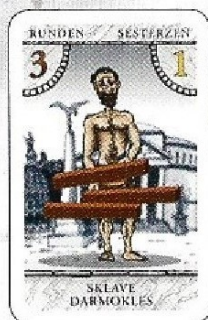
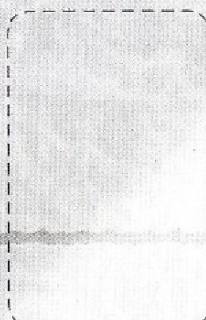
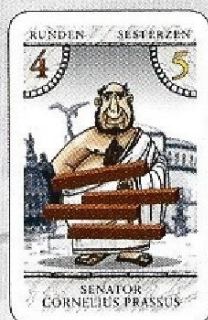
Jeder Spieler legt eine Latrine mit jeweils 3 Latrinenplätzen vor sich ab.



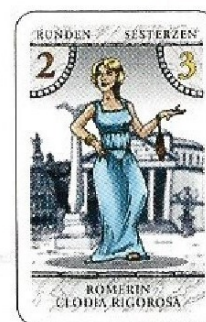
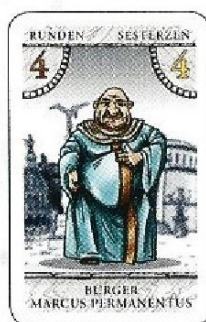
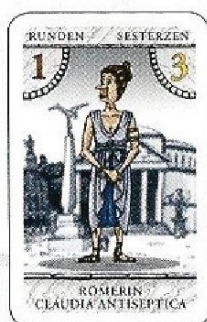
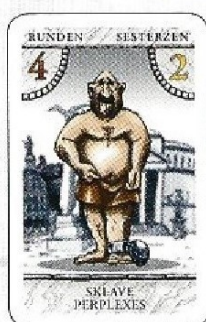
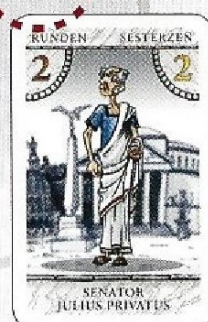
Die 70 Römerkarten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt. Jeder Spieler zieht 2 Römerkarten von diesem Stapel und legt eine Karte auf den linken Latrinenplatz und eine Karte auf den rechten Latrinenplatz **über** seiner Latrine.

Alle Spieler legen so viele Rundenmarker vom Vorrat auf ihre Römerkarten wie die Zahl links oben auf den Karten vorgibt.

Jeder Spieler zieht 5 Römerkarten vom Nachziehstapel und legt diese **in der gezogenen Reihenfolge** offen in einer Reihe **unter** seiner Latrine ab. Die zuerst gezogene Römerkarte wird an die Markierung an der linken Ecke der Latrine gelegt. Dies ist der Anfang der Warteschlange.



So kann die Ablage eines Spielers aussehen. Über der Latrine „sitzen“ die Römer auf den Latrinenplätzen, unter der Latrine bilden Römerkarten eine Warteschlange. Die linke Römerkarte stellt den Anfang der Warteschlange dar.



Im Laufe des Spiels kann eine Warteschlange auch aus mehr als 5 Römerkarten bestehen.

Die 40 Aktionskarten werden ebenfalls gemischt und als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt. Jeder Spieler zieht 2 Aktionskarten und nimmt diese auf die Hand.

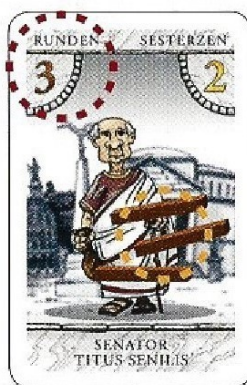
Ein Startspieler wird bestimmt.

SPIELABLAUF

Der Startspieler beginnt, dann sind die Spieler **im Uhrzeigersinn nacheinander** am Zug. Wer am Zug ist (der sogenannte Zugspieler), geht nach folgendem Spielablauf vor:

1. Rundenmarker entfernen
2. Sesterzen kassieren
3. Latrine neu besetzen
4. Aktionskarte ziehen

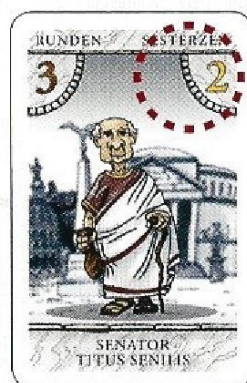
1. RUNDENMARKER ENTFERNEN



Der Zugspieler nimmt einen Rundenmarker von jeder Römerkarte in seiner Latrine und legt diese zum Vorrat zurück.

Die Rundenmarker zeigen die Runden, die ein Römer noch auf der Latrine sitzen muss. Die Zahl oben links auf den Römerkarten gibt an, wie viele Rundenmarker zunächst auf der Karte abzulegen sind. Pro Runde wird dann ein Rundenmarker entfernt.

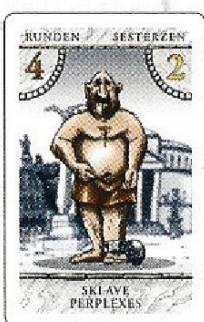
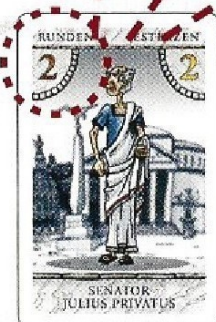
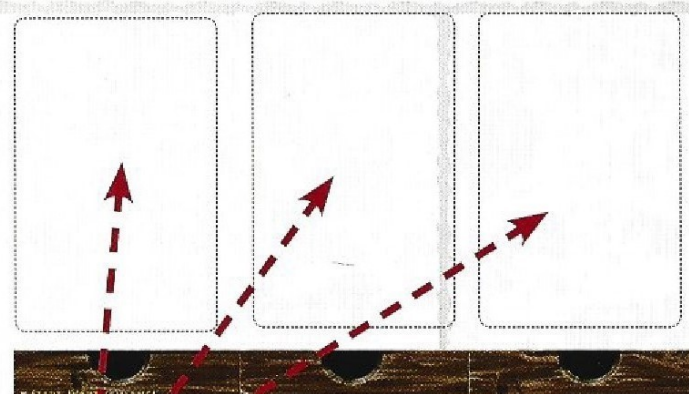
2. SESTERZEN KASSIEREN



Liegen auf einer Römerkarte keine Rundenmarker mehr, so kassiert der Zugspieler die auf der Römerkarte rechts oben angegebene Anzahl Sesterzen. Die Anzahl und der Wert der eigenen Münzen muss immer für alle Spieler erkennbar sein.

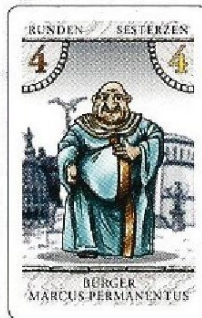
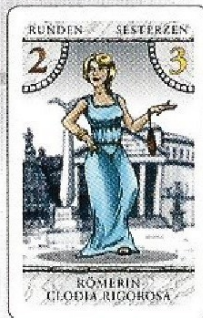
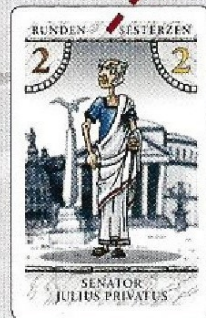
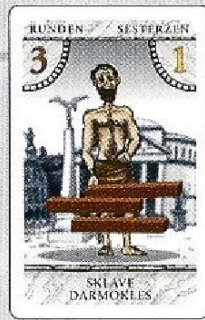
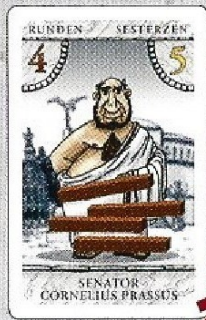
Römer ohne Rundenmarker verlassen die Latrine und werden direkt nach dem Kassieren der Sesterzen aus der Latrine entfernt. Entfernte Römerkarten werden in einem offenen Ablagestapel gesammelt.

3. LATRINEN NEU BESETZEN

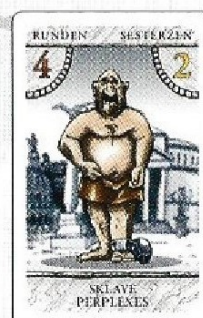
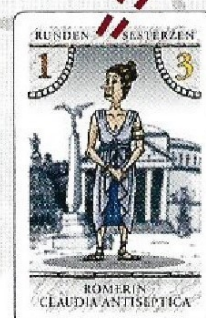
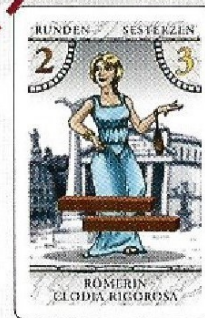
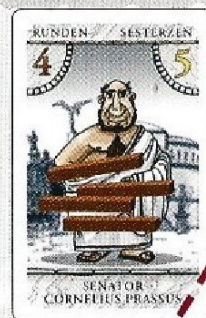


Der Zugspieler **muss** freigewordene Latrinenplätze mit Römerkarten neu besetzen. Er nimmt die Römerkarte **vom Anfang seiner eigenen Warteschlange** und legt sie auf einen freien Platz in seiner Latrine. Auf diese Römerkarte wird die links oben angegebene Anzahl an Rundenmarkern gelegt.

Mit bestimmten Aktionskarten kann auf die Reihenfolge der Römerkarten in den Warteschlangen der Spieler eingewirkt werden.



Der Latrinenplatz in der Mitte kann nicht mit dem Senator vom Anfang der Warteschlange besetzt werden, da dieser nicht neben dem Sklaven auf dem rechten Latrinenplatz liegen darf.



BESONDERHEIT 1:

Senatoren wollen nicht neben Sklaven sitzen. Es darf also in einer Latrine keine Römerkarte mit einem Senator neben einer Römerkarte mit einem Sklaven liegen.

Aktionskarten Villa Dixius bleiben für diese Regel außer Betracht.

BESONDERHEIT 2:

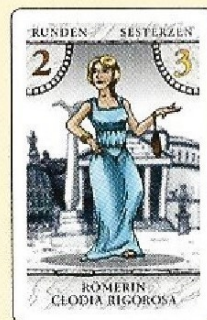
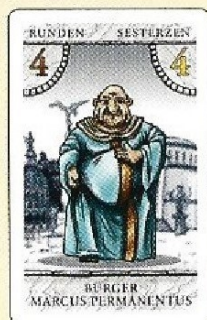
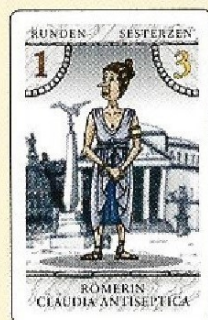
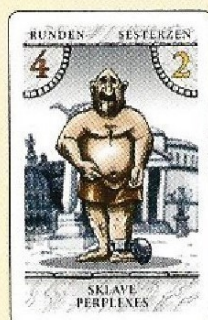
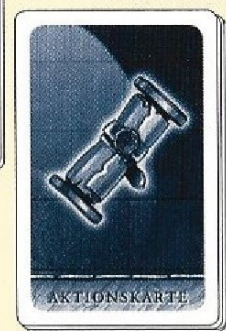
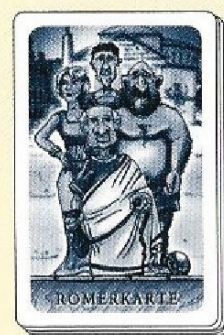
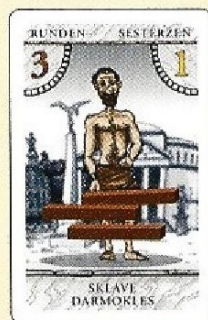
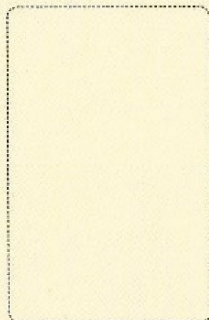
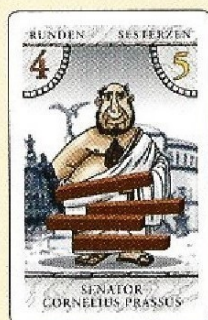
Frauen dürfen zu zweit auf einen Latrinenplatz gesetzt werden. Der Zugspieler **kann** also einen freien Platz mit zwei Römerinnen gleichzeitig neu belegen oder zu einer schon vorhandenen Römerin eine weitere Römerin aus der Warteschlange hinzusetzen.

Die beiden Karten werden übereinander gelegt.

Grundsätzlich muss der Zugspieler alle freien Plätze in seiner Latrine neu besetzen. Nur durch die Tatsache, dass Senatoren nicht neben Sklaven sitzen wollen, können Plätze frei bleiben.

Der Zugspieler ist **nicht** verpflichtet, Aktionskarten auszuspielen, um einen Latrinenplatz besetzen zu können.

BEISPIEL:



Der Latrinenplatz in der Mitte ist frei (geworden) und muss neu besetzt werden. Das Verwenden der ersten Römerkarte in der Warteschlange ist aber **nicht** zulässig. Es handelt sich um einen Sklaven, der nicht neben den Senator (linker Latrinenplatz) gelegt werden darf. Der Zugspieler kann entweder diesen Platz unbesetzt lassen (was von Vorteil sein kann) oder mittels einer Aktionskarte eine andere, passende Römerkarte nach vorne in die Warteschlange bringen (was er aber nicht muss).

ERGÄNZEN DER WARTESCHLANGE

Sind alle Römerkarten aus der Warteschlange eines Spielers aufgebraucht, so zieht dieser Spieler **sofort** (auch außerhalb seines Zuges) 5 neue Römerkarten vom Nachziehstapel und legt diese offen **in der gezogenen Reihenfolge** als seine neue Warteschlange aus.

Ist der Nachziehstapel der Römerkarten aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer verdeckter Nachziehstapel verwendet.

4. AKTIONSKARTE ZIEHEN

Der Zugspieler zieht eine Aktionskarte vom Nachziehstapel und nimmt sie zu seinen Handkarten. **Damit ist sein Zug beendet.**

AUSSPIELEN VON AKTIONSKARTEN

Jeder Spieler darf beliebig viele Aktionskarten auf der Hand halten. Die Zahl rechts unten auf den Aktionskarten gibt an, wie oft die jeweilige Karte im Spiel vorhanden ist.

Das Ausspielen von Aktionskarten darf **nur im eigenen Zug** erfolgen. Der Zugspieler entscheidet, wie viele Aktionskarten er ausspielt und zu welchem Zeitpunkt in seinem Zug. So könnte er etwa eine Aktionskarte ausspielen, dann seinen eigentlichen Spielzug beginnen (Rundenmarker entfernen), 2 weitere Aktionskarten ausspielen, seinen eigentlichen Spielzug fortsetzen, usw.

Ausgespielte Aktionskarten werden in einem offenen Ablagestapel gesammelt. Ist der Nachziehstapel der Aktionskarten aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer verdeckter Nachziehstapel verwendet.

SPIELENDE

Das Spiel gewinnt, wer als erster eine vorher festgelegte Anzahl an Sesterzen erwirtschaftet hat. Empfehlenswert sind bei 2 Spielern 30 Sesterzen, bei 3 Spielern 25 Sesterzen und bei 4 bis 6 Spielern 20 Sesterzen.

AUTOREN:

CHRISTIAN FIORE, Jahrgang 1975, ist Graphik- Designer und Geschäftsführer einer mittelständischen Werbeagentur im rheinhessischen Oppenheim. Seine Leidenschaft gilt flotten Kartenspielen und Brettspielen mit interessanter Thematik und überschaubarer Spieldauer.

KNUT HAPPEL, Jahrgang 1973, ist Staatsanwalt im hessischen Offenbach. Ihn faszinieren Spiele mit historischem Hintergrund und ansprechender Optik, die mit klaren und einfachen Regeln eine Vielzahl an interessanten Spielsituationen bieten.

Die Autoren bedanken sich für zahlreiche Testspiele und Anregungen bei Ellen Ernst, Britta Hörner, Karola Orth, Andrea Krüger, Florian und Mandy Hoppe, Ursula Schneider, Steffen Müller, Stephan Diemer, Frank Zipfel, Daniel Kehrner, Frank Bachmeier und nicht zuletzt beim Goldsieber Verlag, der von Beginn an das ungewöhnliche Spielthema aufgeschlossen und humorvoll angenommen hat.

ILLUSTRATION UND LAYOUT: Christian Fiore / Das Format Werbeagentur

KLOSSAR

o tempora, o mores! Oh Zeiten, Oh Sitten! – **nomen est omen** Der Name ist ein Vorzeichen. – **quis leget haec?** Wer wird das lesen? – **Romani ite domum!** Römer, geht nach Hause! – **dum spiro spero** Solange ich atme, hoffe ich. – **Lucius et Julia** Lucius und Julia – **manus manum lavat** Eine Hand wäscht die andere. – **noli me tangere!** Rühr' mich nicht an! – **per noctem ad lucem** Durch die Nacht zum Licht. – **SPQR (senatus populusque romanus)** Der Senat und das römische Volk

© 2005 Noris Spiele Georg Reulein GmbH & Co KG

Goldsieber Spiele, Waldstr. 38, 90763 Fürth

Alle Rechte vorbehalten.

Made in Germany

www.pecunia-non-olet.org

www.spielziel.com

www.goldsieber.de

