



Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

Vielen Dank an die Patreons mit Boardgamefan-Status: phil spichtig

MOSAIC (1-6 SPIELER)

SCHLÜSSELBEGRIFFE

► Auslage:

Lege erhaltene Karten vor dir in deine **Auslage**. Dort sind nur noch die **Symbole** der Karten wichtig: Du kannst die Karten so übereinander legen, dass nur ihre Symbole sichtbar sind. Über- oder nebeneinander. Wichtig für **Voraussetzungen**.

► Bonusfeld (Steuern und Zoll):

Legt hier Geld ab, wenn ihr dazu aufgefordert wird. Der nächste Spieler, der die **Steuern und Zoll-Aktion** wählt, erhält das Geld auf dem **Bonusfeld**.

► Geld:

Du kannst **Geld** als Jokerressource verwenden: Zahle z.B. 2 **Geld** um 1 Stein, Nahrung oder Idee zu ersetzen.

► Unruhe:

Unruhe bringt **negative Siegpunkte** bei Spielende.

► Voraussetzungen:

Voraussetzungen stehen **mittig rechts** auf einigen Karten. Diese **Symbole** musst Du zum Ausspielen dieser Karte bereits in deiner **Auslage** haben. Die Symbole auf der auszuspielenden Karte zählen **nicht** dazu.

Du erfüllst die Voraussetzungen noch nicht? Du darfst die Karte verdeckt spielen und sie in einem späteren Zug, wenn Du die Voraussetzungen erfüllst, als freie Aktion umdrehen.

SPIELABLAUF

Beginnend mit dem Startspieler ist jeder Spieler im Uhrzeigersinn am Zug und führt **eine** der folgenden Aktionen aus.

- 01. Arbeit:** Stein, Nahrung oder Ideen produzieren
- 02. Bevölkerung** vergrößern
- 03. Bauen:** Städte, Dörfer oder große Projekte
- 04. Wunder** errichten
- 05. Technologie** entdecken
- 06. Steuern** (Bevölkerung) oder **Zoll** (Händler) erheben
- 07. Militär** rekrutieren
- 08. Regierung** entwickeln

[01] ARBEIT

Produziere **Stein, Nahrung** oder **Ideen**, aber **kein Geld**. Addiere deinen **Produktionswert** zur **Anzahl der Bevölkerungsfiguren** auf deinem Tableau (z.B. 5 Produktion + 3 Bevölkerung = 8 Nahrung).

[02] BEVÖLKERUNG

- Wähle **1** der **2** **Bevölkerungskarten** auf dem Spielplan;
- Zahle die **Kosten** (Nahrung);
- Erhalte entsprechend **Bevölkerung**.
- Entferne** die gekaufte Bevölkerungskarte aus dem Spiel.
- Lege eine **neue Karte** vom Stapel aus.

Sind alle Bevölkerungskarten gekauft worden?

Erhalte 2 Bevölkerung für 15 Nahrung.

[03] BAU

- Wähle **1** der **5** **Baukarten** auf dem Spielplan;
- Zahle die **Kosten**:

- **Stadt oder Hafenstadt:** 4 Stein, 2 Bevölkerung;
- **Großes Projekt:** 5 Stein, 5 Ideen;
- **Bauern- oder Handwerkerdorf:** kostenfrei.

- Lege die Karte in deine **Auslage** und erhalte ihren **Vorteil**.
- Lege eine **neue Karte** vom Stapel aus.

[03.1] STADT BAUEN

Platziere **1** **Stadt** auf einem beliebigen unbebauten Feld und lege **5** **Geld** auf das **Bonusfeld**.

*Eine Stadt darf **nicht** auf **Hafenfeldern** gebaut werden!*

- **Ressourcen-Plättchen:** Erhalte diese **Ressourcen**.
- **Handelswaren-Plättchen:** Lege das **Plättchen** auf dein Spielertableau. Hast Du diese Art **Plättchen** bereits, legst Du sie über einander.

[03.2] HAFENSTADT BAUEN

Platziere **1** **Hafenstadt** auf einem beliebigen unbebauten Hafenfeld und lege **10** **Geld** auf das **Bonusfeld**.

*Eine Hafenstadt **muss** auf **Hafenfeldern** gebaut werden!*

- **Fisch-Plättchen:** Erhalte diese **Ressourcen**.

[03.3] DORF BAUEN

Platziere **1** **Dorf** auf einem beliebigen unbebauten Feld neben einer deiner (Hafen-)Städte.

*Ein Dorf **muss** **angrenzend** zu einer deiner (Hafen-)Städte **gebaut** werden!*

- **Ressourcen-Plättchen:** Erhalte diese **Ressourcen**.
- **Handelswaren-Plättchen:** Lege das **Plättchen** auf dein Spielertableau. Hast Du diese Art **Plättchen** bereits, legst Du sie über einander.

[034] GROSSES PROJEKT BAUEN

Große Projekte werden **nicht** auf dem Spielplan platziert. Lege sie vor dir ab. Sie gewähren Siegpunkte bei Spielende.

[04] WUNDER

- Wähle **1** **beliebiges Wunderplättchen** vom Stapel;
- Zahle die **Kosten**:

- **Dein 1. Wunder:** 20 Stein + 5 Nahrung;
- **Dein 2. Wunder:** 25 Stein + 10 Nahrung;
- **Dein 3. Wunder:** 30 Stein + 15 Nahrung;
- ...

*Manche Wunder haben **weitere Voraussetzungen**.*

- Lege das **Plättchen** in deine **Auslage**;
- Platziere das Wunder auf einem unbebauten Feld einer beliebigen Region, in der Du **mind. 1 (Hafen-)Stadt** hast.

[05] TECHNOLOGIE

- Wähle **1** der **5** **Technologiekarten** auf dem Spielplan;
- Zahle die **Kosten**: 5 Ideen;
- Lege die Karte in deine **Auslage**;
- Erhalte ihren Effekt.
- Lege eine **neue Karte** vom Stapel aus.

[06] STEUERN UND ZOLL

- Wähle **1** der **2** **Steuern und Zoll-Karten** auf dem Spielplan;
- Erhalte **Geld** wie auf der Karte angegeben;
- Erhalte das **Geld** vom **Bonusfeld**.
- Lege die Karte unter deine **Anführerkarte**.
- Lege eine **neue Karte** vom Stapel aus.

Sind alle Steuern und Zoll-Karten gewählt worden?

Steuern-Aktion: 1 **Geld** pro Bevölkerung + Regierungssymbole + Steuerproduktion.

Zoll-Aktion: 2 **Geld** pro **Handelswarenrart** + Anzahl deiner Städte + Zollproduktion.

[07] MILITÄR

Rekrutiere **und/oder** bewege Einheiten.

[07.1] REKRUTIEREN

- Zahle **5** **Geld** pro **Einheit** (Infanterie, Kavallerie oder Belagerungsgeräte, falls Technologie im Besitz).

*Du darfst **standardmäßig** bis zu 2 neue Einheiten rekrutieren.*

- Platziere diese Einheiten in einer beliebigen Region mit einer deiner Städte.

*Truppen besetzen **keine** Felder. Platziert sie auf freie Felder oder neben der Region. Wichtig ist, dass sie der Region zuzuordnen sind. Standardmäßig zählen Einheiten als **1 Einflusspunkt** bei einer Wertung.*

[07.2] BEWEGEN

- Zahle **1** **Geld** pro Einheit, die Du in eine benachbarte Region verschieben möchtest. Es gibt kein Limit.

Benachbart sind:

- Italien und Numidien
- Italien und Griechenland
- Hispanien und Numidien
- Numidien und Ägypten.

*Griechenland und Ägypten sind **nicht** benachbart!*

[08] REGIERUNG

- Wähle **1** **beliebiges Regierungsplättchen** vom Stapel;
- Zahle die **Kosten**;
- Lege das Plättchen in deine **Auslage**.

*Nur **1** **Regierungsplättchen** pro Spieler! Alte Regierungsplättchen werden ersetzt und zurück auf den Spielplan gelegt!*

*1x pro **Regierungsplättchen** darfst Du **1** **Auslage** (z.B. Bau-Auslage) abwerfen und erneuern. Drehe dazu das Regierungsplättchen um.*

ERRUNGENSCHAFTEN & GOLDENE ZEITALTER

Sobald Du die Voraussetzungen für eines dieser Plättchen erfüllst, darfst Du es in deinem Zug als Bonusaktion nehmen. Lege es in deine **Auslage** und erhalte bei Spielende den Bonus.

IMPERIEN-WERTUNG

Sobald ein Spieler eine Imperienkarte aus einem der 4 Decks aufgedeckt, wird eine Imperien-Wertung durchgeführt. Der Spieler darf seinen Zug zuvor jedoch noch regulär beenden. Anschließend zählen die Spieler ihren Einfluss pro Region:

- Pro Region: Die Spieler mit dem meisten Einfluss erhalten Siegpunkte. Einfluss wird wie folgt berechnet:

- **2** Einfluss pro (Hafen-)Stadt und **Wunder** in der Region;
- **1** Einfluss pro **Einheit** und **Dorf**
- Modifikatoren aus euren **Auslagen**.

02. Erhaltet Siegpunkte:

- **1. Spieler:** 3 Siegpunkte + 1 SP pro Stadt & Wunder;
- **2. Spieler:** 2 Siegpunkte.

*Dabei ist es **irrelevant**, wem diese Städte und Wunder gehören!*

Bei Gleichstand:

- **Um Platz 1:** Alle beteiligten erhalten die volle Punktzahl.
- **Um Platz 2:** Keiner dieser Spieler erhält Punkte.

- Erhaltet Punkte für eigene **Regierungs-Plättchen**.

*Um eine Region zu **kontrollieren**, musst Du **allein** den **größten** Einfluss haben!*

SPIELLENDE

Das Spiel endet, sobald die **3. Imperienkarte** aufgedeckt und abgehandelt wird oder **2** der **3** **Plättchenstapel** leer sind.

*Führt in **jeden Fall** eine **3. Imperienwertung** durch und spielt die **aktuelle** Runde noch zu Ende! Eine **4. Imperienwertung** wird **nie** durchgeführt!*

- + 2 SP pro Stadt auf dem Spielplan;
- + 1 SP pro Dorf auf dem Spielplan;
- + SP durch Wunder;
- + SP durch Goldene Zeitalter-Plättchen;
- + SP durch Errungenschafts-Plättchen;
- + SP durch Projektkarten;
- + SP durch Technologiekarten;
- + SP durch Handwerkerdorf-Karten;
- - SP durch **Unruhen**.

Bei Gleichstand: Die meisten Wunder > Das meiste **Geld**.

SPIELAUFBAU

ALLGEMEINER AUFBAU

01. Legt den Spielplan aus.
02. Platziert je 1 **Fisch-Plättchen** auf den 10 **Schiffs-Symbolen** des Spielplans.
03. Platziert je 1 **Ressourcen-Plättchen** zufällig auf die Felder des Spielplans, die mit einer **Sonne** markiert sind.
04. Mischt die restlichen **Handelswaren-Plättchen** verdeckt und legt je eines auf jedes freie Feld des Spielplans. Dreht diese Plättchen anschließend um, entfernt die X-Plättchen.

Nur Felder mit 6 Seiten Zählen als eigenständige Felder!

3 Spieler: Die Region **Hispanien** ist nicht im Spiel.

2 Spieler: **Hispanien** und **Gallien** sind nicht im Spiel.

*Die Boardgamefan-Methode: Da mir dieser Schritt doch sehr langwierig erscheint, nutze ich einen großen Beutel. Ich gehe die Felder auf dem Spielplan von links oben nach rechts unten durch und ziehe pro Feld 1 **Handelswaren-Plättchen** aus dem Beutel. X-Plättchen werden sofort aussortiert. Das spart Zeit.*

05. Legt die **Imperienkarten** der 4 Stapel beiseite.
06. **Technologiekartensapel vorbereiten:**
 - ▶ Mischt die mit „S“ markierten **Start-Technologiekarten** und gibt **jedem Spieler 5** zufällige Karten.
 - ▶ Mischt übrige Start-Technologiekarten und normale Technologiekarten zu einem **Technologie-Stapel**.
 - ▶ Teilt diesen Stapel in **3 ungefähr gleichgroße Stapel**.
 - ▶ Mischt die Technologie-Imperienkarte in den **unteren** Stapel.

2/3 Spieler: Mischt sie stattdessen in den **mittleren** Stapel.

- ▶ Platziert den neuen Technologiestapel auf dem Spielplan und füllt die Auslage des Spielplans.

07. Bau-, Bevölkerungs- und Steuern & Zollkartensapel:

- ▶ Wie **06.**, jedoch teilt ihr die Karten nur in **2 ungefähr gleichgroße Stapel**.

Nur Bevölkerungs- und Steuern & Zollkartensapel: Sortiert zufällige Karten aus. Jeder Stapel benötigt folgende Karten:

- **2/3 Spieler:** 10 Karten;
- **4/5 Spieler:** 12 Karten;
- **6 Spieler:** 14 Karten.

Steuern & Zollkartensapel: Stellt sicher, dass die gleiche Anzahl Steuern- und Zollkarten im Stapel sind!

- ▶ Mischt die Bau-Imperienkarte in den **unteren** Stapel.

08. Platziert die **Wunderkarten**, die „**Goldenes Zeitalter**“-**Karten** und die **Regierungskarten** auf dem Spielplan.
09. Platziert **9 zufällige Zivilisations-Errungenschaften** auf dem Spielplan.

AUFBAU PRO SPIELER

10. Platziere je 1 Holzwürfel auf die 5 „0“-Felder deines Tableaus.

11. Platziere 5 Bevölkerung auf deinem Tableau.

Große Miniaturen zählen als **5 Bevölkerung**, **kleine Miniaturen** je als **1 Bevölkerung**.

12. Bestimmt einen Startspieler und gebt ihm den Startspielermarker.
13. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. In **umgekehrter Spielerreihenfolge** wählt jeder Spieler nun einen **Anführer**.
14. Erhalte den Start-Bonus deines Anführers
15. **Drahtet** die Start-Technologiekarten:

- ▶ Wähle **1 deiner 5 Start-Technologiekarten**, die Du behalten möchtest, und lege sie **verdeckt** vor dir ab.
- ▶ Gib die restlichen 4 Karten verdeckt an deinen **linken Mitspieler** weiter (Du bekommst 4 Karten von deinem rechten Mitspieler).
- ▶ Wiederholt diese Schritte, bis jeder Spieler **5 Karten** vor sich abgelegt hat.

16. Beginnend mit dem Startspieler (in Spielerreihenfolge) platziert ihr eure Ausgangsstadt.

- ▶ Jedes Feld (außer Schiffsfelder) darf gewählt werden. Erhalte den Bonus, falls Du ein **Ressourcen-Plättchen** bzw. das Plättchen, falls Du ein **Handelswaren-Plättchen** überbaust.

17. Beginnend mit dem Startspieler (in Spielerreihenfolge) spielt jeder Spieler eine erste Technologiekarte von der Hand in seine **Auslage** und handelt ihren Effekt ab.

- ▶ Beachtet eventuelle **Voraussetzungen** - diese müssen beim Ausspielen der 1. Start-Technologiekarte **erfüllt** sein!