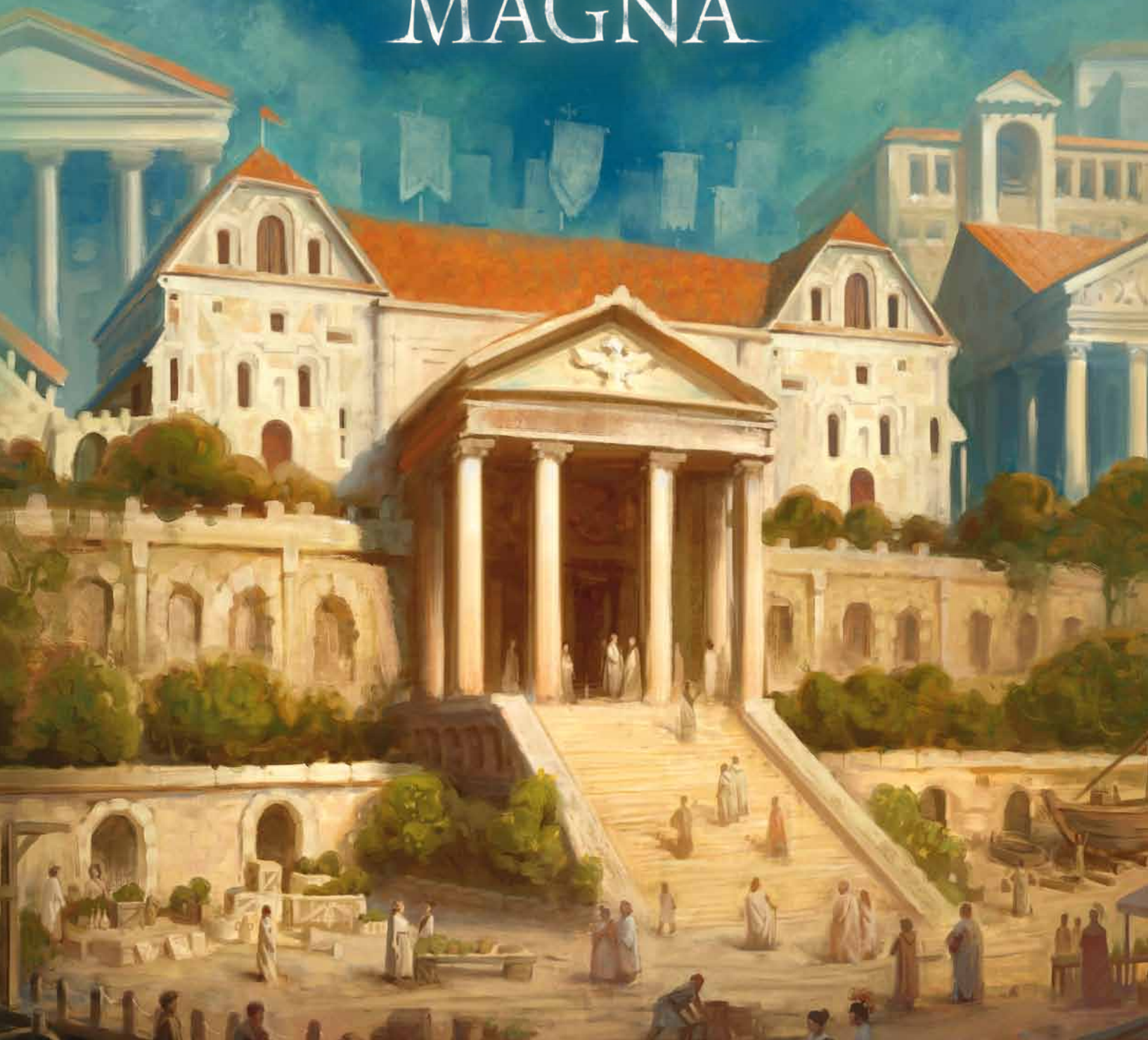


DISCORDIA

MAGNA



Spielanleitung



Geschichte

53 nach Christus:

Adlerbanner der römischen Legionen wehen an den Ufern des Rheins. Während Nero nach dem Thron des Imperium Romanum strebt, erblühen die römischen Siedlungen an der Grenze Germaniens zu großen, befestigten Städten, die sich nun deutlich voneinander unterscheiden. Der Handel floriert und neue Außenposten zum Schutz vor Überfällen germanischer Stämme entstehen. Aber mit dem Glanz der Städte wächst unter den wetteifernden Statthaltern auch die Zwietracht im Wettstreit um den Ruhm Roms.

Führe als Statthalter deine Stadt innerhalb von vier Jahren zu beeindruckender Größe. Nutze dafür deine individuellen Vorteile und wäge ab, ob du mithilfe der Außenposten ein strategisches Bündnis zur Abwehr germanischer Angriffe schmiedest und wertvolle Boni erntest.

Ihr könnt frei entscheiden, ob ihr nur mit den neuen Stadtplänen, den Magnaplättchen oder beidem spielen wollt.

Individuelle Stadtpläne

6 Individuelle Stadtpläne



Ihr erkennt die neuen, individuellen Stadtpläne an den farbigen Bannern (oben links).



Beschreibung

Auf den neuen Stadtplänen sind die Symbole auf dem Expeditionspfad, der Entwicklungsleiste, der Ablage für erfüllte Dekrete, dem Aquädukt und dem Stadtbereich anders angeordnet. Ihr startet bereits mit einer anderen Zahl von Häfen, Kastellen, Marktplätzen oder Äckern. Es kann von Stadt zu Stadt unterschiedlich sein, bei wie vielen Ausbauten ihr ein Privileg erhaltet (siehe unten rechts auf dem Stadtplan).



Neue Symbole (v.l.): Nimm ein beliebiges Stadtplättchen, Schiff, Marktstand oder Bauernhof aus der Auslage und platziere es in deiner Stadt.

Für manche Städte ändert sich die Bedingung für das Erfüllen eines bestimmten Dekrets. Als Erinnerung nehmt ihr euch das jeweilige Erinnerungsplättchen der entsprechenden Stadt, falls das betreffende Dekret im Spiel ist:

Colonia Agrippina benötigt für die Erfüllung dieses Dekrets ein Schiff mehr, als alle anderen Städte, also mindestens 3.



Mogontiacum benötigt für die Erfüllung dieses Dekrets eine Kaserne/ Turm mehr, als alle anderen Städte, also mindestens 4.



Confluentes benötigt für die Erfüllung dieses Dekrets einen Marktstand mehr, als alle anderen Städte, also mindestens 4.



Noviomagus benötigt für die Erfüllung dieses Dekrets einen Bauernhof mehr, als alle anderen Städte, also mindestens 4.



Aufbau + Ablauf

Aufbau und Ablauf des Spiels ändern sich nicht, mit folgender Ausnahme:

Nachdem ihr den ersten **Maximus** bestimmt habt, mischt ihr die 6 neuen Stadtpläne verdeckt und deckt einen mehr als die Spieleranzahl auf. Die restlichen Stadtpläne kommen zurück in die Schachtel.

Beginnend mit dem rechten Nachbarn des Maximus (Startspieler) nehmt ihr euch entgegen dem Uhrzeigersinn jeweils einen der offen ausliegenden Stadtpläne und eines der Stadtplättchen, das ihr auf dem passenden Feld eures Stadtplans platziert (Schiff auf Hafen, Kaserne auf Kastell, Marktstand auf Marktplatz, Bauernhof auf Acker). Die übrigen Stadtpläne wandern zurück in die Schachtel.

Solospiel

Im Solospiel mischst du alle 6 neuen Stadtpläne, deckst 2 auf und wählst einen davon für deine Partie aus.

In der 2. Partie deckst du von den übrigen 5 Stadtplänen 2 Stück auf, wählst einen davon usw.

2. Partie: Du startest mit nur 5 Sternen.
3. Partie: Du startest mit 5 Sternen und 16 Figuren.
4. Partie: Du startest mit 4 Sternen und 16 Figuren.
5. Partie: Du startest mit 4 Sternen und 17 Figuren.
6. Partie: Du startest mit 3 Sternen und 17 Figuren.

Versuche 6x hintereinander das Spiel vorzeitig zu gewinnen.

Magna-Erweiterung

10 Magnaplättchen



Beschreibung

Die Magnaplättchen repräsentieren diverse Außenposten, die einerseits Möglichkeiten bieten, Bewohner in Arbeit zu bringen, andererseits aber auch ein Ziel für germanische Überfälle sein können.

Sie zeigen auf ihrer Vorderseite jeweils einen Schaden: eine Figur aus dem Beutel ziehen, Germanenstärke +1, einen Stern abgeben oder ein Feld auf dem Aquädukt rückwärts ziehen.

Vorbereitung

Mischt die 10 Magnaplättchen und legt sie dann **verdeckt** oberhalb des Spielplans in einer Reihe (Magna-Reihe) nebeneinander aus.

Nachdem ihr alle Stadtplättchen für das neue Jahr ausgelegt habt (auch zu Spielbeginn!), ordnet ihr jeweils ein Stadtplättchen einem Magnaplättchen zu:
zu Beginn des 1. Jahres 1 Stadtplättchen,
zu Beginn des 2. Jahres insgesamt 2 Stadtplättchen,
zu Beginn des 3. Jahres insgesamt 3 Stadtplättchen,
zu Beginn des 4. Jahres insgesamt 4 Stadtplättchen.

Ihr startet die Auslage der Stadtplättchen in der obersten Reihe von links nach rechts und beim Zuordnen in der Magna-Reihe ebenfalls lückenlos von links nach rechts.

Sollten in der Magna-Reihe aus vorangegangenen Jahren noch Stadtplättchen ausliegen, überspringt ihr diese. Deckt jetzt alle Magnaplättchen auf, denen ein Stadtplättchen zugeordnet ist.



Beispiel: Zu Beginn von Jahr 2 werden die ersten beiden Stadtplättchen in die Magna-Reihe gelegt. Aus Jahr 1 liegt noch ein altes Stadtplättchen. Dieses wird übersprungen.

Im Spiel zu zweit startet ihr mit je 16, zu dritt mit 17 und zu viert mit 18 Figuren aus dem Beutel (statt mit 15 Figuren).

Ablauf

Ihr könnt wie im Grundspiel mit der Aktion **Entsenden** oder der Nebenaktion **Sonderentsendung** Figuren zu jedem Stadtplättchen der Magna-Reihe schicken (vgl. Spielanleitung Grundspiel S. 7, 2.1.2. und 2.2.1.). Sobald ein Stadtplättchen der Magna-Reihe voll besetzt ist, dreht ihr das zugeordnete Magnaplättchen **sofort** um (Adler nach oben).



Beispiel: Du hast den Würfel mit der blauen 6 gewählt. Weil das Schiff in der Magna-Reihe ebenfalls die blaue 6 zeigt, darfst du auf das nächste freie Feld einen deiner Seeleute als Sonderentsendung schicken.

Achtung: Wird ein Schiff in der Magna-Reihe vollständig mit Figuren besetzt, legt ihr sofort alle Figuren vom Schiff zurück in den Beutel und dreht das Schiff um, sodass der Marktstand zu sehen ist. Der aktive Spieler erhält nun den Bonus und rückt ein Feld auf dem Aquädukt vor.

Bei den Ereignissen am Jahresende (vgl. Spielanleitung Grundspiel S. 9, 7.) wird noch vor dem Germanenüberfall geschaut, welche Magnaplättchen jetzt offen ausliegen.

Ein eventueller Schaden dieser offenen Magnaplättchen betrifft euch alle. Identischer Schaden wird dabei addiert:

- » Germanenstärke +1: Diese wirkt sich auf den nun folgenden Germanenüberfall (vgl. Spielanleitung Grundspiel S. 9, 7.1.) aus,
- » 1 Figur aus dem Beutel ziehen: Diese Figur zieht ihr sofort und noch vor dem Germanenüberfall aus dem Figurenbeutel und nehmt sie in euren Vorrat,
- » 1 Stern abgeben: Sterne sind sofort und noch vor dem Germanenüberfall abzugeben. Sie werden wie üblich auf das Sternenkultfeld zurückgelegt,
- » 1 Feld auf dem Aquädukt rückwärts ziehen: Diese Felder müsst ihr sofort und noch vor dem Germanenüberfall rückwärts ziehen.

*Achtung: Sollte eine Kaserne der Magna-Reihe am Jahresende voll besetzt sein, zählt die Stärke dieser Kaserne für **jeden** von euch bei der Ermittlung eurer Stärke (vgl. Germanenüberfall, Spielanleitung Grundspiel S. 9, 7.1.).*



Beispiel: Am Jahresende sind Kaserne und Bauernhof voll besetzt: Die beiden Magnaplättchen darunter werden umgedreht und sind inaktiv.

Jeder von euch muss eine Figur aus dem Beutel ziehen (1) und die Stärke der Germanen ist um 1 erhöht (2). Da die Kaserne mit Stärke 1 voll besetzt ist (3), darf jeder von euch zu seiner eigenen Stärke 1 hinzuaddieren.

Direkt nach dem Germanenüberfall werft ihr alle Figuren von vollbesetzten Stadtplättchen der Magna-Reihe zurück in den Figurenbeutel und entfernt diese Stadtplättchen aus dem Spiel. Dadurch können sich Lücken in der Magna-Reihe ergeben. Alle Magnaplättchen, denen kein Stadtplättchen zugeordnet ist, bleiben verdeckt liegen.



Die beigelegten 20 Figuren werft ihr mit denen des Grundspiels in den Figurenbeutel.

Wissenswertes

Die Römische Rheintalstraße war eine der bedeutendsten Römerstraßen im Norden des Römischen Reichs. Sie verband Italien entlang des Oberrheins mit den römischen Provinzen Germania superior und Germania inferior sowie den dort stationierten Legionen am Rhein. Die zuvor militärisch dominierten Lager/Ansiedlungen entwickelten sich zu zivilen Siedlungen und Städten nach römischem Vorbild.



Colonia Agrippina war der Name der römischen Kolonie im Rheinland, aus der sich die heutige Stadt Köln entwickelte. In der Stadt lebten mehrere zehntausend Menschen, sie gehörte zur römischen Provinz Germania inferior (Niedergermanien) und Hauptquartier des niedergermanischen Heeres.



Als römische Gründung Noviomagus oder Civitas Nemetum (Hauptstadt des Stammes der Nemeter) genannt, ist das heutige Speyer eine der ältesten Städte Deutschlands.



Mogontiacum ist der lateinische Name der heutigen Stadt Mainz, den diese während ihrer fast 500-jährigen Zugehörigkeit zum Römischen Reich trug. Im Gegensatz zu Colonia Agrippina (Köln) oder Augusta Treverorum (Trier), war die Stadt bis in die zweite Hälfte des 4. Jahrhunderts primär ein Militärstandort.



Castellum apud Confluentes (deutsch „Kastell bei den Zusammenfließenden“) ist der lateinische Name für die römische Ansiedlung am Zusammenfluss von Mosel (Mosella) und Rhein (Rhenus), aus der sich die deutsche Großstadt Koblenz entwickelte.



Aus der Stadt Augusta Treverorum (lateinisch für „Stadt des Augustus im Land der Treverer“) an der Mosel ist das heutige Trier hervorgegangen. In der Stadt lebten mehrere zehntausend Menschen und gehörte zur Provinz Gallia Belgica.



Borbetomagus ist der lateinische Name der heutigen Stadt Worms. In der Endung steckt das latinisierte keltische Wort für „Feld, Ebene, Markt“. Daher wurde der Ortsname oft mit „Feld an der Bormita“ übersetzt.

Vielen Dank für all die Hilfe bei Übersetzung, Korrekturlesen, Lektorat und den Ratschlägen:
Nils Baus, Jeffrey D. Allers, Rolf Raupach, Jonathan Leech und Tim Stubbings.