



Deine Provinz



Bevölkerungsleiste

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

Ruhmesleiste

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45

Rundenleiste

I x1 II x2 III x3 IV x4 V x5 VI x5 VII x4 VIII x3 IX x2

Rundenleiste



5

5 slots for temple actions

3



Green shield track with dice icons and numbers 2, 3, 4, 5

• : Markiere nichts
 ■ : Joker



Red bull track with numbers 2, 4, 6



Zählt nicht als Misserfolg

Endergebnis



www.strohmann-games.de



www.teetotumgames.com

PREFECT

Ein AGE OF ROME pnp spinoff. Ein Spiel von Antonios Yannopoulos und Evangelos Efthimiou

Gebäudekosten und Ruhmespunkte fürs Bauen

III	16	8	15	7	14	6	13	6	12	5
II	11	5	10	4	9	4	8	4	7	3
I	6	3	5	3	4	2	3	2	2	1

- 1 Würfle drei **Würfel**.
- 2 Wähle einen Würfel, der dir zusätzliche **Denare** zum Bauen von Gebäuden gibt.
- 3 Markiere deine **Misserfolge** (X).
- 4 Markiere deine **Aktionen** (C).

Rundenübersicht

- 1 Markiere die Runde auf der **Rundenleiste** und würfle mit drei Würfeln. Wähle einen der Würfel aus (**Würfel1** - 1), der dir diese Runde zusätzliche **Denare** (👉) gibt, aber sei vorsichtig. Die anderen beiden Würfel (**Würfel2** - 2 und **Würfel3** - 3) sorgen für **Misserfolge** (✖).
- 2 Ermittle deine verfügbaren Denare, indem du deine **Bevölkerung** (👤) + **Würfel1** (1) zusammenzählst. Baue mit deinen Denaren Gebäude zu den angegebenen Kosten und erhalte die zugehörigen **Ruhmespunkte** (RP 🌿). Du kannst keine Denare mit in die nächste Runde nehmen. Wenn Du Denare übrig hast, **verlierst** du sie.
- 3 Markiere deine Misserfolge (✖) entsprechend der Werte von **Würfel2** (2) und **Würfel3** (3).
- 4 Führe Aktionen (👉) entsprechend deines Ruhms (🌿) und deiner Gebäude (🏠, 🏰, 🏰) aus.

Gebäude

Nachdem du deine verfügbaren **Denare** (👉) ermittelt hast, wähle, welche Gebäude du in deiner Provinz bauen möchtest. Du kannst maximal soviel Denare ausgeben, wie du zur Verfügung hast. Wenn du ein **Stufe 1** Gebäude (🏠) baust, markierst du das entsprechende Feld (○) unter dem **Stufe 1** Symbol (🏠) der entsprechenden Gebäudekategorie (🏠, 🏰, 🏰, 🏰, 🌿), die du gerade gebaut hast (*Kosten und Ruhmespunkte für das Bauen sind unten auf der rechten Seite unten abgebildet*). Das Gleiche gilt sinngemäß für **Stufe 2** (🏰) und **Stufe 3** (🏰). Um ein höherstufiges Gebäude zu bauen, musst du zuerst das zugehörige Gebäude eine Stufe darunter gebaut haben.

Markiere für jedes Gebäude, das du baust, eine zusätzliche Bevölkerung (+1 👤) auf der **Bevölkerungsleiste**.

Die gebauten Gebäude in deiner Provinz ermöglichen dir die zugehörigen Aktionen **Aktionen**.

Misserfolge

Misserfolge sind Aktionen, die schief gelaufen sind. Wenn du die Würfel 2 und 3 auswertest, markiere die entsprechenden Misserfolge auf deinem Bogen:

- Trage ein ✖ in das unterste freie Feld der **rechten Religionspalte** (🏰) ein. Wenn dieses Feld ein **Ruhm-Meilenstein** (3 🌿 oder 5 🌿) ist, streiche diese Punkte durch.
- Trage ein ✖ in das unterste freie Feld der **Politikspalte** (🏰) ein.
- Trage eine Anzahl von ✖ auf der **rechten Ackerbauspalte** (🌿) ein, beginnend mit dem untersten freien Feld. Die Anzahl ergibt sich aus dem auf der Rundenleiste angegebenen Wert der aktuellen Runde (x1, x2, ...).
- Würfle 2 Würfel und wähle den niedrigeren Wert. Trage ein ✖ in ein freies Feld in der **Handelsspalte** (🏰) ein, die zu diesem Wert gehört. Bei einer 1 (🎲) markierst du hier keinen Misserfolg, bei einer 6 (🎲) trägst du das ✖ in ein freies Feld der Spalte mit dem höchsten noch verfügbaren Wert ein.
- Trage ein ✖ in das unterste freie Feld einer noch nicht vollständigen **Militärspalte** (🏰) am weitesten links ein.
- Trage keinen Misserfolg ein.

Aktionen

Nachdem du deine Misserfolge eingetragen hast, darfst du jetzt deine Aktionen (👉) durchführen. Du beginnst das Spiel mit einer Aktion und kannst bis zu maximal 5 Aktionen pro Runde erreichen, wenn du die entsprechenden **Meilensteine** auf der **Ruhmesleiste** (Felder 5, 12, 21 und 30) erreichst.

Um eine Aktion durchzuführen, muss das zugehörige Gebäude in deiner Provinz gebaut sein. Stufe 1 (🏠) Gebäude erlauben dir eine Aktion, Stufe 2 (🏰) Gebäude bis zu zwei und Stufe 3 (🏰) Gebäude bis zu **drei** Aktionen dieser Art.

🏰 **Religion:** Trage ein ☉ in das unterste freie Feld der **linken** Religionspalte ein. Wenn du es schaffst, einen Meilenstein in diesem Bereich zu erreichen, bevor es die Misserfolge tun, kreise die zugehörigen **RP** (🌿) ein.

🏰 **Politik:** Trage ein ☉ in das unterste freie Feld der Politikspalte ein. Wenn du es schaffst drei ☉ hintereinander einzutragen, kreise dieses Set ein und schreibe **"2RP"** (2 🌿) links daneben.

🌿 **Ackerbau:** Trage eine Anzahl von ☉ auf der **linken** Ackerbauspalte ein, beginnend mit dem untersten freien Feld. Die Anzahl ergibt sich aus dem auf der Rundenleiste angegebenen Wert der aktuellen Runde (x1, x2, ...). Am Spielende erhältst du **RP** (🌿) wie folgt: Ziehe die ✖ von der Anzahl der ☉s ab und **halbiere** den so ermittelten Wert (abgerundet). Ein negatives Ergebnis zählt als **0RP** (0 🌿).

🏰 **Handel:** Würfle 2 Würfel und wähle einen. Trage ein ☉ in ein freies Feld in der Spalte, die zu diesem Wert gehört. Bei einer 1 markierst du kein ☉, bei einer 6 trägst du das ☉ in ein beliebiges freies Feld ein. Wenn du es schaffst, 3 ☉ in eine Spalte einzutragen, kreise die **RP** (🌿) dieser Spalte ein.

🏰 **Militär:** Trage ein ☉ in das unterste freie Feld einer noch nicht vollständigen Spalte am weitesten links ein. Wenn du in einer vollständigen Spalte mehr ☉ als ✖ hast, kreise die **RP** (🌿) dieser Spalte ein.

Wertung

Zähle am Ende der neunten Runde deine Ruhmespunkte bei Religion, Politik, Ackerbau, Handel, Militär und der Ruhmesleiste zusammen und trage sie bei Endergebnis ein. **Vielen Dank fürs Spielen!**

PREFECT



STROHMANN
GAMES



TEETOTUM
GAME STUDIOS

Ein **AGE OF ROME** pnp spinoff. Ein Spiel von **Antonios Yannopoulos** und **Evangelos Efthimiou**



CUSTOM
WORKS