



Gloria Mundi  
Rio Grande Games, 2006  
James ERNEST en Mike SELINKER  
2 - 6 spelers vanaf 10 jaar  
± 90 minuten

## Inleiding

De glorie van het Romeinse Rijk begint serieus te tanen.

Als Romeinse staatsmannen strijden de spelers om te kunnen overleven in deze tijd van cultureel verval en algehele politieke chaos. Terwijl vreemde veroveraars van buitenaf en samenzweerdere van binnenuit de laatste krachten van het imperium slopen, proberen de spelers op deze restanten toch nog hun carrière op te bouwen.

De spelers beheren landgoederen, besturen steden, leiden de legioenen en beslissen wat van dit alles wordt uitgebreid en wat wordt verwoest.

# Spelmateriaal

⇒ 1 speelbord

⇒ 1 Goot

⇒ 6 Romeinen in de kleuren van de spelers



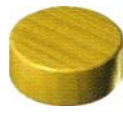
⇒ 220 houten hulpbronstenen



60x  
vrede



60x  
voedsel



60x  
goud



40x  
roem

⇒ 70 basiskaarten (productiekaarten)



30x landgoed



20x stad



20x vrede



achterkant

⇒ 57 bouwkaarten



⇒ 6 zichtschermen in de spelerskleuren

⇒ 1 handleiding



## Doel van het spel

Iedere speler probeert zich zo ver mogelijk te verwijderen van Rome. Elke stap die ze nemen, brengt hen dichterbij Afrika en dat betekent de veiligheid en de overwinning.

## Spelvoorbereiding

Iedere speler kiest een kleur. Hij plaatst de Romein in deze kleur op het veld Rome. Hij neemt tevens het zichtschermbord in zijn kleur en plaatst dit voor hem op de tafel. De ruimte vóór het zichtschermbord wordt gebruikt voor zijn vitrine en kan dus door alle spelers worden bekeken. De Goot wordt op het startveld in de rechterbovenhoek van het speelbord geplaatst.

De bouwkaarten worden zeer grondig gemixt en als verdeckte voorraadstapel naast het Forum op het speelbord gelegd. Het Forum is het bereik waarin de bouwkaarten te koop worden aangeboden aan de spelers en vertoont de omtrekken met de waardes van **0** tot **+5**.

De hulpbronstenen worden op de daarvoor voorziene velden op het speelbord gelegd: telkens 60x voedsel (groen), goud (geel), vrede (wit) en 40x roem (paars). Dit is de algemene voorraad.

Aan het begin van het spel ontvangt iedere speler 1x voedsel, 1x goud en 1x vrede. Deze stenen plaatst iedere speler achter zijn zichtschermbord. Achter het zichtschermbord worden in de loop van het spel alle verzamelde stenen gelegd. Deze stenen vormen de persoonlijke voorraad van de spelers.

Afhankelijk van het aantal spelers ontvangt iedere speler het volgende aantal basiskaarten (landgoed, stad, vrede):

	LANDGOED	STAD	VREDE
2 spelers	12	9	9
3 spelers	8	6	6
4 spelers	7	5	5
5 spelers	6	4	4
6 spelers	5	3	3

De speler legt de kaarten eveneens achter zijn zichtschermbord. Deze kaarten vormen zijn handkaarten. De overtollige basiskaarten worden terug in de doos gelegd omdat ze niet meer worden gebruikt in dit spel.

Elke speler legt één basiskaart van elk type open in zijn vitrine vóór zijn zichtschermbord.

## Spelverloop

De spelers bepalen een startspeler op een manier naar keuze (Russische roulette?).

De startspeler begint, de andere spelers volgen om de beurt met de wijzers van de klok mee.

# De speelbeurt van een speler

De speler die zijn speelbeurt uitvoert, wordt de actieve speler genoemd.

De speelbeurt van de actieve speler bestaat uit de volgende 5 fases die in volgorde worden afgewerkt:

- Fase 1: Een nieuwe bouwkaart in het Forum leggen
- Fase 2: Een basiskaart spelen
- Fase 3: Kaarten activeren
- Fase 4: Een bouwkaart kopen (optioneel)
- Fase 5: De Goot bewegen of belasting betalen

## Fase 1: Een nieuwe bouwkaart in het Forum leggen

De actieve speler **moet** de bovenste kaart van de verdekte stapel bouwkaarten blootleggen op het veld **+5** van het Forum.

Als er op dit veld al een kaart ligt, wordt deze kaart op het veld **+4** geschoven ... enzovoort. Als er al 6 kaarten in het Forum liggen, wordt door deze kettingreactie de kaart die op het veld **0** ligt op het veld met het vuur geschoven. Op deze manier ontstaat op deze plaats een aflegstapel.

Alle bouwkaarten die in de loop van het spel worden afgelegd, komen eveneens op deze aflegstapel terecht.

Als een speler een bouwkaart in het Forum moet leggen en de voorraadstapel is opgebruikt, eindigt het spel.

### TIP

De kaarten worden bouwkaarten genoemd omdat ze niet **afzonderlijk** voor een speler kunnen liggen, maar integendeel altijd bij een basiskaart moeten worden afgelegd.

## Fase 2: Een basiskaart spelen

De actieve speler moet één basiskaart (ofwel een kaart landgoed, ofwel een kaart stad, ofwel een kaart vrede) uit zijn hand open in zijn vitrine leggen.

Het type van de blootgelegde kaart bepaalt tegelijkertijd welke kaarten in de volgende fase kunnen worden geactiveerd.

### Voorbeeld

Legt de speler bijvoorbeeld een landgoedkaart bloot, dan kunnen in de volgende fase alleen nog landgoedkaarten worden geactiveerd.

Als een speler een basiskaart moet spelen en hij geen basiskaarten meer in de hand heeft, eindigt het spel.

## Fase 3: Kaarten activeren

Te beginnen bij de actieve speler, mogen nu alle spelers de basiskaarten van hetzelfde type activeren die de actieve speler in fase 2 heeft blootgelegd.

Als een speler een basiskaart mag activeren waarop een bouwkaart ligt, kan hij kiezen om **ofwel de basiskaart** te activeren om op die manier zijn hulpbronnen aan te vullen **ofwel de bouwkaart** te activeren.

Hij mag dus niet de beide kaarten activeren. In sommige situaties is het zeer gemakkelijk om een beslissing te nemen, in andere situaties kan het iedere ronde een verschrikkelijk moeilijke beslissing zijn.

Als de actieve speler bijvoorbeeld een landgoedkaart heeft blootgelegd, mogen nu alle spelers met elk van hun landgoederen één actie uitvoeren: ieder landgoed kan één groene hulpbronsteen 'voedsel' produceren (zijn basiscapaciteit) **of** hij kan de daarop liggende bouwkaart activeren.

Deze fase kan meestal door alle spelers tegelijkertijd worden uitgevoerd, tenzij dat de acties van de kaarten elkaar wederzijds beïnvloeden of dat de volgorde op basis van andere redenen belangrijk is omdat bijvoorbeeld meerdere spelers genoeg zegepunten kunnen ontvangen om Afrika te bereiken en alzo te zegevieren. In dat geval activeert de ene speler na de andere al zijn desbetreffende kaarten. De actieve speler begint.

Normaal gezien mag iedere speler zijn kaarten in een volgorde naar keuze activeren op enkele kaarten na waarop beperkingen gelden.

Zo kan bijvoorbeeld een speler met een basiskaart een hulpbronsteen produceren en deze steen dan uitgeven om de actie van een andere bouwkaart te benutten.

Als de speler door zijn kaarten hulpbronstenen ontvangt, neemt hij deze van de desbetreffende voorraadvelden op het speelbord. De **voorraad** is in principe **onbeperkt**. Als het toch zou gebeuren dat er niet genoeg stenen van een bepaald type voorhanden zijn, mogen deze worden vervangen door andere voorwerpen.

Als een speler een stap mag maken, verplaatst hij zijn Romein voor elke stap een veld verder weg van Rome op de loopstrook richting Afrika. Als een Romein het laatste veld (Afrika) bereikt, eindigt het spel en deze speler wint.

## Fase 4: Een bouwkaart kopen (optioneel)

De actieve speler mag een bouwkaart van het Forum kopen op voorwaarde dat hij het aantal hulpbronstenen afgeeft dat op de kaart is aangegeven.

De **hulpbron roem** kan als **joker** worden ingezet en kan iedere andere hulpbronsteen vervangen. Bij sommige kaarten wordt roem echter uitdrukkelijk als deel van de koopprijs verwacht. Bovendien toont ieder veld van het Forum een getal. Dit getal bepaalt het aantal hulpbronstenen dat de speler extra moet betalen bij de koopprijs die op de kaart is aangeduid. Deze meerkost mag de speler betalen met een vrije combinatie van stenen. De hulpbronstenen waarmee de speler de kaart betaalt, neemt hij uit zijn persoonlijke voorraad achter zijn zichtscherf en legt die stenen dan terug in de algemene voorraad op het speelbord.

Als een speler een bouwkaart koopt, moet hij die open op een basiskaart leggen, maar zo dat nog goed is te zien welke soort basiskaart eronder ligt. De meeste bouwkaarten kunnen alleen worden toebedeeld aan het basiskaartentype van dezelfde kleur, maar sommigen kunnen aan elk type worden toebedeeld.

Bij iedere basiskaart mag maar één bouwkaart worden afgelegd. Bovenop een bouwkaart mag geen volgende bouwkaart worden gelegd. Als een speler geen basiskaart in zijn vitrine heeft waarop hij de bouwkaart van het Forum kan leggen, mag hij deze bouwkaart ook niet kopen.

Als een speler een bouwkaart koopt, mag hij daarvoor meestal één of meerdere stappen richting Afrika maken. De speler zet onmiddellijk zijn Romein het desbetreffende aantal velden voorwaarts. Als een speler een bouwkaart moet verwijderen, omdat die bijvoorbeeld door de Goot werd verwoest, moet hij zijn Romein niet terugzetten.

Bouwkaarten hebben verschillende activeringskosten en capaciteiten. Zij kunnen normaal gezien pas dan worden geactiveerd als de actieve speler in fase 2 een basiskaart van hetzelfde type heeft blootgelegd.

Toont de bouwkaart onder de afbeelding bijvoorbeeld het landgoedsymbool dan betekent dit, dat ze alleen in een speelbeurt kan worden geactiveerd waarin de actieve speler een basiskaart van het landgoed heeft blootgelegd.

Sommige bouwkaarten worden nochtans niet in fase 3 maar wel op een ander tijdstip en door een andere gebeurtenis geactiveerd.

## Fase 5: De Goot bewegen of belasting betalen

De Goot trekt via de loopstrook door het landschap richting Rome en verwoest alles wat op zijn weg ligt. Hij wil in elke spelersbeurt 1 veld richting Rome oprukken.

De speler heeft de keuze om ofwel de Goot te laten doen ofwel belasting te betalen.

Als hij belasting betaalt dan blijft de Goot staan op het veld waarop hij zich bevindt.

Als hij de Goot laat doen dan geeft hij de Goot de toestemming om zijn vernietigingswerk verder te zetten.

Meestal zal de speler de belasting betalen. Kan hij echter de belasting niet betalen, moet hij de Goot bewegen. Uiteraard kan de speler ook bewust kiezen om de Goot te laten bewegen omdat hij denkt dat de Goot meer schade zal aanrichten aan de medespelers dan aan hemzelf.

Als de speler de Goot wil betalen, moet hij die hulpbronstenen betalen die op het volgende lege veld voor de Goot zijn afgebeeld. Soms is dit het veld direct voor de Goot, soms volgt dit lege veld pas na een rij van velden waarop al belastingen liggen.

De symbolen op het veld geven aan welke hulpbronstenen de speler als belasting moet betalen. De belasting wordt niet in de algemene voorraad gelegd maar wordt op het veld gelegd.

Toont het veld bijvoorbeeld een stadsymbool dan moet de speler 1 goud op dat veld leggen.

Toont het veld bijvoorbeeld een stad- en een vredesymbool dan moet de speler 1 goud en 1 vrede op dat veld leggen.

De **hulpbron roem** kan als **joker** worden ingezet en kan iedere andere hulpbronsteen vervangen.

### **AANDACHT**

*Als het volgende lege veld Rome is, is het niet meer mogelijk om belasting te betalen.*

*De Goot gaat naar Rome. De fase wordt nog uitgespeeld. Daarna is het spel ten einde.*

Als de speler geen belasting betaalt, beweegt de Goot zich voorwaarts. Als de velden voor hem met hulpbronstenen zijn belegd, gaat hij verder tot op het laatste belegde veld. Als er geen velden zijn belegd, gaat hij 1 veld vooruit. Als de Goot zich beweegt, verwoest hij één basiskaart voor elk symbool op ieder veld waarover hij zich beweegt, inclusief het veld waarop hij halt houdt. Aansluitend mogen de spelers de belasting terugvorderen.

## Basiskaarten verwoesten

Te beginnen bij de actieve speler, moet nu om de beurt (met de wijzers van de klok mee) iedere speler één basiskaart uit zijn vitrine verwijderen. Het type van deze basiskaart moet een symbool dragen van de plaatsen waarover de Goot net is bewogen. De volgorde van de velden waarover de Goot zich heeft bewogen, moet niet worden behouden.

### Voorbeeld

De Goot beweegt zich over de symbolen van twee landgoederen en één stad. De spelers moeten nu in totaal drie basiskaarten verwijderen: twee landgoederen en één stad. De actieve speler begint: hij heeft de keuze of hij een landgoed of een stad verwijdert. Daarna moet de volgende speler één van de beide nog ontbrekende kaarten verwijderen. En zo gaat het verder tot alle gevraagde basiskaarten zijn verwijderd of tot geen enkele speler nog de gevraagde basiskaarten in zijn vitrine heeft liggen.

Afhankelijk van hoever de Goot zich heeft bewogen, kunnen spelers meermaals worden gedwongen om een basiskaart te verwijderen.

Als de speler een basiskaart verwijdert, moet hij ook de eventuele daarop liggende bouwkaart verwijderen.

De verwijderde basiskaarten verdwijnen volledig uit het spel en worden naar soort gescheiden (dit is gemakkelijk voor het volgende spel).

Het kan dus gebeuren dat van een speler alleen nog maar basiskaarten worden gevorderd van een type dat hij niet in zijn vitrine heeft gelegd. In dat geval verliest hij geen kaart en de volgende speler moet nu de gevraagde basiskaart afgeven. Als een speler op die manier wordt oversprongen, heeft dit toch geen invloed op het terugvorderen van de belasting.

## Belasting terugvorderen

Aansluitend op de actie van de verwoesting (basiskaarten verwijderen), mogen de spelers de hulpbronstenen terugnemen die als belasting aan de Goot werden betaald en die op de loopstrook van de Goot liggen.

Onafhankelijk van het feit welke speler welke hulpbronstenen als belasting heeft betaald en onafhankelijk van het feit of en hoeveel basiskaarten hij heeft moeten verwijderen, mag men zolang, om de beurt, één van de hulpbronstenen van de loopstrook nemen tot alle stenen zijn verdeeld. De actieve speler begint.

### TIP

Als door de Goot zoveel basiskaarten worden verwoest als er spelers meespelen, is het vaak beter de Goot te bewegen. Ook als men zelf op die manier een basiskaart verliest, heeft men toch de eerste keus om een hulpbronsteen terug te nemen.

Nadat de terugvorderingen van de belasting is afgehandeld, wordt de linkerbuurman van de actieve speler de nieuwe actieve speler en hij voert zijn speelbeurt uit.

# De bouwkaarten

## naam

Dit is de naam van de kaart en heeft verder geen enkele functie.

## afbeelding

De afbeelding helpt om de kaarten gemakkelijk van elkaar te onderscheiden. Daarbuiten heeft de afbeelding geen enkele functie.

## lauwerkrans

Het aantal stapsymbolen in de lauwerkrans geeft aan hoeveel stappen de speler met zijn Romein mag maken als hij deze kaart koopt.

Als het stapsymbool echter in de onderste regionen van de kaart verschijnt, is het een capaciteit van de kaart en de speler kan dan het aantal stappen zetten op het moment dat hij de kaart activeert.



## koopprijs

De symbolen in de rechterbovenhoek van de kaart geven aan hoeveel hulpbronstenen van iedere soort nodig zijn om de kaart te kunnen kopen.

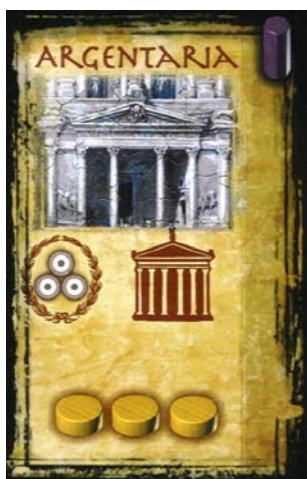
## type

Bouwkaarten van het type stad, landgoed en vrede mogen alleen op basiskaarten van hetzelfde type worden gelegd. Bovendien kunnen die kaarten alleen in een speelbeurt worden geactiveerd waarin de actieve speler tevoren een basiskaart van hetzelfde type heeft blootgelegd. Als de speler zo een kaart activeert, gebruikt hij de capaciteit van de kaart in plaats van de daaronder liggende basiskaart.

## capaciteit

De capaciteit van de kaart op het moment dat ze wordt geactiveerd.

## Kaarttypes



### STADKAARTEN

Stadkaarten (geel) mogen alleen op basiskaarten stad worden gelegd.



### LANDGOEDKAARTEN

Landgoedkaarten (groen) mogen alleen op basiskaarten landgoed worden gelegd.



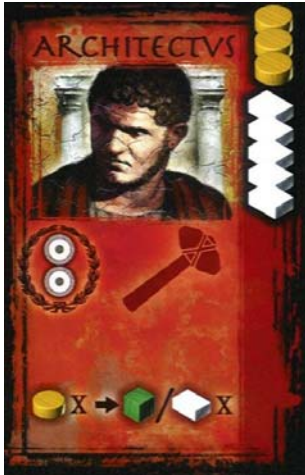
### VREDEKAARTEN

Vredekaarten (wit) mogen alleen op basiskaarten vrede worden gelegd.



## Rode kaarten

De rode kaarten kunnen op gelijk welk type van basiskaart worden gebouwd. Deze kaarten worden niet in fase 3 geactiveerd zoals de andere bouwkaarten. Rode kaarten worden niet geactiveerd door de daaronder liggende basiskaart, maar worden veeleer door een bepaalde gebeurtenis geactiveerd. Om die reden kan de speler in fase 3 toch de daaronder liggende basiskaart activeren om de corresponderende hulpbronsteen te ontvangen, onafhankelijk van het feit of hij de rode kaart in dezelfde beurt activeert of niet. Dit maakt de rode kaarten bijzonder veelzijdig en zeer krachtig.



### BOUWMEESTERKAARTEN

Rode kaarten met een hamersymbool mogen op elk type van basiskaart worden gelegd. De speler kan deze kaart pas activeren precies op het ogenblik dat hij een nieuwe bouwkaart koopt.

Deze kaarten geven de spelers meestal een grotere flexibiliteit met de hulpbronstenen bij de aankoop.



### MUURKAARTEN

Rode kaarten met een Goot-symbool mogen enkel op een basiskaart worden gelegd van het type dat onderaan als symbool op de muurkaart is afgebeeld (een landgoedkaart in dit voorbeeld).

Zij mogen alleen worden geactiveerd als de Goot zich beweegt.

De speler kan een muurkaart activeren door ze te verwijderen. Met deze handeling beschermt hij de basiskaart die daaronder ligt. De verwijderde muurkaart geldt als een verwoeste kaart van het type van de daaronder liggende basiskaart.

#### Voorbeeld

In dit voorbeeld moet de speler een basiskaart van het type stad verwijderen. Hij verwijdert de muurkaart in plaats van de daaronder liggende stadkaart. Ook als de speler bij de verwoesting de keuze heeft om een stad of een ander type van basiskaart te verwijderen, mag hij de stad kiezen en deze toch redden door in plaats daarvan de muurkaart te verwijderen.



## De symbolen

De symbolen in het onderste kwart van de kaarten beschrijven de capaciteit van de bouwkaarten. De verschillende soorten symbolen worden hieronder verklaard.

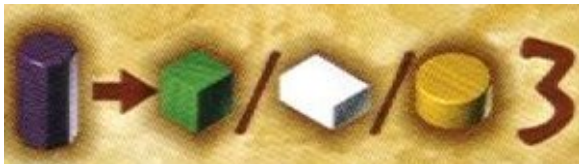
### Geef A af om B te ontvangen

Als een speler een groene, gele of grijze bouwkaart activeert met dit symbool, moet hij de hulpbronstenen of objecten aan de **linkerkant van de pijl** afgeven. In ruil daarvoor ontvangt hij de hulpbronstenen of objecten aan de **rechterkant van de pijl**.

Staat er tussen de symbolen een **schuine streep (/)** dan mag de speler naar believen kiezen onder de symbolen.

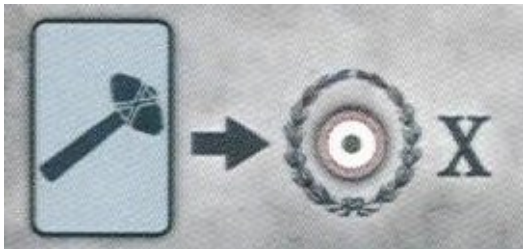
Als er na de symbolen een getal volgt, dan is dit het aantal hulpbronstenen of objecten dat een speler moet afgeven of zal ontvangen.

Normaal gezien mag de speler de hulpbronstenen of objecten aan de linkerzijde van de pijl niet in veelvoud afgeven om dan ook in hetzelfde veelvoud de hulpbronstenen of objecten aan de rechterzijde te ontvangen. Maar volgt er op de symbolen aan de linkerzijde echter een **maalteken (X)**, dan mag de speler wel in veelvoud hulpbronstenen of objecten afgeven om in hetzelfde veelvoud hulpbronstenen of objecten te ontvangen.



In dit bovenstaande voorbeeld kan de speler 1x roem afgeven om 3 basis hulpbronstenen (voedsel, vrede, goud) en dit in een willekeurige combinatie te ontvangen. Zo kan de speler bijvoorbeeld kiezen om driemaal voedsel te ontvangen of van elke hulpbron één of ... enzovoort.

De speler mag wel geen 2x roem afgeven om zo 6 basis hulpbronstenen te ontvangen.



In dit nevenstaande voorbeeld kan de speler een **andere** bouwkaart naar keuze uit zijn vitrine verwijderen om met zijn Romein zoveel stappen te zetten als wordt aangegeven in de lauwerkrans van de bouwkaart die hij verwijdert.



In dit nevenstaande voorbeeld kan de speler een **andere** bouwkaart naar keuze uit zijn vitrine verwijderen en hij ontvangt dan de koopprijs (hulpbronstenen) van deze kaart terug.

## Vervang A door B

De speler kan een rode kaart met dit symbool activeren op het moment dat hij een bouwkaart koopt. Als de koop prijs van deze kaart hulpbronstenen bevat die aan de rechterzijde van de pijl zijn aangeduid, kan de speler bij de betaling een willekeurig aantal daarvan vervangen door hetzelfde aantal van de soort hulpbronsteen die aan de linkerzijde van de pijl is aangegeven. Hij mag wel alleen hulpbronstenen omruilen die bij de koop van de kaart nodig zijn.

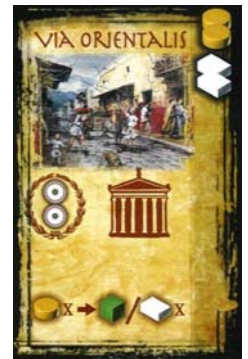
De speler moet de vervangen hulpbronstenen niet eerst in de algemene voorraad omruilen, maar mag onmiddellijk de stenen die aan de linkerzijde van de pijl zijn aangeduid in de algemene voorraad leggen.

Als de kaart een **maalteken** (X) toont na de symbolen dan mag de speler ook meerdere hulpbronstenen omruilen.



In het bovenstaande voorbeeld mag de speler bij de aankoop van een bouwkaart een willekeurig aantal gevraagde hulpbronstenen van de types goud en vrede omruilen in hetzelfde aantal hulpbronstenen van het type landgoed.

Koopt hij bijvoorbeeld de bouwkaart 'VIA ORIENTALIS' dan mag hij betalen met 4 hulpbronstenen van het type landgoed.



## Produceer B

De speler activeert de kaart en produceert de afgebeelde hulpbronstenen of objecten.

Als de symbolen door een **schuine streep** (/) zijn gescheiden, mag de speler onder de getoonde hulpbronstenen of objecten kiezen.

Volgt er op het symbool een getal, dan geeft dit getal aan hoeveel hulpbronstenen of objecten deze kaart produceert.

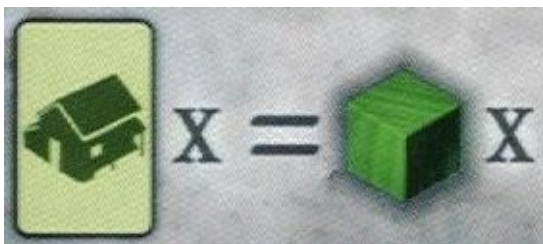


In dit nevenstaande voorbeeld kan de speler de kaart activeren om een hulpbronsteen voedsel te produceren en één stap dichterbij te gaan richting Afrika.

## Bezit A om B te kunnen ontvangen

De speler kan deze kaart activeren om de hulpbronstenen of objecten die aan de rechterzijde van het **gelijkheidsteken** (=) zijn afgebeeld te ontvangen.

Het aantal dat de speler ontvangt hangt af van het aantal hulpbronstenen of objecten dat aan de linkerzijde van het gelijkheidsteken is afgebeeld.



In het nevenstaande voorbeeld ontvangt de speler voor ieder landgoed in zijn vitrine telkens 1 hulpbron voedsel. Daarbij speelt het geen rol of er op dat landgoed een bouwkaart ligt of niet.

## Vervul A om B te kunnen ontvangen

De speler kan deze kaart activeren om de hulpbronstenen of objecten die aan de rechterzijde van het **dubbelpunt** (:) zijn afgebeeld te ontvangen. De speler ontvangt de hulpbronstenen of objecten als hij de voorwaarde aan de linkerzijde van het dubbelpunt vervult.

Daarbij geldt de volgende beperking: Activeert de speler een kaart die aan de linkerzijde het symbool van een bepaald kaarttype toont, kan hij geen andere kaarten van het afgebeelde type activeren. In de plaats daarvan ontvangt hij voor elke andere kaart van het getoonde type in zijn vitrine de hulpbronstenen of objecten die aan de rechterzijde van het dubbelpunt zijn afgebeeld. Hij ontvangt de beloning onafhankelijk van het feit of er een bouwkaart op de kaart ligt of niet.



In het nevenstaande voorbeeld ontvangt de speler 1x roem voor elke andere kaart van het type vrede in zijn vitrine. Hij kan echter noch hulpbronstenen vrede produceren noch andere kaarten van het type vrede in zijn vitrine activeren.

Activeert de speler een kaart waarop aan de linkerzijde van het dubbelpunt de Goot samen met een symbool voor stad, landgoed of vrede is afgebeeld **en** de Goot staat op een veld met hetzelfde symbool, dan mag de speler zoveel stappen zetten als aan de rechterzijde van het dubbelpunt is aangegeven.



In het nevenstaande voorbeeld mag de speler twee stappen zetten richting Afrika op voorwaarde dat hij de kaart heeft geactiveerd en op voorwaarde dat de Goot op een veld staat met een stadsymbool. De speler mag die stappen ook zetten als het veld waarop de Goot staat, naast het symbool van de stad, nog een symbool van landgoed of vrede toont.

## Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk wanneer één van de volgende vier gebeurtenissen intreden:

1. De Goot verplaatst zich op het veld Rome.
2. De actieve speler moet een basiskaart blootleggen en hij heeft er geen meer in zijn hand.
3. Een speler zet zijn Romein op het veld Afrika.
4. De actieve speler moet een bouwkaart in het Forum leggen en de stapel is op.

De speler die zich het verst verwijderd heeft van Rome wint het spel.

Als het spel eindigt door de gebeurtenissen 1, 2 of 4 dan kan het gebeuren dat er een gelijke stand is. Dan wint van die spelers de speler die het meeste hulpbronstenen bevat. Als er dan nog een gelijke stand heerst, delen deze spelers de overwinning.

27 februari 2007