

ALAN R. MOON'S & AARON WEISSBLUM'S

# CAPITOL

DIE BAUMEISTER DER EWIGEN STADT



# CAPITOL

DIE BAUMEISTER DER EWIGEN STADT

Von Alan R. Moon and Aaron Weissblum

Für 2-4 Spieler

**Prisquam montibus aureis niteris, nitere manibus ipsis.“**  
 („Ehe du auf goldne Berge baust, baue auf deine eigenen Hände.“,  
 römisches Sprichwort)

Rom, im zweiten Jahrhundert v. Chr.:  
 Noch liegen die 7 Hügel ruhig da. Der Tiber mäandert gemächlich durch die Stadt, die wichtigsten Bauwerke sind errichtet und es ist kaum etwas zu spüren von der regen Bautätigkeit, die in Kürze beginnen wird.

In dieser Blütezeit Roms stehen sich die Spieler in der Rolle mehrerer Adelsfamilien rund um den **Capitolinischen Hügel** gegenüber. Der Wettstreit um die prächtigsten Villen der Stadt und die Vorherrschaft in den einzelnen Präfekturen wird durch die kluge Wahl des richtigen Zeitpunkts und des richtigen Ortes entschieden.

Zusätzlich zu den 7 Hügeln bauen die Spieler in zwei weiteren Präfekturen: auf dem Marsfeld und auf der Tiber-Insel. So ergeben sich die 9 Präfekturen, in denen Sie nun zu römischen Rivalen werden ...

## Der Inhalt

Spielplan mit 9 Präfekturen (die 7 Hügel, das Marsfeld und die Tiber-Insel)

90 Bausteine

40 Dächer (in 4 Farben à 10 Stück, pro Farbe 5 runde und 5 eckige Dächer)

12 neutrale Bauwerke (Plättchen): 8 Brunnen, 2 Amphitheater, 2 Tempel

62 Aktionskarten: 14 Dach-Karten (je zweimal die Werte 1 - 7)

24 Baustein-Karten (je dreimal die Werte 1 - 8)

24 Baugenehmigungen

(je einmal die Werte 1 - 8 in den drei Farben der Präfekturen)

4 Senatoren-Karten (STOP-Karten) in den Farben der Spieler

1 Konsul (Startspieler)

4 Wertungs-Säulen (in den Farben der Spieler)

1 Säulen-Fundament

Anleitung

## Die Vorbereitung

Legen Sie den **Spielplan** in die Mitte des Tisches. Er zeigt 9 Präfekturen: 3 hellblaue, 3 lilafarbene und 3 rosafarbene.

Am rechten Rand finden Sie die 12 Auktions-Felder für die neutralen Bauwerke, die bei den Auktionen versteigert werden.

Sortieren Sie die **Karten** nach Dach- und Baustein-Karten sowie Baugenehmigungen und mischen Sie sie getrennt voneinander. Dann teilen Sie folgende Karten an jeden Spieler verdeckt aus:



Zum Beispiel:

2 Dach-Karten

2 Baustein-Karten

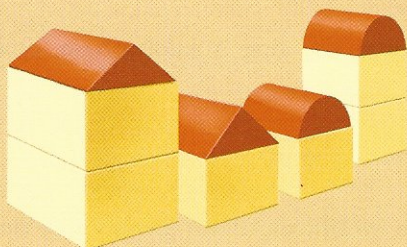
4 Baugenehmigungen.



Danach legen Sie die drei verbleibenden Kartenstapel als Aufnahmestapel **offen** neben den Spielplan. Außerdem erhält jeder Spieler eine Senator-Karte (STOP-Karte) in seiner Farbe. Sie verbleibt stets beim jeweiligen Spieler.

Die Spieler halten ihre Karten verdeckt auf der Hand.

Jeder Spieler nimmt sich alle **Dächer** einer Farbe sowie 6 **Bausteine**, die er wie folgt vor sich neben dem Spielplan aufbaut:



- 1 Haus mit 1 Baustein und einem runden Dach,
- 1 Haus mit 2 Bausteinen und einem runden Dach,
- 1 Haus mit 1 Baustein und einem eckigen Dach,
- 1 Haus mit 2 Bausteinen und einem eckigen Dach.

Die übrigen Bausteine werden neben den Spielplan gelegt. Die Dächer bleiben bei den jeweiligen Spielern.

Legen Sie die **Brunnen**, **Amphitheater** und **Tempel** gemäß den Symbolen auf die Auktionsfelder am Rande des Spielplans. Dort liegen sie bereit, um nacheinander versteigert und dann in die Präfekturen gelegt zu werden.

Das **Säulen-Fundament** dient dazu, den Punktestand anzuzeigen und die **Säulen** zusammenzuhalten. Klappen Sie die beiden äußeren Enden des Fundamentes um 180 Grad an den eingeritzten Strichen nach unten und kleben Sie sie mit etwas Klebstoff (oder beidseitigem Klebeband) an der unteren Seite der Fundamente fest.

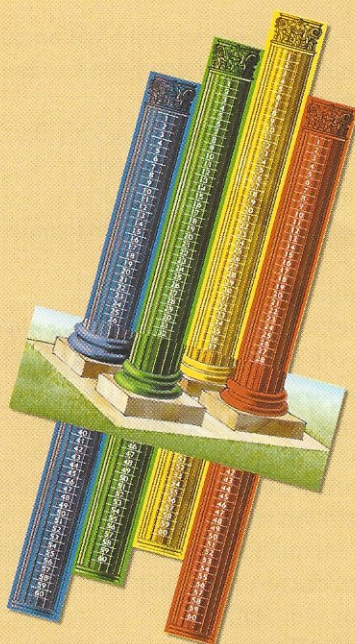


Die 4 Säulen werden nebeneinander unter das Fundament gelegt, so dass die äußeren beiden Säulen (rot und blau) an den umgelegten und verklebten Rändern des Fundaments anliegen.

Schieben Sie die Säulen so weit in das Fundament, dass die Säulen noch keine Punkte anzeigen, also nicht aus dem Fundament herausragen.

Bei den 4 Wertungen des Spiels schieben Sie die Säulen dann jeweils soweit unter dem Fundament hervor (dabei am besten von oben leicht auf das Fundament drücken), wie es der Anzahl der erreichten Punkte entspricht.

*Beispiel für Wertung:  
Blau 26 Punkte, Grün 32 Punkte,  
Gelb 37 Punkte, Rot 28 Punkte*



**Jeder Spieler erhält:**  
2 Dach-Karten  
2 Baustein-Karten  
4 Baugenehmigungen  
1 Senator-Karte  
(STOP-Karte)

**Jeder Spieler baut 4 fertige Häuser seiner Farbe vor sich auf.**

**Übrige Bausteine neben den Plan legen**

**Brunnen, Amphitheater und Tempel auf die Auktionsfelder legen**

**Wertungsanzeige: Äußere Enden des Säulen-Fundaments nach unten klappen und festkleben**

**Säulen nebeneinander unter das Fundament legen**

**Bei Wertungen die Säulen unter dem Fundament bis zur erreichten Punktzahl durchschieben**

**Ältester Spieler beginnt.**

Der älteste Mitspieler erhält den **Konsul** und ist damit Startspieler in der ersten Runde.

drei gleiche Dachformen gebaut werden. Stehen in den beiden hellblauen Präfekturen z. B. schon Häuser mit einem eckigen Dach, so muss in die dritte hellblaue Präfektur ein Haus mit einem runden Dach gebaut werden.

- Das erste Haus, das in einer Präfektur gebaut wird, muss genau ein Baustein hoch sein. Alle weiteren Häuser dieser Präfektur müssen jeweil's genauso hoch sein wie das zur Zeit höchste Haus dieser Präfektur oder einen Baustein höher.

*Beispiel: In einer Präfektur stehen zwei Häuser, ein einstöckiges und ein zweistöckiges. Ein neues Haus in dieser Präfektur muss also zwei- oder dreistöckig sein.*

#### d. Passen

Auch wenn alle anderen Spieler gepasst haben, kann ein Spieler so lange weiterspielen, wie er Karten besitzt. Nach dem Passen darf man in die laufende Bauphase nicht wieder einsteigen.

Die Zahlen auf den Karten spielen in der Bauphase keine Rolle. Sie kommen erst in der Auktionsphase zur Geltung.

Es ist erlaubt, eine Karte zu spielen und trotzdem keine Aktion auszuführen (Dies ist manchmal notwendig, um in der Bauphase weiterhin aktiv sein zu können).

Die Bauphase endet, wenn alle Spieler gepasst haben.

#### Regeln für die Karten

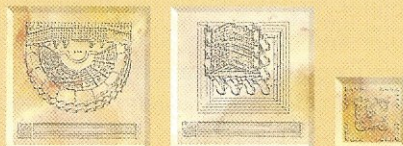
Gespielte Karten werden verdeckt neben die Aufnahmestapel der jeweiligen Kartenart gelegt und bilden die Ablagestapel.

Die Karten werden niemals gemischt. Ist ein Aufnahmestapel aufgebraucht, wird der betreffende Ablagestapel einfach umgedreht und als neuer Aufnahmestapel auf den dafür vorgesehenen Platz neben den Spielplan gelegt.

## B. Auktionsphase

Von den auf dem Spielplan liegenden Bauwerken werden in jeder Runde 3 einzeln nacheinander versteigert. Von oben nach unten sind dies:

1. Runde: Brunnen/ Brunnen /Amphitheater
2. Runde: Brunnen/ Brunnen /Amphitheater
3. Runde: Brunnen/ Brunnen /Tempel
4. Runde: Brunnen/ Brunnen /Tempel



#### Brunnen

Bei den Wertungen ist jeder Brunnen 1 zusätzlichen Punkt wert, und zwar sowohl für den Spieler mit den meisten Bausteinen in der jeweiligen Präfektur als auch für den Spieler mit den zweitmeisten Bausteinen in der Präfektur.

In drei Präfekturen sind bereits Brunnen als Grundausstattung zu sehen. Auf dem Capitolinischen Hügel sind es sogar zwei Brunnen. Diese zählen in der gleichen Art wie ersteigerte und gelegte Brunnen.

Jede Präfektur darf beliebig viele Brunnen enthalten.



#### Amphitheater

Amphitheater erlauben es bestimmten Spielern, in den Karten-Ziehphasen mehr Karten aufzunehmen. Der Spieler mit den meisten Bausteinen in einer Amphitheater-Präfektur darf 2 zusätzliche Karten ziehen, der Spieler mit den zweitmeisten Bausteinen in dieser Präfektur 1 zusätzliche Karte. Bei Gleichstand gelten die gleichen Regeln wie bei Gleichständen in der Wertungsphase (siehe Seite VII).

*Beispiel: Hat ein Spieler nach einer Wertung in 2 Amphitheater-Präfekturen die Mehrheit, kann er in der Karten-Ziehphase insgesamt  $6 + 2 + 2 = 10$  Karten aufnehmen.*

# V

Es darf nicht in allen drei Präfekturen einer Farbe die gleiche Dachform gebaut werden.

Erstes Haus einer Präfektur immer 1-stöckig; weitere Häuser immer gleich hoch oder 1 Baustein höher

**Passen:**  
Wieder-Einstieg nicht möglich

Zahlen auf den Karten spielen erst in der Auktionsphase eine Rolle.

#### Ende der Bauphase

Karten: gespielte Karten auf einen der drei Ablagestapel legen

**Auktionsphase**  
3 neutrale Bauwerke nacheinander einzeln versteigern

#### Brunnen

Pro Brunnen 1 zusätzlicher Punkt bei Wertung

#### Amphitheater

Zusätzliche Karten ziehen:

Erstplatziertes:

2 Karten

Zweitplatziertes:

1 Karte

# IV

**Ziel:**  
die meisten  
Wertungspunkte

**4 Runden, jeweils**  
A. Bauphase  
B. Auktionsphase  
C. Wertungsphase  
D. Karten-Ziehphase

**Bauphase:**

**2 Bausteine bauen**

**1 Dach auf ein Haus  
legen**

**Fertiges Haus auf  
Plan stellen**

**Passen**

**Bau-Regeln:**  
Gebaute Bausteine  
können nicht mehr  
verändert werden.  
Haus ohne Dach kann  
nicht auf den Spielplan  
gebaut werden.  
Legen eines Daches  
vollendet ein Haus.

**Baugenehmigung  
Farbe der Karte  
bestimmt Präfektur.**

**Häuser nur auf freie  
Baustein-Plätze bauen**

**Dachform innerhalb  
einer Präfektur immer  
gleich**

## Das Ziel

Die Spieler bauen Häuser und versuchen, in den 9 Präfekturen möglichst oft die Mehrheit an Bausteinen zu erreichen. Dafür benutzen sie Karten, die sie auch bei den Auktionen in jeder Runde als Gebot benötigen. Wer nach der letzten Wertung insgesamt am meisten Punkte erzielt hat, gewinnt das Spiel.

## Der Spielablauf

Das Spiel läuft in 4 Runden ab. Jede Runde hat eine Bauphase, eine Auktionsphase, eine Wertungsphase und eine Karten-Ziehphase.

### A. Bauphase

Beginnend mit dem Startspieler haben die Spieler reihum im Uhrzeigersinn jeweils eine der folgenden Möglichkeiten:

#### a. Baustein-Karte ablegen

Der Spieler nimmt 2 Bausteine aus dem allgemeinen Vorrat und benutzt sie, um seine angefangenen Häuser vor sich zu erhöhen oder den Bau eines oder mehrerer neuer Häuser anzufangen.

#### b. Dach-Karte ablegen

Der Spieler nimmt eins seiner unverbauten Dächer und legt es auf eins seiner angefangenen Häuser. Das Haus ist damit vollendet.

#### c. Baugenehmigung ablegen

Der Spieler darf eins seiner vollendeten Häuser auf den Spielplan stellen, und zwar in eine Präfektur mit der Farbe der Baugenehmigung.

#### d. Passen

Der Spieler verzichtet auf weitere Aktionen für den Rest der Bauphase.

### a. / b. Bau-Regeln

Legt ein Spieler eine Baustein-Karte ab, muss er sich sofort endgültig festlegen, wie er die beiden Bausteine bei seinen Häusern verwenden will. Diese Entscheidung kann nicht verändert werden.

Ein Haus ohne Dach ist nicht vollendet und kann nicht auf den Spielplan gesetzt werden. Auf ein solches Haus können weiterhin Bausteine gesetzt werden. Das Entfernen von Bausteinen ist nicht erlaubt.

Sind die Bausteine vor Ende der Partie aufgebraucht, können die Spieler beim Legen einer Baustein-Karte keine Bausteine mehr vom Vorrat nehmen.

Spielt ein Spieler eine Dach-Karte und legt ein Dach auf eins seiner Häuser, so ist dieses Haus vollendet und kann nicht mehr verändert werden.

### c. Baugenehmigung

In die kleinen, farbig umrandeten Quadrate (Baustein-Plätze) werden Häuser und Brunnen gebaut. In die großen, farbig umrandeten Quadrate (Bauplätze) werden Amphitheater und Tempel gebaut.

Nach dem Ablegen einer Baugenehmigung darf der Spieler eins seiner Häuser nach folgenden Regeln auf den Spielplan stellen:

- Die Farbe der Baugenehmigung bestimmt die Farbe der Präfektur, in die der Spieler das Haus stellen muss.
- Das Haus muss auf einen freien Baustein-Platz gebaut werden (ein kleiner, umrandeter Platz).
- Häuser dürfen nicht auf einen großen umrandeten Bauplatz und nicht auf einen Brunnen gebaut werden.
- Wird ein Haus in eine Präfektur gebaut, in der noch kein Haus steht, kann es entweder ein rundes oder ein eckiges Dach haben. Alle Häuser einer Präfektur müssen jedoch die gleiche Dachform aufweisen. Außerdem dürfen in den jeweils drei Präfekturen einer Farbe nicht

# VI

**Tempel**  
Punkte werden bei Wertung verdoppelt.

**Auktion**  
Nur die Zahlen der Karten zählen für die Auktion

STOP-Karte unterhalb der gebotenen Summe einordnen

Verdeckte Karten aufdecken bis zur STOP-Karte

Zahlensumme der vor der STOP-Karte umgedrehten Karten zählt als Gebot

Gewinner legt gebotene Karten auf Ablagestapel. Alle anderen behalten ihre Karten.

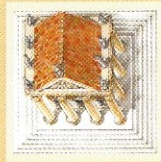
**Gleichstand:** Spieler mit weniger Wertungspunkten gewinnt.  
**Erneuter Gleichstand:** Bauwerk geht aus dem Spiel.

Gewinner legt Bauwerk auf einen freien Bauplatz

**Wertung**  
Anzahl der Bausteine zählt.

Jede Präfektur einzeln abrechnen

**Erster Platz:**  
2 Punkte +  
1 Punkt pro Brunnen  
**Zweiter Platz:**  
1 Punkt pro Brunnen



## Tempel

Liegt in einer Präfektur ein Tempel, verdoppeln sich in jeder folgenden Wertungsphase alle gewerteten Punkte für diese Präfektur.

### Für die Auktionen gelten folgende Regeln:

- Die Spieler dürfen alle Karten benutzen, die sie auf der Hand halten.
- Nur die Zahlen auf den Karten sind für die Auktion wichtig. Die Art der Karte (Dach-/Baustein-Karte, Baugenehmigung) spielt keine Rolle.
- Alle Spieler ordnen verdeckt ihre verbliebenen Karten, um ihr Gebot festzulegen. Dann legen sie alle ihre Karten als verdeckten Stapel vor sich auf den Tisch. Nur die Karten, die oberhalb der STOP-Karte liegen, nehmen an der Auktion teil. Karten unterhalb der STOP-Karte spielen für diese Auktion keine Rolle.

*Beispiel: Ein Spieler hat Karten mit den Werten 4, 6, 7 und 8 auf der Hand. Er entscheidet sich, 11 zu bieten und legt seine 7 obenauf, darunter seine 4, darunter die STOP-Karte und darunter die 6 und die 8.*



- Nachdem alle Spieler ihre Karten vor sich abgelegt haben, dreht jeder Spieler die oberste Karte um, dann die zweitoberste, die drittoberste usw., bis er seine STOP-Karte umdreht.
- Möchte ein Spieler bei einer Auktion nicht bieten, legt er die STOP-Karte als oberste Karte.
- Die Summe der Zahlen, die ein Spieler vor seiner STOP-Karte aufgedeckt hat, zählt als Gebot für die Auktion. Auch Karten, die nicht mehr zum Gewinn der Auktion nötig wären, aber noch vor der STOP-Karte liegen, zählen zum Gebot.
- Der Spieler mit dem höchsten Gebot gewinnt die Auktion. Er legt alle Karten, die er vor seiner STOP-Karte aufgedeckt hat, auf die entsprechenden Ablagestapel. Alle anderen Spieler nehmen ihre gebotenen Karten wieder auf die Hand.
- Wenn zwei oder mehr Spieler die gleiche Summe geboten haben, gewinnt derjenige von ihnen, dessen Punktestand auf den Säulen niedriger ist. Haben die beteiligten Spieler gleich viele oder noch gar keine Punkte, geht das versteigerte Objekt aus dem Spiel und die beteiligten Spieler erhalten ihre Karten zurück.
- Der Spieler, der das Objekt ersteigert hat, legt es sofort in eine Präfektur seiner Wahl (Brunnen auf beliebigen, freien Baustein-Platz; Amphitheater und Tempel auf einen beliebigen, freien Bauplatz) und die nächste Auktion bzw. Runde beginnt.

## C. Wertungsphase

Am Ende jeder Runde findet eine Wertung statt. Wichtig ist dabei die Anzahl der Bausteine pro Präfektur, nicht die Anzahl der Häuser.

In jeder der 9 Präfekturen bekommen die Spieler mit den meisten und den zweitmeisten Bausteinen Punkte.

*Tipp: Am einfachsten ist die Wertung, wenn Sie zunächst einen Spieler in allen Präfekturen werten, dann den nächsten usw.*

Jede der 9 Präfekturen wird einzeln nach folgenden Regeln abgerechnet:

- **Erster Platz:**  
Der Spieler mit den meisten Bausteinen bekommt 2 Punkte für diese Mehrheit plus ggfs. 1 Punkt pro Brunnen in der Präfektur.
- **Zweiter Platz:**  
Der Spieler mit den zweitmeisten Bausteinen bekommt lediglich ggfs. 1 Punkt pro Brunnen in der Präfektur.
- Hat nur ein Spieler in einer Präfektur gebaut, erhält er nur die Punkte des Erstplatzierten.

## Beispiele für die Wertung



Blau 2 Punkte



Blau 2 Punkte  
Rot 0 Punkte



Rot 3 Punkte  
Blau 1 Punkt



Blau 8 Punkte  
Rot 8 Punkte



Grün 3 Punkte  
Rot 1 Punkt  
Blau 1 Punkt

- Gleichstand beim ersten Platz: Belegen zwei oder mehr Spieler mit gleich vielen Bausteinen den ersten Platz, erhält der Spieler mit dem höchsten Haus die Punkte des ersten Platzes und der bzw. die übrigen die des zweiten Platzes. Besteht auch dann noch ein Unentschieden, erhalten alle beteiligten Spieler die Punkte des ersten Platzes. In diesem Fall werden die Punkte des zweiten Platzes nicht vergeben.
- Erhält ein Spieler die Punkte des ersten Platzes und zwei oder mehr Spieler liegen mit gleich vielen Bausteinen auf dem zweiten Platz, erhalten alle zweitplatzierten Spieler die Punkte des zweiten Platzes.
- Tempel: Steht in einer Präfektur ein Tempel, werden bei jeder Wertung alle Punkte dieser Präfektur verdoppelt.

Die Spieler schieben Ihre Säulen um die gewonnenen Punkte unter dem Fundament weiter. So können alle Spieler jederzeit den aktuellen Spielstand verfolgen.

### D. Karten-Ziehphase

Beginnend mit dem Startspieler ziehen alle Spieler reihum im Uhrzeigersinn insgesamt 6 neue Karten von den drei Aufnahmestapeln neben dem Spielplan. Jeder Spieler nimmt alle seine 6 Karten hintereinander weg und kann frei auswählen, wie viele Karten er von welchem Stapel nimmt.

Wer in einer Amphitheater-Präfektur den ersten Platz belegt, darf 2 zusätzliche Karten ziehen, der Spieler, der dort auf dem zweiten Platz liegt, 1 zusätzliche Karte.

Das Aufnehmen der Karten erfolgt Karte für Karte. So wird die jeweils nächste Karte eines Stapels immer sichtbar und kann die Entscheidung der Spieler beeinflussen, welche Karten er noch ziehen will.

Wenn alle Spieler ihre Karten gezogen haben, wandert der Konsul für die nächste Runde zum Spieler, der direkt links vom bisherigen Startspieler sitzt.

## Spielende

Nach der vierten Wertung endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

### Gleichstand:

höchstes Haus gewinnt  
Erneut Gleichstand:  
Alle Beteiligten erhalten Punkte des ersten Platzes.

Gleichstand beim zweiten Platz.

Tempel: Alle Punkte dieser Präfektur werden verdoppelt.

### Karten ziehen:

pro Spieler 6 Karten von beliebigen Stapeln

in Amphitheater-Präfektur:

Erstplatziertes:

2 Karten mehr

Zweitplatziertes:

1 Karte mehr

Wechsel des Startspielers, sobald alle Karten genommen haben.

### Spielende

nach der 4. Wertung

# VIII

## Taktische Tipps:

- Versuchen Sie, Bausteine und Dächer vorausschauend einzuteilen, um möglichst am Spielende keine fertigen oder unvollendeten Häuser vor sich stehen zu haben. Je weniger unverbautes Material Sie übrig behalten, desto mehr Bausteine bzw. Häuser konnten Sie im Spielverlauf bauen, um zu punkten.
- Achten Sie auf die Auslagen der anderen Spieler, um jederzeit beurteilen zu können, wer welche Häuser mit welchen Dachformen wie schnell bauen kann. Oft reicht es schon, bei sich selbst ein Haus stehen zu haben und die Mitspieler glauben zu lassen, dass man es bauen kann. Dies „Drohpotential“ hält andere zuweilen von einem „Angriff“ ab.
- Beobachten Sie, welche Karten die Mitspieler auf die Hand nehmen. Je mehr Sie über diese Karten wissen, desto besser können Sie einschätzen, in welche Präfektur der betreffende Spieler noch bauen kann und wie hoch sein Gebot bei einer Auktion potenziell sein wird.



## Der Spiele-Service von Schmidt

Sie möchten noch mehr wissen? Dann werden Sie doch Schmidtspieler!  
Schicken Sie einfach eine Postkarte mit Ihrem Namen, Geburtsdatum, Anschrift  
und Lieblingsspiel an:

Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 47 02 25  
12311 Berlin

Sie erhalten dann immer die neuesten Informationen per Post oder per E-Mail.  
Weitere Informationen finden Sie auch unter:

<http://www.schmidtspiele.de>

© 2001 Schmidt Spiele GmbH, 12359 Berlin, Made in Germany, Art.-Nr. 49062 1

© 2000 Alan R. Moon, Aaron Weissblum

Grafik: Grafikstudio Krüger / Claus Stephan

Illustration: Grafikstudio Krüger / Claus Stephan

DTP: Fafalter GmbH