

VIA APPIA

Ein Spiel von Michael Feldkötter
für 2-4 Spieler

Spielmaterial

ALLGEMEINES SPIELMATERIAL

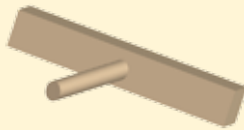
- 1 Spielplan



- 1 Steinbruch & Aufbauanleitung



- 1 Schieber zum Einschieben der Steine in den Steinbruch



- 64 Steine aus Holz, zum Einschieben in den Steinbruch



8 große, 22 mittlere und 34 kleine

- 47 Platten zum Bau der Via Appia
9 große, 14 mittlere und 24 kleine



- 41 Bonusplättchen
11 graue, 13 braune und 17 beige



- 9 Siegpunktplättchen
je 3x 6er, 3er und 1er



- 9 Städtemarken



- 30 Sesterzen



- 16 Einkommenskarten



- 4 Plättchen Schieben +1



- 1 Startspielerplättchen



- 1 Spielanleitung

SPIELMATERIAL FÜR DIE SPIELER

- 4 Transportkarren



- 4 Spielfiguren



- 4 Zählsteine



- 4 50+ Marker



- 4 Sichtschirme



Spielziel

Rom braucht eine Verbindung mit Brundisium.

Daher bauen die Spieler die Via Appia, um eine schnelle Reise nach Brundisium zu ermöglichen. Die benötigten Steinplatten gewinnen sie aus dem Steinbruch.

Um diese verbauen zu können, begeben sich die Spieler auf den Weg nach Brundisium. Das kostet Sesterzen, bringt aber die entscheidenden Siegpunkte!

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.

1. Sortieren: Die Bonusplättchen für jeden Abschnitt (A, B und C) werden auf das Feld neben dem entsprechenden Straßenabschnitt gelegt. Die Siegpunktplättchen werden jeweils auf den entsprechenden Feldern neben den Städten als Stapel 6-3-1 (von oben nach unten) ausgelegt. *Ausnahme:* Bei 2 Spielern werden nur eine 6 und eine 1 ausgelegt. Steine und Platten werden in die jeweiligen Lager sortiert. Die Schieben +1 Plättchen, Städtemarker, 50+ Marker und die Sesterzen werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

2. Mischen: Die Einkommenskarten werden gemischt. Davon werden 7 offen neben dem Spielplan ausgelegt, der Rest als verdeckter Nachziehstapel daneben platziert.

3. Steinbruch füllen: Der Steinbruch wird in die Ausstanzungen des Spielplans gestellt. Dann wird er mit 4 großen, 8 mittleren und 12 kleinen Steinen gefüllt. Die verschiedenen Steine werden zufällig angeordnet, so ergibt sich für jede Partie ein neuer Aufbau. Der Schieber wird neben dem Steinbruch bereitgelegt.



Zusätzlich erhält	
<i>der Startspieler</i>	2 kleine (graue) Steine und 1 Sesterze
<i>der 2. Spieler</i>	2 kleine (graue) Steine und 2 Sesterzen
<i>der 3. Spieler</i>	1 kleinen (grauen) und 1 mittleren (weißen) Stein und 2 Sesterzen
<i>der 4. Spieler</i>	1 kleinen (grauen) und 1 mittleren (weißen) Stein und 3 Sesterzen.
<i>Sesterzen werden immer hinter den Sichtschirm und Steine offen davor gelegt.</i>	

4. Verteilen: Ein Startspieler wird ermittelt, er bekommt das Startspielerplättchen, dann erhält jeder Spieler:

- 1 Spielfigur in der Farbe seiner Wahl, die er in die Stadt Rom stellt,
- 1 Sichtschirm in derselben Farbe, den er vor sich aufbaut,
- 1 Zählstein derselben Farbe, den er vor das Feld 1 der Zählleiste legt.
- 1 Transportkarren den er neben den Sichtschirm stellt.

Spielablauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der an der Reihe ist, führt eine der folgenden Aktionen aus:

Die Aktionen im Einzelnen:

■ Einkommen

Der Spieler wählt eine der offen ausliegenden Einkommenskarten und erhält wahlweise die darauf abgebildeten Sesterzen (aus dem allgemeinen Vorrat) oder Steine (aus dem Steinlager). Die Sesterzen werden hinter den Sichtschirm gelegt, Steine offen davor. Die Einkommenskarte wird umgedreht.

Stehen nur noch 3 oder weniger Karten zur Auswahl, erhält der Spieler beides, Sesterzen **und** Steine.

Der Spieler, der die letzte Karte nimmt, erhält ein Plättchen „Schieben +1“, sofern er noch keins hat. Danach werden vom Nachlegestapel 7 neue Karten ausgelegt, alle anderen (die umgedrehten wie der Rest des Nachlegestapels) werden zu einem neuen Stapel gemischt. Falls ein Spieler einen Stein bekommen würde, der nicht mehr vorhanden ist, muss **jeder Spieler** die Hälfte dieser Steingröße (abgerundet) zurück ins Steinlager legen. Dann erhält der Spieler seine(n) Stein(e).

■ Steinbruch

Der Spieler kann nacheinander bis zu 2 seiner Steine in den Steinbruch schieben. Dazu legt er den ersten Stein wie im Beispiel rechts vor den Steinbruch und schiebt ihn vorsichtig mit dem Schieber hinein. Dabei darf der Schieber beliebig angesetzt werden, jedoch kein Teil des Schiebers die Linie zwischen den Schienen überqueren. Genau so wird gegebenenfalls der zweite Stein eingeschoben.

Der Spieler tauscht jeden Stein, der vorne herunter fällt in eine gleich große oder kleinere Platte aus dem Plattenlager um oder verkauft ihn sofort für eine Sesterze. Die Steine werden nach Tausch oder Verkauf in das Steinlager zurückgelegt. Erhaltene Platten legt der Spieler auf seinen Transportkarren. Die jeweiligen Plätze des Transportkarrens können jeweils **genau** mit den abgebildeten Platten belegt werden. Ist beim Einschieben von 2 Steinen kein Stein heruntergefallen, erhält der Spieler wahlweise eine kleine Platte oder eine Sesterze. Ein Spieler darf **ein** Plättchen „Schieben +1“ einsetzen, wenn er ein solches besitzt. Er darf dann einen dritten Stein einschieben.

■ Straßenbau

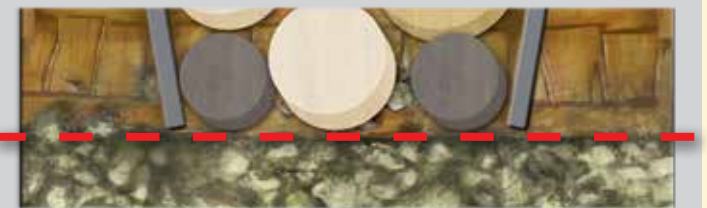
Der Spieler baut 1 oder 2 Platten auf die Via Appia. Dabei ist Folgendes zu beachten:

- Ein Spieler darf in jedem Straßenabschnitt bauen, der an eine Stadt grenzt, die er bereits bereist hat.

■ Einkommen ■ Steinbruch ■ Straßenbau ■ Reisen



Anmerkung: Dies bedeutet, dass jeder Spieler nur 1 Plättchen „Schieben +1“ besitzen darf.



Ein einzuschiebender Stein wird vor der hier eingezeichneten roten Linie platziert. Diese Linie darf beim Einschieben von Steinen in den Steinbruch vom Schieber nicht überquert werden.



Anmerkung: Auf dieses Feld des Karrens kann **entweder** eine große **oder** eine mittlere und eine kleine Platte gelegt werden. Die Ablage von zwei kleinen Platten ist also nicht möglich! Natürlich kann eine einzelne mittlere oder kleine Platte hier abgelegt werden.



Beispiel: Ani (blau) und Frank (rot) haben Tarracina bereist und dürfen deshalb sowohl an Abschnitt A als auch B der Via Appia bauen.

- Platten dürfen nur auf Felder gebaut werden, die durch eine Linie mit einer anderen Platte oder mit der dahinter liegenden Stadt verbunden sind.
- Ein Spieler darf eine zweite Platte nur im selben Straßenabschnitt bauen. Dafür müssen in allen vorherigen Straßenabschnitten alle Platten verbaut worden sein.



Beispiel:
Die mit ✓ gekennzeichneten Felder dürfen aktuell bebaut werden, die mit ✗ nicht.

Für den Bau **jeder** Platte erhält der Spieler ein Bonusplättchen des bebauten Straßenabschnitts und Siegpunkte:

Große Platte	5 Siegpunkte
Mittlere Platte	3 Siegpunkte
Kleine Platte	1 Siegpunkt

Diese trägt er auf der Zählleiste ab.

Für den Bau von 2 Platten erhält der Spieler zusätzlich eine Prämie von einer Sesterze.

Anmerkung: Hat ein Spieler im Laufe des Spiels mehr als 50 Siegpunkte gesammelt, legt er den +50 Marker vor sich ab.

Reisen

Der Spieler bewegt seine Spielfigur 1, 2 oder 3 Platten weiter. Dafür zahlt er 1, 3 oder 6 Sesterzen.

Gezogen werden darf nur auf und über Felder, die mit einer Platte belegt sind. Weiterhin darf nur entlang der Verbindungslinien zwischen den Platten gezogen werden.

Auf **kleinen und mittleren** Platten darf jeweils nur **1 Figur**, auf einer **großen** Platte dürfen **2 Figuren** stehen. Steine mit Figuren dürfen übersprungen werden, zählen aber beim Laufen mit.

Ein Spieler kann maximal bis in die nächste Stadt ziehen. Hier muss er stehen bleiben und erhält das oberste noch ausliegende Siegpunktplättchen. Außerdem wird ein Städtemarker auf das Städtemarkerfeld gelegt (diese Aktion entfällt beim letzten Spieler, der die Stadt erreicht).

Liegen in einer Stadt 1 oder mehrere Städtemarker, wird das Reisen für Spielfiguren, die die Stadt noch nicht erreicht haben, leichter: Das Reisen wird für jeden in einer Stadt ausliegenden Städtemarker eine Sesterze preiswerter. Dies gilt nur für den der Stadt direkt voranliegenden Abschnitt.



Beispiel: Bewegungen entlang der roten Pfeile sind verboten, wegen fehlenden Verbindungslinien in beiden Fällen, im linken Fall ist das Feld außerdem ohne Platte. Bewegungen entlang der grünen Pfeile sind erlaubt.

Anmerkung: Felder, auf denen keine Platte liegt, dürfen also niemals betreten werden!



1 →	✗
2 ↘	2 Sesterzen
3 ↘	5 Sesterzen

Beispiel: In *Benvenutum* liegt ein Städtemarker. Spieler im Abschnitt *B* bezahlen nun für 1 Schritt nichts, für 2 Schritte 2 Sesterzen und für 3 Schritte 5 Sesterzen. Für Spieler in Abschnitt *A* hat dieser Marker keine Auswirkungen.

Anmerkung: Städtemarker können nur Reisekosten reduzieren, ein Spieler bekommt niemals Sesterzen heraus!

Spielende und Schlusswertung

Das Spiel endet, wenn

- entweder ein Siegpunktplättchen in *Brundisium* vergeben ist,
- oder die *Via Appia* fertig gebaut ist.

Der oder die Spieler mit den **meisten Sesterzen** erhalten 2 Siegpunkte. Anschließend wird noch anhand der unterschiedlichen **Bonusplättchen** festgestellt, welche Spieler in den jeweiligen Abschnitten die meisten Steine verbaut haben:

- Der Spieler, der die meisten Steine verbaut hat, erhält 8 Siegpunkte.
- Der Zweitplatzierte erhält 4 Siegpunkte.

In beiden Fällen wird die **Runde** noch **zu Ende** gespielt.

Im Falle eines Gleichstandes bei den meisten Steinen werden die Punkte für den 1. und den 2. Platz unter den Beteiligten geteilt. Im Falle eines Gleichstandes beim 2. Platz werden die 4 Punkte unter den Beteiligten aufgeteilt, ggf. abgerundet.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Sieger des Spiels. Haben mehrere Spieler gleich viele Siegpunkte, teilen sie sich den Sieg.

