

RES PUBLICA

Unterschiedliche Völker ziehen auf der Suche nach neuen Siedlungsgebieten durch Europa. Ein intensiver Handel führt Stämme zusammen, lässt Siedlungen entstehen

und beschleunigt so die Entwicklung der Zivilisation. Städte werden gegründet und rücken ins Zentrum des kulturellen Fortschritts – je früher, desto besser!

Spielmaterial

- **65 Völkerkarten:** je 12 Angelsachsen-, Hunnen-, Wikinger-, Goten-, Langobardenkarten, 5 Mönchskarten



Rückseite *Angelsachsen, Hunnen, Wikinger, Goten, Langobarden & Mönche*

- **65 Zivilisationskarten:** je 12 Alchemie-, Handel-, Schiffbau-, Architektur-, Metallkundekarten, 5 Bücherkarten



Rückseite *Alchemie, Handel, Schiffbau, Architektur, Metallkunde & Bücher*

- **24 Wertungskarten:** 10 Siedlungen (jeweils Wert 3), 2 Kirchen (jeweils Wert 7), 10 Städte (mit den Werten 4, 5, 5, 6, 6, 7, 7, 8, 8, 9); 2 Bibliotheken (sie erlauben das Auslegen von nur 4 anstatt von 5 Zivilisationskarten)



Rückseite *Siedlung, Kirche, Städte, Bibliothek*

- **1 Spielregel**

Spielvorbereitung

Sortieren Sie die Wertungskarten in 4 Stapel:

- Im ersten Stapel befinden sich in absteigender Reihenfolge die Städte. Die 9 liegt oben, darunter die beiden Karten mit Wert 8 usw. - bis zur 4 ganz unten.
- Der zweite Stapel enthält die 10 Siedlungen mit Wert 3.
- Den dritten Stapel bilden die beiden Kirchen.
- Den vierten Stapel bilden die beiden Bibliotheken.

Alle 4 Stapel liegen **offen** in der Tischmitte.

Die **Zivilisationskarten** werden gemischt und als **verdeckter Stapel** neben die Wertungskarten gelegt.

Nun werden die **Völkerkarten** gemischt. **Jeder Spieler** erhält **verdeckt 4 Karten**, die er auf die Hand nimmt. Die übrigen Karten bilden den **verdeckten Völkerkartenstapel**.

Der älteste Spieler wird Startspieler; die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.



Stapel mit Stadtekkarten

Stapel mit Siedlungskarten



Stapel mit Kirchen



Stapel mit Bibliotheken



Stapel mit Zivilisationskarten



Stapel mit Völkerkarten

Spielziel

Die Spieler versuchen, Siedlungen und Städte zu gründen und so kulturellen und technologischen Fortschritt zu erreichen.

Um eine Siedlung zu gründen, legt ein Spieler 5 gleiche Völkerkarten aus. Dies bringt ihm 3 Punkte und das Recht, pro Spielrunde eine Zivilisationskarte zu ziehen.

Mit je 5 gleichen Zivilisationskarten kann ein Spieler eine Stadt gründen. Dabei ist das Tempo wichtig – die erste Stadt bringt die meisten Punkte, folgende Stadtgründungen immer weniger Punkte.

Es gewinnt der Spieler, der durch geschicktes Handeln (und ein wenig Kartenglück...) am Ende die meisten Punkte gesammelt hat.

Spielablauf

Res Publica wird in Runden gespielt, in denen die Spieler im Uhrzeigersinn ihre Spielzüge ausführen. In seinem Spielzug kann ein Spieler folgende Aktionen **in der angegebenen Reihenfolge** ausführen oder gar nichts tun:

■ Handeln

■ Karten auslegen:

- 5 Völkerkarten ergeben eine Siedlungskarte
- 5 Zivilisationskarten ergeben eine Stadtkarte.
- 2 Mönche ergeben eine Kirche.
- 2 Bücher ergeben eine Bibliothek.

Am Ende seines Zugs darf ein Spieler **1 Völkerkarte** vom Stapel **ziehen**. Zusätzlich zieht er **für jede** vor ihm ausliegende **Siedlung 1 Zivilisationskarte**, maximal aber 3 Karten.

Die Aktionen im Einzelnen

■ Handeln

Der Spieler am Zug darf **einen** Handel anbieten. Dazu wählt er eine der beiden folgenden Möglichkeiten:

- A. Eine oder mehrere Karten suchen
- B. Eine oder mehrere Karten anbieten

A. Eine oder mehrere Karten suchen

Der Spieler nennt die Karte oder Karten, die er **sucht**. Er sagt dabei aber nicht, welche Karte(n) er dafür als Gegenleistung anbietet.

Reihum im Uhrzeigersinn nennt nun jeder Mitspieler, der das Gesuchte anzubieten hat, die Gegenleistung, die er dafür verlangt.

Der suchende Spieler entscheidet, welches Angebot er annimmt. Er darf auch alle Angebote ausschlagen.

Kommt ein Handel zwischen 2 Spielern zustande, tauschen die Handelspartner die genannten Karten offen aus.



Anmerkung: In seinem Spielzug kann ein Spieler nur eine der beiden Handlungsoptionen wahrnehmen. Er darf zudem nur einmal pro Zug handeln.

Beispiele:

Ich suche 1 Wikingerkarte.

Ich suche 1 Mönchskarte.

Ich suche 2 Hunnenkarten und 1 Schiffbaukarte.

Ich suche 3 Alchemie- oder 3 Metallkundekarten.

Beispiele für Gegenleistungen:

Gegen 1 Hunnenkarte.

Gegen 1 Buch- oder 2 beliebige Zivilisationskarten.

Gegen 1 Angelsachsen- und 2 Handelkarten.

Gegen 2 Schiffbau- oder 2 Architekturkarten.

B. Eine oder mehrere Karten anbieten

Der Spieler benennt die Karte oder Karten, die er **anbietet**. Er sagt dabei nicht, welche Karten(n) er dafür als Gegenleistung erwartet.

Reihum im Uhrzeigersinn nennt jetzt jeder Mitspieler, der am Angebot interessiert ist, welche Karten er dafür als Gegenleistung geben möchte.

Der bietende Spieler entscheidet, ob er eins der Angebote annimmt.

Beispiele:

Ich biete 2 Gotenkarten.

Ich biete 1 Mönch- und 2 weitere Völkerkarten.

Ich biete 1 Hunnen- und 1 Schiffbaukarte.

Ich biete 2 Metallkundekarten.

Hinweis: Mit der Aussage „Ich biete 1 Langobarden- oder 1 Angelsachsenkarte“ lassen Sie ihre Mitspieler im Unklaren, was sie bekommen. Daher werden die Gegenleistungen wahrscheinlich dürftig ausfallen. Es ist nicht erlaubt auszuhandeln, was man im Einzelfall erhält!

Handelsregeln

- Beim **Suchen, Anbieten** und bei allen **Gegenleistungen** dürfen niemals mehr als **2 Merkmale** genannt werden, die durch „und“ bzw. „oder“ miteinander verknüpft werden können.
- Suchen und Anbieten dürfen niemals kombiniert werden.
- Nennt ein Spieler mehr Informationen als erlaubt, wird er vom laufenden Handel ausgeschlossen.
- Jeder Spieler hat nur 1 Versuch.
- Aussagen müssen eingehalten werden:
 - Ein Spieler muss die von ihm genannten Karten abgeben.
 - Ein Spieler darf nur Karten anbieten, die er auch besitzt.
- Es muss nicht dieselbe Anzahl Karten getauscht werden. Die beiden Partner eines Handels müssen jedoch mindestens je eine Karte tauschen.
- Wertungskarten dürfen niemals getauscht werden.

Beispiele:

2 Gotenkarten und 1 Hunnenkarte.

2 Baukunst- oder 3 Völkerkarten.

1 Metallkundekarte und 2 weitere Karten.

2 Paare oder 3 Zivilisationskarten.

Nicht erlaubt sind:

1 Goten-, 1 Hunnen- und 1 Angelsachsenkarte.

1 Zivilisationskarte, aber keine Alchemiekarte.

Individuelle Feinheiten können die Spieler jedoch als „Hausregeln“ entwickeln und einbauen.

Beispiel: Verboten ist also: „Ich suche 1 Hunnenkarte und biete 1 Gotenkarte“. Individuelle Feinheiten können die Spieler jedoch als „Hausregeln“ entwickeln und einbauen.

Beispiel: Ani sucht eine Gotenkarte. Niemand antwortet jedoch auf das Angebot (da die Mitspieler die Karte nicht haben oder abgeben wollen). Ani kann nun keinen weiteren Handel eingehen.

Das gilt natürlich nicht, wenn der Spieler am Zug einen angebotenen Handel nicht eingegangen ist.



■ Karten auslegen

Hat ein Spieler **5 gleiche Völker- oder Zivilisationskarten** bzw. **2 Mönche** oder **2 Bücher** auf der Hand, kann er diese **offen** vor sich **auslegen**. Er kann auch mehrere Gruppen in einem Zug auslegen.

Für jede ausgelegte Gruppe von Karten erhält ein Spieler sofort eine Wertungskarte:

- **5 gleiche Völkerkarten** (außer Mönchen) bringen eine **Siedlungskarte**, die vom entsprechenden Stapel gezogen wird. Siedlungskarten haben immer den Wert 3.
- **5 gleiche Zivilisationskarten** (außer Büchern) erlauben es, die oberste Karte vom Stapel der **Stadtkarten** zu ziehen. Durch die Sortierung des Stapels vor Spielbeginn erhält der Spieler jeweils die Karte mit dem höchstmöglichen Wert.
- **2 Mönche** bringen eine **Kirchenkarte**. Kirchen haben immer den Wert 7.
- **2 Bücher** bringen eine **Bibliothekskarte**. Eine Bibliothek erlaubt es dem Spieler, 4 (statt 5) gleiche Zivilisationskarten auszulegen und eine Stadtkarte zu ziehen!

Jede Wertungskarte wird quer über die ausgelegte Kartengruppe gespielt, so dass die darunter liegenden Karten noch zu erkennen sind.

Anmerkung: Damit kann man jederzeit feststellen, welche Karten schon aus dem Spiel sind.



Karten ziehen

Am Ende seines Spielzugs darf ein Spieler **1 Völkerkarte** vom Stapel **ziehen**, sofern dort noch Karten vorhanden sind. Ist der Stapel aufgebraucht, kann ein Spieler keine Völkerkarte mehr nachziehen.

Außerdem erhält er für **jede Siedlung**, die er vor sich auslegen hat, **1 Zivilisationskarte** vom Stapel.

Wichtig: Ein Spieler darf am Ende seines Spielzugs nur **maximal 3 Karten** aufnehmen!

Anmerkung: Dabei ist es egal, ob die Völkergruppe in dieser oder einer früheren Spielrunde abgelegt wurde.

Anmerkung: Hat er mehr als 2 Siedlungskarten vor sich liegen, entscheidet er, ob er 1 Völkerkarte und 2 Zivilisationskarten oder 3 Zivilisationskarten zieht (und damit auf die Völkerkarte verzichtet).

Spielende und Wertung

Sobald ein Spieler die **letzte Zivilisationskarte** vom Stapel zieht, beginnt die **letzte Spielrunde**.

Jeder Spieler hat nun noch einen finalen vollständigen Zug; zuletzt der Spieler, der die letzte Zivilisationskarte gezogen hat.

Bevor dann gewertet wird, haben alle Spieler reihum noch einmal die Möglichkeit, Gruppen aus 5 gleichen Völker- oder Zivilisationskarten auszulegen. Die Spieler dürfen zudem 2 Mönche und/ oder 2 Bücher auslegen.

Anschließend wird gewertet:

- Jeder Spieler zählt die **Punkte** auf seinen **Wertungskarten** (Siedlungen, Kirchen, Städte). Bibliotheken geben keine Punkte.
- **Jedes Paar gleicher Karten** auf der Hand eines Spielers bringt **1 Punkt**.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Res Publica Classic

Die erste Auflage von Res Publica enthielt nur 140 Karten, es fehlten die **Mönche, Bücher, Kirchen und Bibliotheken**. Wenn Sie diese Version bevorzugen, ändern Sie einfach Folgendes:

- Vor Spielbeginn werden alle **Mönchs-, Bücher-, Kirchen- und Bibliothek Karten aussortiert** und zurück in die Schachtel gelegt.
- Es werden vor Spielbeginn nur 2 Wertungskartenstapel gebildet. (Siedlungen und Städte)

Anmerkung: Ohne Mönche und Bücher müssen natürlich immer 5 gleiche Zivilisationskarten ausgelegt werden!

Spielübersicht

Spielvorbereitung

Sortieren Sie die Wertungskarten in 4 Stapel:

- 1. Stapel: Stadtkarten in absteigender Reihenfolge.
- 2. Stapel: 10 Siedlungskarten (alle Wert 3).
- 3. Stapel: 2 Kirchen.
- 4. Stapel: 2 Bibliotheken.

Diese 4 Stapel liegen **offen** in der Mitte des Tisches.

Die **Zivilisations- und Völkerkarten** werden getrennt gemischt und als **verdeckte Stapel** bereit gelegt. Jeder Spieler erhält **verdeckt 4 Völkerkarten auf die Hand**.

Spielablauf

Ein Spieler kann in seinem Spielzug in dieser Reihenfolge Folgendes unternehmen:



Stapel mit Stadtkarten



Stapel mit Siedlungskarten



Stapel mit Kirchen



Stapel mit Bibliotheken



Stapel mit Zivilisationskarten



Stapel mit Völkerkarten

- **1 Handel eingehen.** Dabei darf er entweder
 - etwas **suchen** oder
 - etwas **anbieten**, was er auf der Hand hat.
 - pro Handel darf er nur **2 Merkmale** kombinieren.

- **Gleiche Karten auslegen** und Wertungskarten nehmen:
 - 5 Völkerkarten bringen eine Siedlungskarte,
 - 5 Zivilisationskarten bringen eine Stadtkarte,
 - 2 Mönche bringen eine Kirche,
 - 2 Bücher bringen eine Bibliothek.

Keine Mönche!

Keine Bücher!

Ende des Spielzugs: Karten ziehen

- 1 Völkerkarte vom Stapel ziehen, solange vorhanden.
- Für jede Siedlung 1 Zivilisationskarte.

Wichtig: Ein Spieler darf am Ende seines Spielzugs nur maximal 3 Karten aufnehmen!

Anmerkung: Mehr als 2 Siedlungskarten: 1 Völkerkarte und 2 Zivilisationskarten oder 3 Zivilisationskarten.

Spielende

Die letzte komplette Spielrunde beginnt, sobald ein Spieler die letzte Zivilisationskarte vom Stapel zieht.

Nach dieser Runde haben alle Spieler reihum noch einmal die Möglichkeit, Kartengruppen auszulegen.

Wertung

Jeder Spieler **addiert** seine **Wertungspunkte** aus **Siedlungen, Städten und Kirchen**. Hinzu kommt je **1 Punkt** für **jedes Paar gleicher Karten** auf der Hand. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

