

**Entwickeln eines Brettspiels nach den Grundsätzen von MONOPOLY**

Ihr könnt die Aufgabe zu zweit oder allein erarbeiten. Wenn ihr zu zweit arbeitet, müsst ihr die Arbeit so aufteilen, dass am Ende nachgewiesen werden kann, wer was gemacht hat.

Name des Spiels: **PECUNIA NON OLET** (Geld stinkt nicht)

**Grundlage:** 1. Möglichkeit: die Stadt Rom im späten 1. Jhdt. n. Chr. (Stadtplan von Rom)  
2. Möglichkeit: das Römische Reich im 2. Jhdt. n. Chr. (Karte des Röm. Reichs)

**Mindestausstattung:** 1 Spielplan DIN A3, 10 Blanko-Karten (für die Ereignis- und Gemeinschaftskarten), Besitzrechtkarten, „Gebäude“ / „Ansiedlungen“, 2 Würfel

**Grundsätze des Spiels:** Es soll Boden (Grundstücke / Straßen oder Provinzen) gekauft werden, um Mehrfamilienhäuser (insulae, S. 155) oder Villen (domus, S. 155) in der Stadt Rom zu bauen oder in den Provinzen Soldatenlager (castellae) anzulegen, Gutshöfe (villae rusticae, S. 162), Siedlungen (vici = Dörfer, oppida = Städte).

Die Grundstücke in Rom wie auch die Provinzen im Römischen Reich sind unterschiedlich wertvoll und kosten deshalb unterschiedlich viel: So sind Grundstücke auf den Hügeln Roms, am Stadtrand und insbesondere in der Nähe heiliger, gesellschaftlich oder kulturell wichtiger Orte teurer als in der Subura, in den engen Gassen des Zentrums oder am Tiber-Ufer bzw. in der Nähe der Cloaca Maxima, dem Abwasserkanal. Ebenso sind Provinzen, die strategisch-militärisch wichtige Positionen im Reich haben, „wertvoller“ als solche im italischen Hinterland; teuer ist Boden auch in Provinzen mit wichtigen Rohstoffen wie Silber, Eisen und Salz oder mit wertvollen Handelsgütern wie Teppichen, Keramik, Getreide und Holz.

Auf den Besitzrechtkarten zu den betreffenden Grundstücken / Straßen oder Provinzen muss jeweils notiert sein, was die Miete in einem oder mehreren Mehrfamilienhäusern einbringt oder der Verkauf von einer oder mehreren Villen. Zu beachten ist, dass es im alten Rom in der Regel keine „Mischbesiedlung“ gab, d.h. neben Villen keine Mehrfamilienhäuser gebaut werden durften.

Für die Besitzrechtkarten zu den Provinzen gilt: Zu notieren ist, welche Einnahmen die Errichtung einer Siedlung, eines Lagers oder eines Gutshofes bringt. Auch da ist zu beachten, dass nicht für jede Provinz alle Formen der Ansiedlung gleichermaßen geeignet sind, z.B. Städtebau eher nicht in / für Gebirgsregionen; die Errichtung von Soldatenlagern macht in neu gegründeten Provinzen mehr Sinn als in Provinzen mit überwiegend römischer Bevölkerung.

Zusätzlich zu den Grundstücken oder Provinzen, die gekauft und auf die Häuser (Grundstücke) oder Ansiedlungen (Provinzen) gebaut werden dürfen, gibt es auch „Bauwerke“, die für alle Menschen wichtig sind und von allen genutzt werden können. Das können in Rom Thermen, Triumphbögen, Märkte, Tempel, der Abwasserkanal o.a. sein, im Römischen Reich Limesdurchgänge, Pass- oder Handelsstraßen, Wasserleitungen usw. Sie dürfen gekauft und vermietet, aber nicht bebaut werden.

Wie ihr euer Spielfeld ausgestaltet, ob ihr die Felder „LOS“, „GEFÄNGNIS“ des Originals übernehmt oder euch eine Alternative dazu ausdenkt, wie ihr die Ereignis- und Gemeinschaftskarten des Originals in eurem Spiel bezeichnet und inhaltlich „füllt“, ob ihr „Bargeld“ (röm. Münzen) einsetzt oder bargeldlos (Anschreiben und Verrechnen des geschuldeten Betrags, Tauschgeschäfte o.a.) bezahlen lasst, das bleibt euch überlassen - ebenso die Symbole / Materialien für die Häuser und verschiedenen Ansiedlungsformen.

Frei seid ihr auch in der Gestaltung der Spielregeln. Sie sollten allerdings die Handlung in der Antike belassen und sie nicht mit Elementen aus der heutigen Zeit oder des Fantastischen füllen.

## **Auf was wird bei der Bewertung geachtet?**

- Dass das Spielgeschehen die Informationen zur römischen Geschichte im 1. Jahrhundert (Stadt Rom) oder 2. Jhdt. (Röm. Reich) aufnimmt
- Dass die Ereignis- und Gemeinschaftskarten sich auf wahre oder mögliche Begebenheiten der römischen Antike beziehen
- Dass die Spielanleitung sich an die „Vorlage“ Monopoly anlehnt, sie aber nicht 1:1 übernimmt
- Dass die Spielanleitung verständlich ist und nach ihr tatsächlich gespielt werden kann
- Dass der Spielplan und die weiteren Elemente (Besitzrechtkarten, Zahlmittel, Kaufobjekte) kreativ gestaltet werden, aber dennoch im Rahmen der geschichtlichen Wirklichkeit bleiben
- Dass das Spiel selbständig erstellt und innerhalb der vorgegebenen Frist, spätestens am xx abgegeben wird.