

Das Ende des Triumvirats - KSR

Das Gold der Spieler ist offen zu halten. ROT beginnt das Spiel.

Der Zug eines Spielers (Charakter) besteht aus 3 Phasen in folgender Reihenfolge:

I. Nachschub (MUSS):

1. Der aktive Charakter ändert die Position aller Statthalter in seinen Provinzen.

Jeder einzelne Statthalter wird

- ENTWEDER vom Nachschubfeld heruntergezogen
- ODER auf das Nachschubfeld gezogen.

Ausnahme: Steht in der Provinz ein Beamter, bleibt der Statthalter auf dem Beamten stehen.

2. In allen seinen Provinzen, in denen das Nachschubfeld jetzt FREI ist, wird Nachschub produziert = 2 Legionen oder 2 Gold oder 1 Gold + 1 Legion (es bleibt alles dort liegen).



Militär






Politik



Kompetenz

Ist der Charakter-Stein eines Spielers in einer Provinz mit aktueller Nachschub-Produktion (nur: politische Provinz oder Kompetenz-Provinz), geht der Nachschub in dessen Vorrat.

3. Der aktive Spieler erhält Nachschub aus Rom.

- ENTWEDER kassiert er 2 Gold
- ODER er erhält 2 Legionen,   die er in beliebige eigene Provinz/en platziert.
- ODER er erhält 1 Gold und 1 Legion,  die er in eine beliebige eigene Provinz platziert.

Ist nicht genügend Vorrat (Gold oder Legionen) vorhanden, entscheidet der Spieler, wo er den Nachschub nimmt und wo er verzichtet.

II. Bewegung des Charakters:

Max. 4 Bewegungs-Punkte (BWP) je Runde sind möglich.

Jedes angrenzende (gemeinsame Grenze oder Pfeile) Feld, das der Charakter-Stein betritt = 1 BWP.

Jedes Meeresfeld (es gibt nur zwei) = 1 BWP. Die Bewegung darf nicht im Meer enden.

Legionen/Beamte können kostenlos mitgeführt werden, jedoch sich nicht eigenständig bewegen.

Bei einer Bewegung über Meer spart man 1 BWP, wenn man keine Legionen mitführt.

Beamte:

Wird ein Beamter in einer Provinz platziert, wird der Statthalter dort auf den Beamten gestellt und das Nachschubfeld ist damit frei.

Gold in Provinz:

Liegt in einer Provinz Gold, in der sich ein Charakter-Stein aufhält, kassiert der Charakter dieses.

Angriff (Betreten) einer generischen Provinz in dieser Reihenfolge:

Angriff ist nur möglich, wenn der Charakter-Stein mind. 1 Legion mitnimmt.

1. Waffen ziehen: in Spielerfarbe

Soviele Waffen (max. 3) aus Schlachtenbeutel ziehen, wie die niedrigere Anzahl an Legionen der beiden Kampfteilnehmerr ausmacht (Beispiel: Angreifer 4, Verteidiger 2 = 2 Waffen).

2. Waffen auswerten:

Für jede gezogene Waffe des Angreifers wird 1 Legion des Verteidigers vernichtet.

Für jede gezogene Waffe des Verteidigers wird 1 Legion des Angreifers vernichtet.

Eine Waffe der dritten (unbeteiligten) Farbe ist neutral und kommt in den Beutel zurück.

Die ausgewerteten Waffen ==> Vorrat der Spieler.

3. Charakterschutz:

Steht der Charakter-Stein des Verteidigers in der angegriffenen Provinz, vernichtet er nun 2 weitere angreifende Legionen, falls vorhanden bzw. sonst weniger.

4. Hauptgefecht:

Es werden gleich viele angreifende und verteidigende Legionen vernichtet.

Somit bleiben - wenn überhaupt - nur Legionen eines Kampfteilnehmers übrig.

5. Ausgang der Schlacht:

Sind noch angreifende Legionen übrig, ist die Provinz erobert.

Andernfalls (auch bei null verteidigenden Legionen) ist der Angriff gescheitert.

Angriff ist gescheitert:

Der Angreifer zieht seinen Charakter-Stein und evtl. begleitende Beamte in die Provinz zurück, aus der der Angriff begann. Das kostet keine Bewegungspunkte.

Erfolgreicher Angriff = Eroberung der Provinz:

Der Angreifer tauscht vorhandenen Statthalter gegen einen seiner eigenen Farbe aus.

Der Spieler des Verteidigers erhält die Entschädigungs-Karte I und führt diese aus.

Er darf damit sofort 1 eigene Waffe in den Schlachtenbeutel werfen.

Besitzt er aber schon die Entschäd.-Karte I, wendet er diese auf die andere Seite = Stufe II.

Er darf damit sofort 1 Punkt auf der Kompetenzleiste (beliebig) vorziehen.

Ein Beamter in der Provinz geht in den Besitz des Eroberers über.

Der Verlierer des Beamten darf jetzt 1 eigene Waffe in den Schlachtenbeutel werfen.

Flucht:

Steht der Charakter-Stein des Verteidigers in der eroberten Provinz, muss dieser flüchten.

Er erhält die Fluchtkarte und zieht ohne Bewegungskosten in eine eigene Provinz seiner Wahl

Er verliert in jeder Kompetenz, in der er führt*, 1 Punkt.

Ein Charakter darf - unabhängig vom Erfolg/Misserfolg evtl. Schlachten - seine BWP voll nutzen.
Ein Charakter mit nur 1 Provinz darf nicht angegriffen werden.

III. Aktionen:

a) Der aktive Spieler darf bis zu 3 Aktionen ausführen. Jede mögliche Aktion = A

Die erste Aktion kostet 1 Gold, die zweite 2 Gold und die dritte 3 Gold.

Bedingung: Charakter steht in einer politischen Provinz

A Kompetenzmarker + 1 bei politischer Kompetenz.

A 1 Bürger aus neutralen Bereich im Forum in eigenen Bereich ziehen.

ODER 1 Bürger  eines anderen Charakters in den neutralen Bereich ziehen.

Ist der Charakter nicht führend* in politischer Kompetenz, zahlt er 2 Gold mehr für diese Aktion.



Bedingung: Charakter steht in einer militärischen Provinz

A Kompetenzmarker + 1 bei militärischer Kompetenz.

A Der Charakter wirft 2 Waffen seiner Farbe in den Schlachtenbeutel.

Ist der Charakter nicht führend* in militärischer Kompetenz, zahlt er 2 Gold mehr für diese Aktion.



Bedingung: Charakter steht in einer Kompetenz-Provinz

A Kompetenzmarker + 1 bei militärischer Kompetenz.

A Kompetenzmarker + 1 bei politischer Kompetenz.



b) Nach Ende der Aktionen zieht der Spieler den Kalenderstein auf der Kalenderleiste 1 Feld weiter Richtung ELEGIO. Wird ELEGIO erreicht, folgt

WAHL DES KONSULS:

Wer die meisten Bürger in seinem Bereich im Forum hat, erhält eine Konsulkarte (man hat max. 1).

Patt: Es führt der Patt-Beteiligte, dessen letzter Zug am weitesten zurück liegt.

Wird ein Spieler zum ersten Mal Konsul, darf er sofort einen Beamten aus dem Vorrat in einer beliebigen eigenen Provinz einsetzen.

Wer Konsul wird, versetzt 3 Bürger aus seinem Bereich in den neutralen Bereich des Forums.

Dann wird der Kalenderstein auf das Startfeld "VIII" gesetzt, bei 2 Spielern auf "VII".

Der nächste Spieler in Reihenfolge ROT-BLAU-SCHWARZ ist am Zug.

Stehen nun in einer Provinz des Spielers, der gerade seinen Zug beendet hat, mehr als 6 Legionen, werden die über 6 hinausgehenden Legionen entfernt.

Ende des Spiels:

Es gewinnt sofort der Spieler, der eine der folgenden Bedingungen erfüllt:

- Politischer Sieg = Ein Spieler wird das 2. Mal Konsul
ODER er hat eine Konsulkarte + 6 Bürger (im Forum im eigenen Bereich).
- Militärischer Sieg = Ein Spieler besitzt 9 Provinzen.
- Kompetenzsieg = Ein Spieler erreicht in beiden Kompetenzen das Feld "VII".

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 19.03.08

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

*führend = 1 oder 2 Spieler sind an der Spitze. Bei 3 Spielern auf der selben Position ist keiner führend.

Es gibt Sonderregeln für 2 Spieler.