

PALATINUS™

(D)

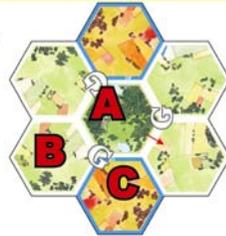
DIE SIEBEN HÜGEL VON ROM

Ein Strategiespiel für 2-5 Imperiumsgründer – ab 8 Jahren

Die italische Halbinsel um 780 v. Chr. Das Gebiet, in dem einmal die Stadt Rom entstehen wird, ist ein Ort der Begegnung und der Konfrontation: Verschiedene Völker wickeln dort Tauschgeschäfte ab, und der Handel blüht. Genauso hart kämpfen sie aber auch um die Eroberung dieses Gebiets. Von den Interessen ihrer Händler und Bauern getrieben, treffen Etrusker, Sabiner und viele andere Völker mit ihren tapferen Anführern auf den sieben Hügeln aufeinander und vermischen sich. Gemeinsam gründen sie die Stadt, nach der ein Volk und ein ganzes Imperium benannt werden wird, das einmal einen Großteil der Welt beherrschen wird. Wer erlangt den größten Einfluss in der Stadt, die um den Palatin entsteht?

INHALT

- 7 Landschafts-Tafeln **A**: Hügel (mittleres Feld), **B**: einfaches Feld, **C**: Feld mit Quelle (blau umrandet)



- 7 sechseckige Hügelchips mit den Werten 6 = „Palatinus“, 5, 5, 4, 4, 3, 3



- 12 runde Siegpunktchips mit den Werten 2 (8x) und 1 (4x)



- 5 Sichtschirme



- 5 Zählsteine in den Spielerfarben



- 60 Bevölkerungschips in den Spielerfarben (jeweils Heerführer, Bauern und Händler)



- 1 Säckchen

- diese Spielregeln.

1

ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler versucht durch den klugen Einsatz der eigenen Bevölkerungschips möglichst viele Siegpunkte zu erreichen, indem er Bevölkerungschips der Mitspieler fängt und die Kontrolle über die Hügel erlangt.

VORBEREITUNG

Der Besitzer des Spiels entscheidet, wer beginnt. Die Landschafts-Tafeln werden verdeckt gemischt. Die oberste Tafel wird aufgedeckt und offen in die Mitte des Tisches gelegt. Der Chip „Palatinus“ (Wert 6) auf den Hügel dieser Tafel gelegt. Der erste Spieler deckt die nächste Tafel auf und legt sie beliebig an die „Palatinus“-Tafel an, so dass sich die Kanten der Tafeln berühren. Der nächste Spieler deckt eine weitere Tafel auf und legt sie so an, dass sie an der „Palatinus“-Tafel und mindestens einer weiteren Tafel anliegt. So legen die Spieler reihum auch übrigen Tafeln aus. Dabei muss jede neue Tafel immer so gelegt werden, dass sie an der „Palatinus“-Tafel und einer weiteren Tafel anliegt, so wie es in der Beispielabbildung gezeigt ist. Bei 4 oder 5 Spielern legen einige Spieler mehr Tafeln als andere aus. Diese 7 Tafeln bilden das Spielfeld.



Beispiel für eine Spielfeldanordnung.

Die übrigen Hügelchips werden verdeckt gemischt, auf die sechs freien Hügel verteilt und anschließend aufgedeckt. Die Siegpunktchips werden bereitgelegt. Jeder Spieler erhält einen Sichtschirm und den Zählstein in der entsprechenden Farbe. Der Zählstein wird erst bei Spielende gebraucht. Je nach Spielerzahl erhält jeder Spieler die nachfolgend aufgeführte Anzahl Bevölkerungschips in seiner Farbe und legt sie hinter seinen Sichtschirm:

- Bei 5 Spielern: 3 Händler (davon 1 mit der Wölfin auf der Rückseite), 3 Bauern (davon 2 mit Wölfin auf der Rückseite), 1 Heerführer seiner Farbe
- Bei 4 Spielern: 4 Händler (2 mit Wölfin), 3 Bauern (2 mit Wölfin), 1 Heerführer seiner Farbe
- bei 3 Spielern: alle Bevölkerungschips seiner Farbe
- bei 2 Spielern: alle Chips einer Farbe, sowie 2 Händler (1 mit Wölfin) und 2 Bauern (1 mit Wölfin) in einer anderen Farbe.

Nicht benötigte Sichtschirme, Zählsteine und Bevölkerungschips kommen zurück in die Schachtel.

SPIELBLAUF

Es wird der Reihe nach im Uhrzeigersinn gespielt. Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, muss er einen seiner Bevölkerungschips auf ein freies Feld (einfach oder mit Quelle) setzen. Setzt er einen Bevölkerungschip mit der Wölfin, legt er ihn verdeckt (mit der Wölfin nach oben) auf das Feld. Ein Spieler kann seine eigenen verdeckten Bevölkerungschips jederzeit ansehen.

Wichtig: In den letzten 3 Spielrunden (4 Spielrunden bei 2 oder 3 Spielern) dürfen die Spieler keine Heerführer mehr setzen! Mit anderen Worten: Hat der Spieler nur noch 3 Bevölkerungschips (bzw. 4 Chips bei 2 oder 3 Spielern) dürfen darunter keine Heerführer mehr sein.



2

Beispiel: In einer Partie mit 5 Spielern werden 7 Runden gespielt. Der Heerführer muss also in einer der ersten 4 Runden eingesetzt werden.

• SPIELENDEN

Das Spiel endet, wenn alle Bevölkerungschips gesetzt wurden. Die Bevölkerungschips mit der Wölfin werden jetzt aufgedeckt. Die Spieler legen ihre Schirme auf den Tisch und nehmen ihre Zählsteine zur Hand. Nun werden die sieben Hügel (A-G) einzeln nacheinander in alphabetischer Reihenfolge gewertet. Bei jedem Hügel geht man wie folgt vor:

1. Auswertung der Heerführer
2. Kontrolle über den Hügel

1. Auswertung der Heerführer

Es werden nur die **Heerführer** gewertet, die auf den sechs Feldern stehen, die **unmittelbar an den Hügel angrenzen**. Der Spieler zählt **alle** Händler und Bauern, unabhängig von ihrer Farbe, auf den Feldern, die an seinen Heerführer angrenzen, auch wenn sie zu einer anderen Landschafts-Tafel gehören.

- Ist die **Anzahl** der Händler **gleich** der Anzahl der Bauern, wird der Heerführer entfernt und aus dem Spiel genommen.
- Ist die **Anzahl** der Händler **ungleich** der Zahl der Bauern, fängt der Heerführer entweder alle Händler **oder** alle Bauern (auch der eigenen Farbe). Er fängt immer die **größere** der beiden Gruppen. Ist er nur von Händlern oder nur von Bauern umgeben ist, fängt er sie natürlich alle! Der Spieler, dem der Heerführer gehört, nimmt die gefangenen Chips vom Spielfeld und legt sie für die Schlusswertung zur Seite.

Stehen mehrere Heerführer auf den Feldern um den Hügel, werden sie **gleichzeitig** ausgewertet. Wenn zwei Heerführer denselben Bevölkerungschips fangen, erhält der eine Spieler den Bevölkerungschip und der andere einen Siegpunktchip mit dem Wert 1. Benachbarte Heerführer haben **aufeinander** keine Wirkung.

Beispiel: Nach der Wertung der Hügel A und B wird Hügel C gewertet. Der grüne Heerführer fängt die beiden angrenzenden Bauern (blau und grün), gleichzeitig wird der gelbe Heerführer in die Flucht geschlagen.



2. Kontrolle über den Hügel

Nun wird festgestellt, wer den Hügel beherrscht. Dazu zählt man die Einflusspunkte von jedem Bevölkerungschip, der an den Hügel angrenzt. Man beginnt auf dem Feld mit dem Pfeil. Jeder Spieler markiert mit dem Zählstein auf der Zählleiste innen auf seinem Sichtschirm den jeweiligen Stand seiner Einflusspunkte auf den Hügel.

- Der **Händler** erhält Einflusspunkte für alle **angrenzenden Bevölkerungschips**, auch der eigenen Farbe:
 - 1 Einflusspunkt für jeden anderen Händler
 - 2 Einflusspunkte für jeden Bauern
 - 3 Einflusspunkte für jeden Heerführer
- Der **Bauer** erhält Einflusspunkte für **Felder**:
 - 2 Einflusspunkte für jedes angrenzende freie Feld (einfach oder mit Quelle)
 - 2 Einflusspunkte für jedes Feld mit Quelle (sein eigenes Feld oder angrenzende Felder)

Der Bauer erhält also für Quellen zweimal Einflusspunkte, wenn das Feld mit der Quelle frei ist.

- Der **Heerführer** erhält keine Einflusspunkte.

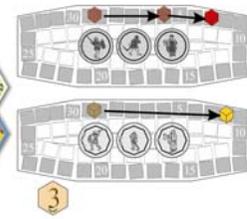
Achtung! Nur die Bevölkerungschips die unmittelbar an den Hügel angrenzen, haben Einfluss auf den Hügel. Für die Größe ihres Einflusses werden aber alle anderen Bevölkerungschips oder Felder berücksichtigt, die an sie angrenzen, auch wenn diese zu anderen Landschafts-Tafeln gehören.

Der Spieler, der insgesamt den größten Einfluss auf den Hügel hat, kontrolliert ihn und bekommt den Hügelchip.

Bei Gleichstand zwischen mehreren Spielern, erhält jeder von diesen Spielern einen Siegpunktchip mit dem Wert 2. Der Hügelchip wird dann nicht vergeben und kommt aus dem Spiel. Wenn kein Spieler Einfluss auf dem Hügel hat, wird der Hügelchip ebenfalls nicht vergeben und kommt aus dem Spiel.

Beispiel (Fortsetzung) Nach der Auswertung der Heerführer wird festgestellt wer den Hügel C kontrolliert. Bei dem Feld mit dem Pfeil angefangen, berechnet jeder Spieler seinen Einfluss:

- Der gelbe Bauer hat 8 Einflusspunkte (2 für das freie Feld mit der Quelle, 6 für die Quellen)
- Der rote Bauer hat 4 Einflusspunkte (2 für das freie Feld, 2 für die Quelle)
- Der rote Händler hat 3 Einflusspunkte (1 für den Händler, 2 für den Bauern)



Anmerkung: Die Zählung der Einflusspunkte dient nur dazu festzustellen, wer den Hügelchip erhält. Sie beginnt für jeden Hügel wieder bei Null. Einflusspunkte sind keine Siegpunkte!

Der rote Spieler hat $4 + 3 = 7$

Einflusspunkte, der gelbe Spieler hat 8 Einflusspunkte. Der gelbe Spieler erhält den Chip mit dem Wert 3 vom Hügel.

Schlusswertung

Nachdem alle Hügel gewertet wurden, zählt jeder Spieler seine Siegpunkte zusammen:

- 1 Siegpunkt für jeden gefangenen **Bevölkerungschip**
- Wert der **Siegpunktchips und Hügelchips**

$$\begin{array}{r} \text{Hügelchip} = 2 \\ 2 + 1 + 5 + 4 = 12 \\ \hline 14 \end{array}$$

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei Gleichstand gewinnt derjenige an dem Gleichstand beteiligte Spieler, der mehr Siegpunkt-, Hügel- und gefangene Bevölkerungschips hat.

Taktischer Tipp

Meistens ist mehr als ein Bevölkerungschip nötig, um die Kontrolle über einen Hügel zu erlangen. Die Bevölkerungschips sollten deshalb nicht zu weit über die Spielfläche verstreut werden. Das Schicksal des zukünftigen römischen Imperiums liegt in Ihren Händen!

PALATINUS

Autor: Alessandro Zucchini
Realisation: Domenico Di Giorgio, Andrés J. Voicu, Roberto Corbelli
Illustration: Toni Cittadini
Design: Stefano De Fazi
Editing der Spielregeln: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu
Übersetzung: Ulrike Sengfelder, Ulrich Bauer



©2005 dV games
 Via T. Tittoni, 3
 I-06131 - Perugia - Italy
 Alle Rechte vorbehalten.



Vertrieb in Deutschland:
 ABACUSSPIELE
 Verlags GmbH & Co. KG,
 63303 Dreieich.

Wir bedanken uns bei Carlo A. Rossi, Claudio Testi, Roberto Zanasi, Paolo Cambi, Riccardo Gatti, Alfredo Berni, Dario Iacononi; bei Riccardo Caneba, Max Colamesta, Pietro Cremona, Daniele Lostia, Devan Maggi, Tommaso Percivale, Sergio Roscini, bei ihren Spielgruppen und bei allen anderen Spielern für ihre wertvollen Ratschläge.

Für Kommentare, Fragen und Ratschläge: www.dV-games.com