

SPIELVORBEREITUNG

Zunächst wird die Spielzone aufgebaut. Die 6 **Würfelscheiben** werden aufsteigend als Reihe zwischen die beiden Spieler gelegt. An die beiden Enden werden die **Scheiben „Geld“** und **„Karten“** platziert.

Die **Spieler erhalten jeweils 10 Siegpunkte** und die 3 **Aktionswürfel** in der Farbe ihrer Wahl.

Das Spielgeld, die restlichen 16 Siegpunkte und der Kampfwürfel werden bereit gelegt.

Alle Karten werden gemischt. **Jeder erhält 4 Karten** auf die Hand. **2 Karten** davon gibt jeder verdeckt dem anderen Spieler. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Stapel auf den Tisch. Mit den im Laufe des Spiels abgeworfenen Karten wird ein gemeinsamer Ablagestapel eingerichtet.

Der jüngere Spieler ist Startspieler und beginnt. Er legt seine Karten verdeckt auf seiner Seite der Spielzone aus. Beim Auslegen haben die Spieler die freie Wahl, an welche Würfelscheibe welche Karte gelegt wird. Allerdings darf auf **einer Spielerseite nie mehr als 1 Karte an einer Würfelscheibe** liegen.

Danach legt der Mitspieler seine 4 Karten auf seiner Seite aus. Auch er darf sich 4 beliebige Würfelscheiben aussuchen. Anschließend **decken beide Spieler ihre Karten auf** und das Spiel beginnt beim Startspieler.

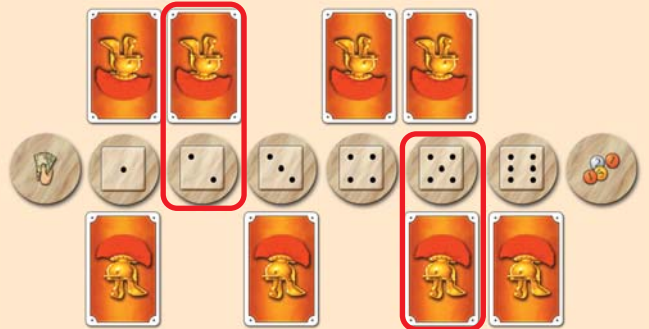
Hier legt ein Spieler seine Karten aus ...



... und hier der andere Spieler.



Beide Spieler erhalten zu Beginn jeweils 10 Siegpunkte.



Jede ausgespielte Karte wird einer bestimmten Würfelscheibe zugeordnet.

SPIELABLAUF

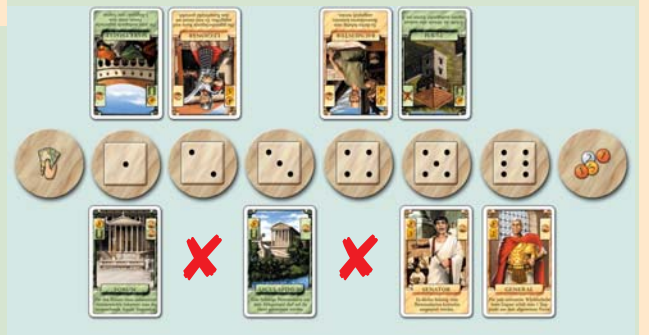
Abwechselnd führen beide Spieler jeweils ihren kompletten Spielzug durch. Er besteht aus 3 Phasen, die in folgender Reihenfolge durchgeführt werden:

- **Phase 1: Unbesetzte Würfelscheiben werten**
- **Phase 2: Würfeln**
- **Phase 3: Aktionen durchführen**

■ Phase 1: Unbesetzte Würfelscheiben werten

Sind nicht alle Würfelscheiben durch eigene Karten besetzt, muss der Spieler am Zug in dieser Phase für jede **unbesetzte Würfelscheibe** auf seiner Seite **1 Siegpunkt** zum allgemeinen Vorrat zurücklegen.

In seinem ersten Zug muss der Startspieler 2 Siegpunkte abgeben, da er nur mit 4 Karten anfängt und demzufolge auch nur 4 Würfelscheiben besetzt sind.



Phase 2: Würfeln

Der Spieler würfelt mit seinen 3 Aktionswürfeln. Sollten **alle drei das gleiche Ergebnis** zeigen, darf der Spieler noch einmal würfeln (alle 3 Würfel).

Phase 3: Aktionen durchführen

Es gibt 4 Aktionsmöglichkeiten. Die Häufigkeit und Reihenfolge, in der sie durchgeführt werden, ist beliebig.

Für die Aktionsmöglichkeit

▶ Karten ausspielen

wird **kein** Würfel eingesetzt. Sie kostet aber, je nach Karte, unterschiedlich viel Geld.

Für die drei Aktionsmöglichkeiten:

- ▶ Geld nehmen
- ▶ Karte(n) ziehen
- ▶ Karte aktivieren

wird jeweils 1 Aktionswürfel benötigt.

Der Spieler ordnet die **in Phase 2** erzielten Würfel-ergebnisse den einzelnen Aktionen zu. Dabei darf das Ergebnis eines Würfels **nicht aufgeteilt** oder ein Würfel **mehrfach** zugeordnet werden.

Die Aktionsmöglichkeiten im Einzelnen:

• Karten ausspielen

Karten werden von der Hand offen ausgespielt. Eine ausgespielte Karte muss stets einer Würfelscheibe zugeordnet werden. Karten werden nur auf der eigenen Seite platziert.

Karten überbauen

Wird eine Karte an eine Würfelscheibe angelegt, an der schon eine Karte liegt, kommt die ältere auf den Ablagestapel.

Das Ausspielen einer Karte kostet die Anzahl Sesterzen, die auf der Karte angegeben ist. Nur wenn die Summe komplett entrichtet wurde, darf die Karte ausgespielt werden. Das Geld kommt in den allgemeinen Vorrat.

• Geld nehmen

Man legt einen seiner Aktionswürfel auf die Pappscheibe „Geld“ und nimmt sich die Anzahl Sesterzen aus dem Vorrat, die der Würfel zeigt.

Anmerkung: Es kann für den Spieler auch vorteilhaft sein, einen Wurf mit drei gleichen Augenzahlen zu akzeptieren. Das sollte man nach der aktuellen Spielsituation entscheiden.

Beispiel für einen kompletten Spielzug:

Stefan ist an der Reihe. Nachdem er 1 Siegpunkt abgegeben hat (1 unbesetzte Würfelscheibe), würfelt er: Es fallen eine „3“, eine „4“ und eine „6“. Er beschließt folgende Aktionen durchzuführen.

- 1. Er setzt seine „3“ ein, und zieht drei Karten. Davon behält er eine auf der Hand (einen „General“). Die beiden anderen Karten werden abgeworfen.*
- 2. Er setzt seine „6“ ein, um sich Geld aus dem Vorrat zu nehmen, das bringt ihm 6 Sesterzen.*
- 3. Er spielt eine Karte (den gerade gezogenen „General“) aus und legt sie an die Scheibe mit der „4“. Dazu benötigt er keinen Würfel. Er zahlt den aufgedruckten Preis (5) und gibt die entsprechende Anzahl Sesterzen zurück an den Vorrat.*
- 4. Er setzt nun seinen letzten Würfel („4“) ein, um die dort anliegende Karte „General“ zu aktivieren. Das bringt ihm in diesem Fall 2 Siegpunkte.*



Beispiel: Das Ausspielen der Karte „Äskulapinum“ kostet 5 Sesterzen.

Beispiel: Ordnet man eine gewürfelte „6“ der Aktion „Geld nehmen“ zu (Geldscheibe), bekommt man 6 Sesterzen aus dem Vorrat.



• Karte(n) ziehen

Man legt einen seiner Aktionswürfel auf die Pappscheibe „Karten“ und zieht die Anzahl Spielkarten oben vom verdeckten Stapel, die der Würfel anzeigt. Von diesen Karten **behält der Spieler 1 Karte** auf der Hand, der Rest wird offen abgeworfen.

Ist der Stapel aufgebraucht, werden die abgeworfenen Karten gemischt und bilden einen neuen Stapel. Man darf **beliebig viele** Karten auf der **Hand** halten.

• Karte aktivieren

Man legt einen seiner Aktionswürfel auf die Würfelscheibe, die den gleichen Wert zeigt.

Die an dieser Scheibe anliegende Karte des Spielers wird nun aktiviert, d.h. die Anweisung auf der Karte wird ausgeführt.

Zeigen mehrere Würfel die gleiche Augenzahl, darf eine Karte auch entsprechend mehrfach aktiviert werden.

[Die Funktion jeder einzelnen Karte ist im Anhang auf den Seiten 5 und 6 ausführlich angegeben.]

Kampf

Einige Karten erlauben es, gegnerische Karten anzugreifen [Bitte jeweiligen Kartentext beachten]. Kommt es zu einem Kampf, würfelt der Spieler am Zug – er ist immer der Angreifer – einmal mit dem Kampfwürfel. Ist das Ergebnis **größer oder gleich dem Verteidigungswert** der angegriffenen Karte, **gewinnt der Angreifer** und die Karte wird abgeworfen. In jedem anderen Fall passiert nichts.

Hat ein Spieler seinen Zug beendet, d.h. alle seine Aktionen durchgeführt, ist nun der andere Spieler am Zug.



Beispiel: Eine „4“ wurde dieser Aktion zugeordnet. Deshalb darf der Spieler 4 Karten vom Stapel ziehen und sich 1 davon aussuchen.



Beispiel: Der Spieler aktiviert mit einer passenden „3“ seine Karte „Onager“ und greift damit eine gegnerische Karte an. Es kommt zum Kampf ...

Der Kampfwürfel zeigt eine „4“, die gegnerische Karte hat nur einen Verteidigungswert von „3“; sie ist besiegt und muss abgeworfen werden.



Anmerkung: Angriffs- wie auch Verteidigungswert können durch weitere ausgelegte Karten verändert werden. Es werden stets sämtliche anfallende Veränderungen berücksichtigt.

Anmerkung: Folgende Karten können einen Kampf beginnen: Legionär, Speerwerfer, Zenturio, Onager.

Die Karten Attentäter, Gladiator, Nero beeinflussen ebenfalls die gegnerische Kartenauslage; dabei handelt es sich jedoch nicht um einen Kampf.

SPIELENDE

Das Spiel endet **sofort**, wenn einer der beiden folgenden Fälle eintritt:

- Ein **Spieler hat keine Siegpunkte** mehr.
- Es befinden sich **keine Siegpunkte** mehr **im Vorrat**.

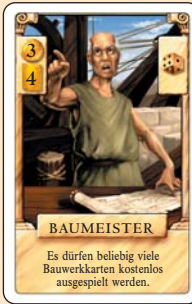
Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Anmerkung: Sollten sich bei der letzten Auszahlung nicht mehr genügend Siegpunkte im Vorrat befinden, werden die fehlenden Punkte dem betreffenden Spieler gut geschrieben.



ATTENTÄTER
beseitigt eine gegnerische Personenkarte, die offen ausliegt. Die gegnerische Karte und der Attentäter werden beide abgeworfen.

[1x im Spiel]



BAUMEISTER
ermöglicht das kostenlose Ausspielen beliebig vieler Bauwerkkarten. Es dürfen beliebige Karten, auch der Baumeister selbst, überbaut werden.

[2x im Spiel]



BERATER
Man nimmt seine Personenkarten auf und legt sie an beliebige Würfelscheiben neu an. Bauwerke dürfen überbaut werden.

[2x im Spiel]



GENERAL
Man bekommt für jede vom Gegner nicht besetzte Würfelscheibe beim Gegner erhält man 1 Siegpunkt aus dem allgemeinen Vorrat.

[2x im Spiel]



GLADIATOR
Eine gegnerische, ausliegende Personenkarte (nach Wahl des Spielers am Zug) muss zurück auf die Hand genommen werden.

[2x im Spiel]



HÄNDLER
Man kauft für je 2 Sesterzen 1 Siegpunkt vom Gegner, solange Geld bzw. Siegpunkte reichen! Das Geld bekommt der Gegner.

[1x im Spiel]



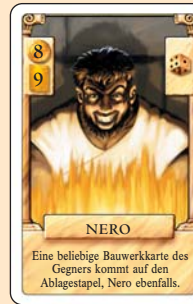
KONSUL
Das Ergebnis eines noch nicht benutzten Aktionswürfels darf um 1 Punkt nach oben oder unten geändert werden.

[2x im Spiel]



LEGIONÄR
greift die direkt gegenüberliegende Karte des Gegners an, egal, ob Personen- oder Bauwerkkarte.

[3x im Spiel]



NERO
zerstört eine beliebige ausliegende gegnerische Bauwerkkarte. Die zerstörte Karte und Nero werden beide abgeworfen.

[1x im Spiel]



PRÄTORIANER
Für den Gegner wird eine beliebige Würfelscheibe gesperrt, nur für die Dauer seines nächsten Zuges.

[2x im Spiel]



SCHAUSPIELER
Er selbst hat keine Aktion, kann aber jede Aktion einer eigenen ausliegenden Personenkarte kopieren, beim nächsten Mal auch eine andere.

[2x im Spiel]



SEHER
Man darf sich aus dem verdeckten Kartenstapel eine beliebige Karte aussuchen und auf die Hand nehmen. Danach wird der Stapel gemischt.

[2x im Spiel]



SENATOR
ermöglicht das kostenlose Ausspielen beliebig vieler Personenkarten von der Hand. Es dürfen beliebige Karten überbaut werden.

[2x im Spiel]



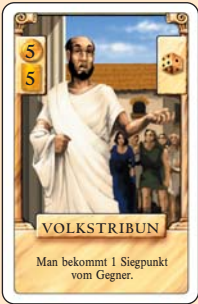
SPEERWERFER
greift eine beliebige gegnerische Personenkarte an (muss nicht direkt gegenüber sein). Es wird einmal mit dem Kampfwürfel gewürfelt.

[2x im Spiel]



STREITWAGEN
Der Verteidigungswert der ausliegenden gegnerischen Karten reduziert sich um 2.

[2x im Spiel]



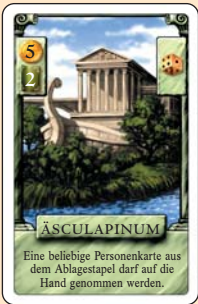
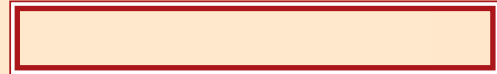
VOLKSTRIBUN
 Man bekommt 1 Siegpunkt vom Gegner.

[2x im Spiel]



ZENTURIO
 greift die direkt gegenüberliegende Karte an, egal, ob Personen- oder Bauwerkkarte.
 Zum Wert des Kampfwürfels darf der Wert eines noch nicht benutzten Aktionswürfels addiert werden (dieser gilt dann als benutzt).
 Dies entscheidet man nach dem Wurf des Kampfwürfels.

[2x im Spiel]



ÄSKULAPINUM
 Der Tempel Äskulaps (dem Gott der Heilung) sorgt dafür, dass man eine beliebige Personenkarte vom Ablagestapel auf die Hand nehmen darf.

[2x im Spiel]



BASILIKA
 Wird ein Forum aktiviert (es muss direkt neben der Basilika liegen) bekommt man 2 Siegpunkte mehr. Die Basilika selbst wird nicht extra aktiviert.

[2x im Spiel]



BAUKRAN
 Man nimmt seine Bauwerkarten auf und legt sie an beliebige Würfelscheiben neu an. Personenkarten dürfen überbaut werden.

[2x im Spiel]



FORUM
 benötigt 2 Aktionswürfel. Einen passenden zum Aktivieren und den anderen zum Bestimmen der Siegpunkte, die man aus dem Vorrat bekommt.

[6x im Spiel]



MARKTHALLE
 Man bekommt für jedes Forum, dass der Gegner ausliegen hat, 1 Siegpunkt von ihm.

[2x im Spiel]



ONAGER
 Diese römische Wurfmaschine greift ein beliebiges gegnerisches Bauwerk an. Es wird einmal mit dem Kampfwürfel gewürfelt.

[2x im Spiel]



TEMPEL
 Wird ein Forum aktiviert (es muss direkt neben dem Tempel liegen) darf man den dritten Aktionswürfel verwenden, um die zusätzliche Anzahl Siegpunkte zu bestimmen, die man aus dem allgemeinen Vorrat bekommt.
 Der Tempel selbst wird nicht extra aktiviert.

[2x im Spiel]



TURM
 Solange der Turm ausliegt (muss nicht aktiviert werden), erhöht sich der Verteidigungswert aller anderen eigenen Karten um 1.

[2x im Spiel]

**Ein Spiel für
2 Personen
von Stefan Feld**

REVOLTE IN ROM




SPIELZIEL

Ganz Rom ist in Aufruhr, Senat und Garde sind in heftige Auseinandersetzungen verstrickt, das Volk ist uneins. Egal, ob Sie Ihre Macht und Ihre Siegpunkte mit starken Karten wie Turm und Prätorianer schützen oder ob Sie lieber gekonnt

Ihre Fäden hinter den Kulissen mit Konsul und Tribun ziehen, viele Wege führen nach Rom. Wem es jetzt gelingt, seine Beziehungen einzusetzen und seine Karten clever auszuspielen, dem gebührt am Ende der Siegeslorbeer.

SPIELMATERIAL

- 52 Spielkarten – 32 Personenkarten und 20 Bauwerkkarten



Der Preis der Karte, wenn Sie ausgespielt wird.

Verteidigungswert, wird er im Kampf erreicht oder übertroffen, muss die Karte abgeworfen werden.

Kartentitel

Personenkarten sind gelb.

Kartentext gibt Aufschluss über die Funktion der Karte.



Bauwerkkarten sind grün.

- 6 Würfelscheiben – zeigen Würfelaugen von 1 bis 6
- 1 Scheibe „Geld“ – zeigt Geldmünzen, römische Sesterzen
- 1 Scheibe „Karten“ – zeigt das Symbol zum Karten nachziehen.



- 36 Siegpunkte – eingeteilt in 1er- und 2er-Stücke.



Dieses Symbol zeigt an, dass 1 Würfel zur Aktivierung der Karte nötig ist.

Diese Karte benötigt keinen Würfel. Sie ist, solange sie ausgespielt ist, stets aktiviert.

Diese Karte benötigt 2 Würfel: Einen zur Aktivierung und einen weiteren Würfel, der festlegt, wieviel Siegpunkte der Spieler bekommt.



- **Spielgeld** – Mit den Sesterzen wird das Ausspielen der Karten bezahlt.

- **Je 3 Aktionswürfel in den Farben der Spieler** – sie benötigt man um Karten zu aktivieren, Geld einzunehmen oder Karten nachzuziehen.

- **1 weißer Kampfwürfel** – für die Austragung der Kämpfe.

- **1 Spielanleitung**