

SPIELANLEITUNG TRIBUN

PRIMUS INTER PARES

Ein Spiel von Karl-Heinz Schmiel

Verneigt euch vor dem Tribun, ihr Bürger Roms. Ob reich ob arm, ob stark ob schwach, ob Patrizier oder Plebejer, hört die Worte eures Tribuns! Denn er ist einer von euch, er isst euer Brot, trinkt euer Wasser, schwingt euer Schwert, spricht eure Sprache und lebt euer Leben. Er ist derjenige, der euch führt und der von euch geführt wird. Er ist einer von euch, doch er ist der Tribun - er ist der primus inter pares, der Erste unter Gleichen!

Willkommen mitten in der vielschichtigsten Metropole der Antike - in Rom. Rom war vor über 2000 Jahren eine Stadt voller pulsierenden Lebens, deren Bewohner so unterschiedlich waren, wie man es sich nur vorstellen kann - und doch hatten sie alle etwas gemein - sie waren Römer.

Die Spieler gehören je einer der großen und ehrgeizigen Patrizierfamilien Roms an und streben nach Einfluss und Macht. Verschiedene Fraktionen der Stadt kontrollierten wichtige Bereiche des öffentlichen Lebens und nur wer sich deren Unterstützung sicherte, konnte auf die höchsten Ämter in der Republik hoffen.

Im Spiel Tribun geht es genau darum. Es reicht nicht, zum Tribun ernannt zu werden, ihr strebt nach Höherem. Dazu versucht ihr euren Einfluss auf die Fraktionen Roms geltend zu machen, um euer Ziel vor euren Mitbewerbern zu erreichen. Werdet ihr die Legionen auf eure Seite ziehen, wird man euch mit Lorbeeren ehren, werdet ihr die Gunst der Götter erhalten oder werdet ihr gar zum Tribun ernannt? Macht euch bereit, eure Gefolgsleute in die Strassen Roms zu senden, um einflussreiche Verbündete zu gewinnen. - Es wird Zeit, Geschichte zu schreiben....

SPIELMATERIAL

Vor dem ersten Spiel müßt ihr die Spielmarker vorsichtig aus dem Stanztableau lösen.



SPIELPAN (1 x)

Der Spielplan ist in 2 Areale unterteilt. Der Bereich am oberen Rand zeigt die 7 Fraktionen Roms. Der Bereich darunter bildet die Stadt Rom mit ihren Einrichtungen ab.



FRAKTIONSKARTEN (100 x)

Dies sind die Spielkarten von Tribun. In dieser Regel werden sie fortan einfach nur Karten genannt.



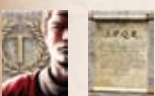
SIEGBEDINGUNGSKARTEN (26 x)

Diese Karten zeigen die Bedingungen, die ein Spieler erfüllen muß, um zu gewinnen. Es gibt gesonderte Karten für das 5-Personen-Spiel.



SONSTIGE KARTEN (10 x)

Es gibt für jeden Spieler eine Übersichtskarte, die beschreibt wie man die Siegbedingungen erreichen kann. Außerdem gibt es eine Karte für die Punktwertungsvariante des Spiels.



PLÄTTCHEN TRIBUN/SCHRIFTROLLE (6 x)

Dieser Marker hat zwei unterschiedliche Seiten. Der Marker steht für den politischen Erfolg in Tribun. Ihr benötigt für Tribun nur 5 der Marker und könnt einen als Ersatz aussortieren.



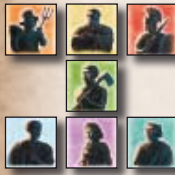
PLÄTTCHEN EWIGE GUNST DER GÖTTER (6 x)

Diese Marker stehen für den Segen der Götter, den sich ein Spieler verdient hat. Ihr benötigt für Tribun nur 5 der Marker und könnt einen als Ersatz aussortieren.



PLÄTTCHEN TEMPORÄRE GUNST DER GÖTTER (2 x)

Dieser Marker ist eine nur temporär verliehene Version des vorherigen Markers. Ihr benötigt für Tribun nur 1 der beiden Marker und könnt den anderen als Ersatz aussortieren.



FRAKTIONSMARKER (6 JE FRAKTION)

Diese Marker stellen die 7 Fraktionen Roms dar. Ihr benötigt für Tribun nur jeweils 5 der Marker und könnt den sechsten als Ersatz aussortieren.



SESTERZEN

Diese Spielmarker sind die Währung in Tribun, es gibt Einer, Fünfer und Zehner.



LEGIONEN

Diese Marker stehen für den Rückhalt im Militär, den sich ein Spieler erworben hat.



LORBEEREN

Diese Marker stehen für den Ruhm und die Ehre, die man im Spiel gewinnen kann. Es gibt sie als Einer und als Fünfer.



FAMILIENBÖGEN (5 x)

Für jeden Spieler ist ein Familienbogen enthalten, der eine Übersicht über einige Abläufe des Spiels und eine Ablagemöglichkeit für Siegbedingungsmarker bietet.



SPIELFIGUREN (6 JE SPIELERFARBE)

Diese Holzfiguren stellen die Gefolgschaft eines Spielers dar, der sie während einer Partie Tribun aussendet, um Verbündete zu finden.



PROKONSULFIGUR (1 x)

Diese Spielfigur ist zu Beginn neutral und kann im Laufe des Spiels von unterschiedlichen Spielern kontrolliert werden.



STARTSPIELERMÜNZE (1 x)

Diese Holzmünze erhält der Startspieler einer Spielrunde.



STREITWAGEN (2 x)

Die Einzelteile des Streitwagens müssen zusammengebaut werden. Steckt die Teile so zusammen, wie in der Abbildung zu sehen. Falls beim Zusammenbauen etwas schief gehen sollte, dann habt ihr noch einen zweiten Streitwagen als Ersatz. Für eine Partie Tribun benötigt ihr nur einen Streitwagen und könnt den zweiten als Reserve zur Seite legen.

Hinweis: Mit ein wenig Klebstoff könnt ihr die Einzelteile des Streitwagens auch dauerhaft fixieren.



SPIELAUFBAU

- Der Spielplan wird so ausgebreitet, wie es auf der Abbildung zu sehen ist
 - Je 1 Lorbeer wird auf die dafür vorgesehene Stelle der Fraktionsfelder auf dem Spielplan gelegt
 - Die übrigen Lorbeeren werden auf die Siegestsäule gelegt
 - Die Legionen werden neben den Spielplan gelegt
 - Die Fraktionsmarker werden nach Fraktionen sortiert und als Stapel auf den jeweils dafür vorgesehenen Bereich auf den Fraktionsfeldern gelegt
 - Die Sesterzen werden als Haufen neben den Spielplan gelegt
 - Die Plättchen „Schriftrolle/Tribun“, die Plättchen „Ewige Gunst der Götter“ und das Plättchen „Temporäre Gunst der Götter“, der Streitwagen und die Prokonsulfigur werden neben dem Spielplan bereit gelegt
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die entsprechenden Spielfiguren, die Anzahl variiert je nach Spieleranzahl
 - Bei 2 oder 3 Spielern: 6 Spielfiguren
 - Bei 4 Spielern: 5 Spielfiguren
 - Bei 5 Spielern: 4 Spielfiguren
- Jeder Spieler bekommt den Familienbogen seiner Spielerfarbe
- Die Karten werden getrennt in Fraktionskarten, Übersichtskarten der Siegbedingungen und Siegbedingungskarten. Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte über die Siegbedingungen
- Die Fraktionskarten werden gründlich gemischt und als verdeckter Stapel (Nachziehstapel) bereit gelegt
- Jeder Spieler bekommt nun 6 Karten vom Nachziehstapel ausgeteilt. Davon muss jeder umgehend 2 auswählen, die er verdeckt wieder abwirft. Diese Karten werden sofort in den Nachziehstapel untergemischt
- Nun wird eine Siegbedingungskarte ausgewählt (ihr könnt sie

auch zufällig ziehen). Jeder Spieler erhält dann eine Version der ausgewählten Siegbedingungskarte, die er neben seinem Familienbogen ablegt. Die übrigen Siegbedingungskarten werden in dieser Partie nicht mehr benötigt.

Wichtig: Für eine 5 Spieler-Partie gibt es spezielle Siegbedingungskarten.

- Ein Startspieler wird bestimmt. Er erhält die Startspielermünze. Er bekommt 12 Sesterzen, der zweite Spieler bekommt 13 Sesterzen, der dritte 14 usw.

Hinweis: Bei Bedarf erhält jeder Spieler zusätzlich die Siegbedingungskarte für das Punktspiel, da sie bei Spielende benötigt wird, wenn mehrere Spieler zur gleichen Zeit die notwendigen Siegbedingungen erreichen.

GESCHICHTE MANGELHAFT?

Diejenigen, die sich mit der Geschichte des römischen Reiches auskennen, werden es wohl feststellen. Nicht alle historischen Fakten, Personen und Bezeichnungen, die in diesem Spiel auftauchen, passen zeitlich zusammen. Einige Fakten wurden verallgemeinert. Auch der Spielplan stellt keinen korrekten Grundriss Roms dar. Dies ist für die Gewährleistung eines besseren Spielflusses geschehen und auch für eine bessere Gesamtstimmung. Viele der verwendeten Begriffe erlebten große Veränderungen im Laufe der Jahrhunderte und sind teilweise auch heute nicht hundertprozentig korrekt nachzuweisen. Wir möchten dies ausdrücklich anmerken, denn wir erheben nicht den Anspruch auf vollständige historische Korrektheit, wollen aber auch keine falschen Tatsachen schaffen, wie es in Hollywood-Filmen ja durchaus vorkommen soll... Vielleicht haben wir euch auch Lust gemacht, euch näher mit der römischen Geschichte auseinander zu setzen. Es ist spannender, als ihr denkt!

ERLÄUTERUNG SIEGBEDINGUNGSKARTE

Titel zur besseren Unterscheidung der Siegbedingungskarten. Jeder Spieler erhält dieselbe Art Karte.

Das Stundenglas gibt an, wie lange eine Partie Tribun mit der ausgewählten Siegbedingungskarte dauert. Rot weist auf eine lange, gelb auf eine mittlere und grün auf eine kürzere Partie hin. Dies ist jedoch nur ein Richtwert.



Angabe der zum Spielsieg benötigten Anzahl an Siegbedingungen, abhängig von der Spieleranzahl.

Siegbedingungen

Die Bezeichnung „verpflichtend“ weist darauf hin, dass diese Siegbedingung unbedingt erfüllt werden muß, um zu gewinnen.

ZIEL DES SPIELS

Zu Beginn eines Spiels Tribun wählen (oder ziehen) die Spieler eine Siegbedingungskarte. Die Siegbedingungskarte gibt an, wie viele der aufgeführten Siegbedingungen erfüllt sein müssen, um zu gewinnen. Für alle Spieler gelten die gleichen Siegbedingungen. Je nachdem, welche Karte gewählt wurde und wie viele Spieler teilnehmen variiert die Anzahl der benötigten Siegbedingungen.

Wichtig: Vier der verschiedenen Siegbedingungskarten sind für eine Spieleranzahl von 2-4 Spielern gedacht und zwei der Siegbedingungskarten sind ausschließlich für Partien mit 5 Spielern konzipiert. Dazu gibt es noch die Punktwertungskarte, die bei jeder Spieleranzahl benutzt werden kann.

WAS IST EIN TRIBUN?

Der Tribun war ein Amt des römischen Reiches, welches jedoch äußerst unterschiedliche Funktionen hatte. Es gab den Volkstribun, den Militärtribun und den Aerartribun.

Der Volkstribun war ein aus den Reihen der Plebejer gewählter Vertreter, der als Anwalt des Volkes fungierte. Er sollte gegen Ungerechtigkeiten und Willkür durch den patrizischen Adel vorgehen und wurde durch eine religiös begründete Unantastbarkeit geschützt.

Der Aerartribun war ein plebejischer Beamter, der für die Zahlung des Solds an die römischen Truppen zuständig war. Später erhielt er weitere Bedeutung, da die Aerartribune als eigene Klasse zu Geschworenen bei Gericht berufen werden konnten.

Der Militärtribun wurde zumeist von den Konsuln ernannt und galt als hoher Offizier in der römischen Armee. Jede Legion hatte 6 Militärtribune, die sich im Turnus von 2 Monaten das Oberkommando teilten. Später wurde er auch durch das Volk gewählt. Dieses Amt durchlief über die Zeit einige Veränderungen in seiner Bedeutung, konnte jedoch sowohl von Patriziern, als auch von Plebejern bekleidet werden.

Von der Stimmung des Spieles könnte man vielleicht davon ausgehen, dass es hier um einen Volkstribun geht, jedoch steuern die Spieler Patrizierfamilien, so dass es sich eher um den Militärtribun handeln sollte. Wir wollen es hier, nach dieser kurzen Erläuterung, einfach bei Tribun belassen.

SPIELABLAUF

Tribun wird in Runden gespielt. In einer Spielrunde werden immer die sechs folgenden Phasen durchgeführt. Die Spielerreihenfolge, die sich nach dem Startspieler richtet, ist jedoch nur in Phase 2 (Spielfiguren setzen) von Belang.

Phase 1: Karten auslegen

Phase 2: Spielfiguren setzen

- Gebiete
- Fraktionen
- Münzschale

Phase 3: Gebiete auswerten

Phase 4: Fraktionen übernehmen

Phase 5: Fraktionsfähigkeiten nutzen

Phase 6: Versteigerung des Streitwagens

Wurden alle 6 Phasen gespielt, wechselt der Startspieler im Uhrzeigersinn und es beginnt eine neue Runde. Dies wird so lange fortgeführt bis ein Spieler die erforderlichen Siegbedingungen erfüllt hat.

PHASE 1: KARTEN AUSLEGEN

In dieser Vorbereitungsphase werden Karten vom Nachziehstapel zufällig auf dem Spielplan ausgelegt, welche die Spieler in Phase 3 (Gebiete auswerten) dann erwerben können. Jedoch müssen die Kar-

ten bei den verschiedenen Gebieten unterschiedlich ausgelegt werden. Die Karten werden von dem Spieler ausgelegt, der mit dem Spiel am besten vertraut ist. Auf dem Spielplan markiert der helle Marmor die Kartenfelder, auf denen die Karten offen ausgelegt werden und der dunkle Marmor die Kartenfelder, auf denen die Karten verdeckt ausgelegt werden müssen. Die Karten werden in Reihenfolge der Nummerierung der Gebiete des Spielplans ausgelegt.

- I. Thermen (auf jedes Kartenfeld 1 Karte offen auslegen)
- II. Forum Romanum (auf jedes Kartenfeld 1 Karte offen auslegen)
- III. Latrine (1 Karte verdeckt auslegen)
- IV. Curia (auf jedes der 3 Kartenfelder werden jeweils so lange Karten offen ausgelegt, bis der Gesamtzahlenwert dort liegender Karten 5 oder höher ist
Ausnahme: Wird ein Anführer ausgelegt, endet die Auslage auf diesem Kartenfeld sofort)
- V. Atrium Auctionorum (1 verdeckte Karte auf jedes der 3 Kartenfelder auslegen)
- VI. Katakomben (5 Karten als verdeckten Stapel auslegen)
- VII. Pantheon (1 Karte verdeckt auslegen)
- VIII. Siegestsäule (keine Karte)

Hinweis: Sind keine Karten mehr vom Nachziehstapel verfügbar, dann wird der Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Nachziehstapel.

BEISPIEL KARTENAUSLAGE



GROSSE ZÄSUR

Sollte im Laufe des Spiels die Situation auftreten, dass es keine Karten mehr für den Nachziehstapel gibt und auch der Ablagestapel zum Auffüllen des Nachziehstapels aufgebraucht ist, kommt es zur großen Zäsur. Dies kann bei der Komplettierung der Auslage, aber auch z.B. bei der Nutzung der Fraktionsfähigkeiten auftreten.

Spieler, die mehr als 7 Karten auf der Hand halten, müssen sofort alle überzähligen Karten von der Hand ablegen (sie dürfen die abzuwerfenden Karten auswählen). Weiterhin müssen die beiden niedrigsten Karten jeder ausliegenden Fraktion entfernt und abgeworfen werden, sofern die Fraktion aus vier oder mehr Karten besteht. Bei Fraktionen mit 3 Karten, muß nur eine Karte abgeworfen werden. Bei Fraktionen mit 2 Karten müssen keine Karten abgeworfen werden.

PHASE 2: SPIELFIGUREN SETZEN

Wichtig: Der Spielplan ist in 8 Gebiete eingeteilt, die mit einer römischen Zahl markiert sind. Wenn in dieser Regel von einem Gebiet gesprochen wird, dann ist damit ein gesamter Komplex inklusive aller seiner Karten- und Setzfelder gemeint.



ERLÄUTERUNG GEBIET

Gebiet
Setzfeld
Kartenfeld

Nun beginnt die Setzphase. Reihum, beginnend mit dem Startspieler, stellen die Spieler je eine ihrer Spielfiguren auf eines der Setzfelder des Spielplans. Dies wird im Uhrzeigersinn weitergeführt, bis alle Spielfiguren eingesetzt wurden. Auf jedes Setzfeld darf **immer nur eine** Spielfigur gesetzt werden. Im Falle des Pantheons ist das Einsetzen einer Spielfigur zusätzlich auch noch an eine Bedingung geknüpft (siehe Ausnahme II im folgenden Abschnitt).

Dabei haben die Spieler folgende Möglichkeiten:

SETZEN AUF SETZFELDER DER GEBIETE

Setzt ein Spieler eine Spielfigur auf das einem Kartenfeld zugehörige Setzfeld, dann sichert er sich den Zugang zu der oder den dortigen Karte/n. Dies ist häufig mit der Zahlung von Sesterzen oder dem Ablegen von Handkarten verbunden. Bis auf wenige Ausnahmen ist es dem Spieler überlassen auf welches Feld und in welches Gebiet er seine Spielfigur setzt. Die Gebiete und deren Funktionen im Einzelnen erklären wir ausführlich im folgenden Kapitel. Die eingesetzten Spielfiguren werden dann in Phase 3 ausgewertet. Außer dem Setzen der Spielfiguren passiert in den Gebieten nichts weiter, es gibt jedoch 2 Ausnahmen.

AUSNAHME I: ATRIUM AUCTIONORUM

Beim Atrium Auctionorum liegen alle Karten verdeckt aus. Setzt ein Spieler die erste Spielfigur ein, dann **deckt er zwei beliebige der drei Karten sofort auf**. Setzt ein zweiter Spieler seine Spielfigur auf das zweite, noch freie Setzfeld, dann wird auch die letzte Karte aufgedeckt. Die Auswertung des Gebietes findet in Phase 3 (Gebiete auswerten) statt.

Wichtig: Im Atrium Auctionorum darf ein Spieler nicht beide Setzfelder mit einer Spielfigur seiner Farbe besetzen. Dies ist nicht erlaubt!

AUSNAHME II: PANTHEON

Das Pantheon ist das einzige Gebiet, für das ein Spieler eine Voraussetzung erfüllen muss, um dort seine Spielfigur einzusetzen. Nur Spieler, die bereits den Fraktionsmarker der Vestalinnen besitzen, dürfen hier eine Spielfigur einsetzen. Hat ein solcher Spieler seine Spielfigur auf ein Setzfeld des Pantheons gesetzt, dann darf er (und nur er) sich sofort die dort verdeckt liegende Karte ansehen.

Wichtig: Prinzipiell dürfen die Spieler auch mehrere Spielfiguren in dasselbe Gebiet einsetzen. Jedoch nur eine Spielfigur pro Setzfeld, und natürlich nur, wenn im Gebiet noch Setzfelder frei sind.



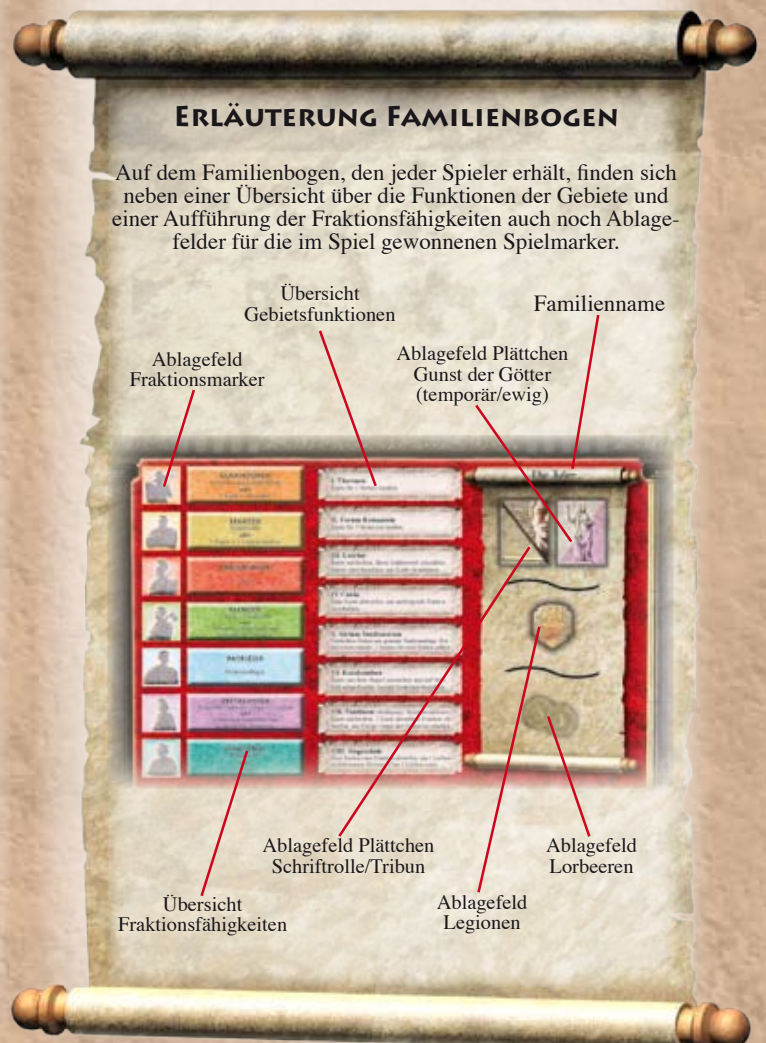
ERLÄUTERUNG FRAKTIONS-KARTEN

Zahlenwert
Wertebereich der Zahlenwerte
Fraktionsname
Effekt bei Übernahme der Fraktion

SETZEN AUF SETZFELDER DER FRAKTIONEN

Ein Spieler kann seine Spielfigur auch auf eines der beiden Setzfelder einer Fraktion stellen. Er kann allerdings **nie auf eine Fraktion setzen, die er gerade kontrolliert**. Hat ein Spieler seine Spielfigur eingesetzt, kündigt er damit an, dass er diese Fraktion übernehmen möchte. Wurde bisher keine Spielfigur an die begehrte Fraktion gesetzt, dann **muss** der Spieler seine Spielfigur auf das **erste Setzfeld** der Fraktion setzen (1). Nur falls schon eine Spielfigur das erste Setzfeld belegt hat, setzt der Spieler seine Spielfigur auf das **zweite Setzfeld** dieser Fraktion (2). Fraktionsübernahmen werden in Phase 4 (Fraktionen übernehmen) durchgeführt.

Wichtig: Jeder Spieler darf nur eines der beiden Setzfelder mit einer Spielfigur seiner Farbe besetzen, niemals beide! Aber man kann natürlich Spielfiguren auf verschiedenen Fraktions-Setzfeldern einsetzen, so dass die Übernahme mehrere Fraktionen in einer Runde möglich ist.



ERLÄUTERUNG FAMILIENBOGEN

Auf dem Familienbogen, den jeder Spieler erhält, finden sich neben einer Übersicht über die Funktionen der Gebiete und einer Auflistung der Fraktionsfähigkeiten auch noch Ablagefelder für die im Spiel gewonnenen Spielmarker.

Übersicht Gebietsfunktionen
Familienname
Ablagefeld Fraktionsmarker
Ablagefeld Plättchen Gunst der Götter (temporär/ewig)
Übersicht Fraktionsfähigkeiten
Ablagefeld Plättchen Schriftrolle/Tribun
Ablagefeld Legionen
Ablagefeld Lorbeeren

SETZEN AUF MÜNZSCHALE

In der Münzschale sind eine große Münze und einige kleine Münzen abgebildet. Wird eine Spielfigur auf die große Münze gesetzt, erhält der betreffende Spieler **sofort** 7 Sesterzen aus dem allgemeinen Vorrat. Damit ist die große Münze vergeben. Jedoch können noch **beliebig viele** Spielfiguren (auch mehrere eines Spielers) in die Münzschale gesetzt werden. Für jede dort eingesetzte Spielfigur erhält der jeweilige Spieler **sofort** 5 Sesterzen aus dem allgemeinen Vorrat.

BEISPIEL MÜNZSCHALE

Harald hat sich mit seiner gelben Spielfigur 7 Sesterzen gesichert, die er auch sofort nach dem Setzen der Spielfigur erhalten hat. Heiko hat im Laufe von Phase 2 zwei seiner roten Spielfiguren auf der Münzschale eingesetzt. Auch er hat sich jeweils sofort seine 5 Sesterzen genommen, so dass er insgesamt 10 Sesterzen erhalten hat, die er nun auch direkt in Phase 3 zum Erwerb von Karten in den einzelnen Gebieten nutzen kann, insofern er auch dafür Spielfiguren eingesetzt hat. Angela hat sich schließlich ebenfalls mit ihrer weißen Spielfigur 5 Sesterzen gesichert.



PHASE 3: GEBIETE AUSWERTEN

Nachdem alle Spieler ihre Spielfiguren eingesetzt haben, beginnt nun die Auswertung. In dieser Phase werden die Gebiete auf dem Spielplan ausgewertet. Dabei werden die Gebiete, den römischen Ziffern folgend, abgearbeitet. Wurde ein Gebiet ausgewertet, erhalten die Spieler ihre dort platzierten Spielfiguren zurück. Sind Setzfelder unbesetzt, werden die dort ausliegenden Karten nach Auswertung des Gebietes umgehend auf den Ablagestapel gelegt.

Hinweis: Es gibt prinzipiell kein Kartenlimit. Die Spieler können also beliebig viele Handkarten haben. Ausnahme siehe Große Zäsur unter Phase 1 (Karten auslegen).

I. THERMEN

Die römischen Thermen führt man auf das 1. Jahrhundert v. Chr. zurück. Das Baden in diesen öffentlichen Bädern erreichte schnell eine hohe Bedeutung für das soziale Leben im Antiken Rom. Römische Thermen waren stets mit prächtigen Säulengängen und Ruheräumen ausgestattet und waren im Normalfall gratis oder gegen eine geringe Gebühr für jedermann zugänglich.

Spieler, die hier eine Spielfigur auf einem Setzfeld platziert haben, **müssen** nun für jede ihrer Spielfiguren in den Thermen 1 Sesterz in den Vorrat bezahlen und erhalten die an das Setzfeld angrenzende Karte auf die Hand.

II. FORUM ROMANUM

Das Forum in Rom war das Zentrum politischer Macht des römischen Reiches. Auf einer ehemals sumpfigen Ebene errichtet, verband das Forum verschiedene wichtige römische Einrichtungen miteinander. In der nahe gelegenen Curia, öffentlichen Rednertribünen und weiteren Plätzen, spielte sich das politische Tagesgeschehen Roms ab, aber auch zahlreiche andere Bereiche des römischen Alltags hatten ihren Platz auf dem Forum. Später wurde das Forum unter Augustus prunkvoll neu gestaltet und mit Marmor ausgekleidet.

Spieler, die hier eine Spielfigur auf einem Setzfeld platziert haben, **müssen** nun für jede ihrer Spielfiguren im Forum Romanum 3 Sesterzen in den Vorrat bezahlen und erhalten die an das Setzfeld angrenzende Karte auf die Hand.

Hinweis: Kann ein Spieler die Kosten für eine Karte nicht bezahlen, so erhält er die Karte einfach nicht und die Spielfigur wurde umsonst dort platziert. Das gilt natürlich auch für die Thermen.

Hinweis: Bei Thermen, Forum Romanum und Curia können alle Spieler prinzipiell gleichzeitig ihre eingesetzten Spielfiguren auswerten. Es kann jedoch notwendig werden, dass nach einer bestimmten Reihenfolge vorgegangen wird. Dies ist z.B. relevant, wenn ein Spieler nicht genug Sesterzen hat, um alle Karten, für die er eine Spielfigur eingesetzt hat, zu bezahlen. Dann gilt die Regel, dass die Reihenfolge in diesen Gebieten erst von links nach rechts und dann von oben nach unten verläuft.

III. LATRINE

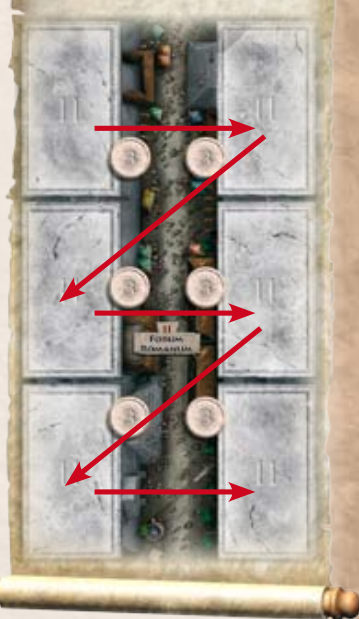
Rom war bekannt für seine prächtigen Latrinen. Viele waren mit Mosaikfußböden, Malereien und Marmorwänden geschmückt. Hier saßen die römischen Bürger entspannt beisammen und sprachen über Geschäft und Alltag. Der Gang zur Toilette war in Rom eng mit der gesundheitlichen Pflege und Hygiene verbunden. Die großräumigen Toiletten von durchaus bis zu 80 Sitzplätzen wurden regelmäßig mit Überlaufwasser der Thermen oder Aquädukte gereinigt und teilweise sogar gewerblich betrieben.

Der Spieler, der dieses Setzfeld belegt hat, deckt nun die verdeckt liegende Karte auf. Er hat jetzt 2 Möglichkeiten.

- I. Er kann sich sofort den aufgedruckten Zahlenwert der aufgedeckten Karte in Sesterzen aus dem allgemeinen Vorrat auszahlen lassen und die Karte auf den Ablagestapel legen.
- II. Er kann die aufgedeckte Karte für den aufgedruckten Zahlenwert kaufen, indem er die entsprechende Menge Sesterzen in den allgemeinen Vorrat legt und die Karte auf die Hand nimmt.

Hinweis: Ein Anführer würde für 0 Sesterzen auf die Hand des Spielers wandern.

BEISPIEL FORUMREIHENFOLGE



BEISPIEL LATRINE

Heiko hat eine seiner Spielfiguren in Phase 2 auf das Setzfeld der Latrine gestellt. In Phase 3, wenn die Latrinen ausgewertet werden, deckt Heiko die einzelne Karte auf den Latrinen auf. Es ist ein Plebejer mit dem Wert 6. Heiko kann nun den Plebejer behalten und dafür 6 Sesterzen in den allgemeinen Vorrat bezahlen, oder er kann den Plebejer ablegen und erhält dafür 6 Sesterzen. Da Heiko gerade knapp bei Kasse ist, legt er den 6er-Plebejer auf den Ablagestapel, und nimmt sich 6 Sesterzen vom allgemeinen Vorrat.



IV. CURIA

Die Curia bezeichnet einen zentralen Versammlungsort der Stadt. In Rom ließ Gaius Julius Caesar ein großes Ziegelgebäude errichten, welches dem Senat als Sitzungsräumlichkeit dienen sollte. Die so genannte Curia Julia war nahe dem Forum gelegen und bot Platz für annähernd 300 Senatoren.

Spieler, die hier eine Spielfigur auf einem Setzfeld platziert haben, **kann** nun pro Spielfigur eine beliebige Handkarte ablegen und erhalten dafür die an das Setzfeld angrenzende(n) Karte(n) auf die Hand.

Hinweis: Kann oder will ein Spieler keine Karte ablegen, erhält er keine Karten und die Spielfigur wurde umsonst eingesetzt.

BEISPIEL CURIA

Petra hat in Phase 2 jeweils eine ihrer grünen Spielfiguren auf das erste und dritte Setzfeld der Curia gestellt, auf dem zweiten Setzfeld hat Harald seine gelbe Spielfigur platziert. In Phase 3 legt Petra nun zuerst für die Karten auf Feld 1 eine Karte ab. Sie wählt eine beliebige ihrer Handkarten zum Ablegen aus und nimmt dafür die beiden Karten auf Feld 1. Nun legt Harald eine seiner Handkarten ab und erhält dafür die drei Karten von Feld 2, ein guter Tausch! Schließlich ist Petra nochmals an der Reihe. Sie legt den 1er Gladiator ab, den sie vorher von Feld 1 bekommen hat, da sie für ihn sowieso keine Verwendung hat, und nimmt dafür den Senator. Zum Glück für Petra wird die Curia von links nach rechts gewertet, so dass sie den nicht benötigten Gladiator gleich wieder sinnvoll einsetzen konnte, um den gewünschten Senator zu erhalten.



V. ATRIUM AUCTIONORUM

Das Wort Auktion leitet sich vom lateinischen Wort „auctio“ für Vermehrung ab. Einige der ersten nachzuweisenden Auktionen sind aus dem Alten Rom überliefert. Nach Feldzügen hielt man z.B. regelmäßig Auktionen ab, um die Kriegsbeute, die bei den Triumphzügen getragen wurde, an Ort und Stelle an den Mann zu bringen. Auktionen fanden üblicherweise im Atrium Auctionorum statt, einem klassischen Auktionsaal, wie man ihn auch heute kennt. Auch außergewöhnliche Versteigerungen, wie z.B. die des kaiserlichen Haushaltes oder auch des gesamten römischen Staates wurden dort abgehalten.

Wichtig: Sobald ein Spieler in Phase 2 (Spielfiguren setzen) eine Spielfigur auf das erste Setzfeld des Atrium Auctionorum setzt, werden **sofort zwei beliebige der drei Karten aufgedeckt**. Wird eine Spielfigur auf das zweite Setzfeld gesetzt, dann wird **sofort auch die Karte des letzten Kartenfeldes aufgedeckt**.

SITUATION I:

Ist das zweite Setzfeld nicht belegt, erhält der Besitzer der Spielfigur auf dem ersten Setzfeld in der jetzigen Auswertungsphase die beiden offen ausliegenden Karten **für 1 Sesterz** auf die Hand. Die verdeckt liegende Karte wird auf den Ablagestapel gelegt.

SITUATION II:

Sind beide Setzfelder belegt, kommt es zu einer Versteigerung. Die beiden beteiligten Spieler bieten verdeckt gegeneinander. Dafür nehmen sie so viele Sesterzen in eine Faust, wie ihnen die drei offen ausliegenden Karten wert sind und halten die geschlossene Faust in die Mitte. Nun öffnen beide Spieler die Faust. Wer mehr Sesterzen geboten hat, erhält die drei ausliegenden Karten auf die Hand. Der Verlierer erhält jedoch die Sesterzen des Siegers (und behält auch sein eigenes Gebot). Bei Gleichstand der Gebote erhält immer der Spieler auf dem Feld mit der Nummer 1 den Zuschlag.

Hinweis: Sinnvollerweise sollte man seine restlichen Sesterzen während des Bietens verdeckt halten.

VI. KATAKOMBEN

Die Katakomben, benannt nach der römischen Bezeichnung für den besonderen vulkanischen Untergrund an der Via Appia (ad catacumbas), sind unterirdische Leichengewölbe. In einigen Fällen wurden besonders große Grabkammern in den Fels gehauen. Die Katakomben wurden mit der Ausbreitung des Christentums deutlich erweitert, da im Alten Rom innerhalb der römischen Stadtmauer keine Erdbestattung zugelassen war.

In den Katakomben liegen 5 verdeckte Karten zur Auswahl. Der Spieler, der das 4er Setzfeld belegt, darf sich die Karten zuerst ansehen. Er **kann** gegen Bezahlung von 4 Sesterzen **eine** der Karten kaufen und auf die Hand nehmen. Dann folgt der Spieler auf dem 3er Setzfeld. Er **kann** für 3 Sesterzen eine der restlichen Karten erwerben. Schließlich folgt der Spieler auf

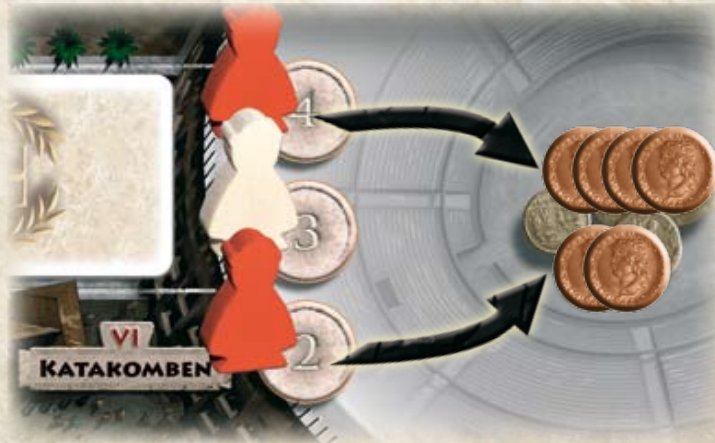
BEISPIEL ATRIUM AUCTIONORUM

Harald spielt Gelb. Er entschließt sich in Phase 2 eine seiner Spielfiguren auf dem Atrium Auctionorum zu platzieren. Da er der erste ist, der hier eine Spielfigur platziert, stellt er seine Spielfigur auf das Setzfeld mit der Nummer 1 und dreht dann die verdeckten Karten auf zwei beliebigen Kartenfeldern um. Er deckt einen Senator und einen Prätorianer auf. Wenn in der Setzphase kein anderer Spieler das zweite Setzfeld des Atrium Auctionorum beansprucht, kann Harald beide Karten in der 3. Phase für nur 1 Sesterz kaufen. Petra spielt Grün und will nicht, dass Harald so billig davon kommt. Deshalb setzt sie eine ihrer Spielfiguren auf das Setzfeld mit der Nummer 2, als sie an der Reihe ist. Sie deckt dann sofort die dritte, noch verdeckt liegende Karte auf – die in diesem Falle eine Vestalin ist. Nun müssen Harald und Petra in Phase 3 ein geheimes Gebot für die Karten abgeben. Beide nehmen ihre Sesterzen so, dass der Kontrahent sie nicht sehen kann, und überlegen sich, wie viele sie davon für die drei Karten bieten möchten. Dann halten beide ihr Gebot in der geschlossenen Faust über den Tisch und öffnen gleichzeitig ihre Hand. Harald hat 9 Sesterzen geboten, Petra nur 5. Damit hat Harald die Auktion gewonnen. Er nimmt sich die drei Karten, gibt aber Petra sein Gebot. Petra hat zwar keine Karten bekommen, ist aber um 9 Sesterzen reicher!



BEISPIEL KATAKOMBEN

Heiko hat in Phase 2 zwei seiner roten Spielfiguren auf die Setzfelder der Katakomben gesetzt. Angela wiederum hat ebenfalls eine ihrer weißen Spielfiguren dort eingesetzt. In Phase 3 darf Heiko zuerst den Kartenstapel mit fünf verdeckten Karten nehmen und sich eine Karte raussuchen. Nachdem er die Karte gewählt hat, legt er 4 Sesterzen in das Kolosseum nebenan. Nun ist Angela an der Reihe, sich eine Karte herauszusuchen. Sie findet jedoch nicht das, was sie sucht und beschließt keine Karte zu wählen. Sie legt also auch keine Sesterzen ins Kolosseum. Heiko hat immer noch vier Karten zur Auswahl, wählt erneut eine Karte aus und bezahlt 2 Sesterzen ins Kolosseum. Damit sind die Katakomben ausgewertet. In Phase 5 (Fraktionsfähigkeiten nutzen) kann sich der Spieler, der die Gladiatoren kontrolliert, die Sesterzen aus dem Kolosseum nehmen. Zufällig ist das im Moment Heiko, so dass er seine 6 bezahlten Sesterzen wieder bekommen kann.



dem 2er Setzfeld, der für 2 Sesterzen eine der drei restlichen Karten kaufen kann. Will ein Spieler keine der Karten nehmen, dann muss er auch nichts bezahlen.

Wichtig: Alle Sesterzen, welche die Spieler hier bezahlen, werden auf das **separate Münzfeld der Katakomben gelegt und nicht wie sonst in den allgemeinen Vorrat!** Der Spieler, der die Gladiatoren kontrolliert, kann diese eventuell später einfordern. Tut er dies nicht, bleiben die Sesterzen in den Katakomben liegen und können sich dort ansammeln.

Hinweis: Sind nicht alle Setzfelder belegt, werden diese einfach übersprungen. Daher kann es sein, dass ein Spieler auf dem 2er Setzfeld alle 5 Karten zur Auswahl hat.

VII. PANTHEON

Das Pantheon (was soviel wie „Alle Götter“ bedeutet) in Rom ist ein opulentes Bauwerk mit nahezu perfekt runder Kuppel, welches allen größeren Göttern gewidmet war. Es diente womöglich auch als Gerichtsgebäude oder Kaiseraula und wurde um 120 n. Chr. als Nachfolger eines den Planetengöttern gewidmeten Tempels errichtet.

Wichtig: Wird eine Spielfigur auf eines der Pantheon-Setzfelder gesetzt, darf der Spieler sich sofort (also bereits in der Setzphase) die verdeckte Karte ansehen. Ein Spieler kann nur eines der beiden Setzfelder belegen! Nur Spieler, die bereits einen **Fraktionsmarker der Vestalinnen** besitzen, dürfen hier Spielfiguren einsetzen. Nur wer eine Spielfigur im Pantheon stehen hat, kann den Göttern ein Opfer darbringen.

In der jetzigen Wertungsphase wird die verdeckte Karte aufgedeckt. Spieler mit einer Spielfigur im Pantheon müssen für ihr Opfer eine Karte derselben Fraktion (jedoch beliebigen Zahlenwertes) ablegen.

BEISPIEL PANTHEON

Angela hat in der letzten Runde den Fraktionsmarker der Vestalinnen erhalten. Sie möchte gerne die ewige Gunst der Götter erhalten und stellt deshalb in Phase 2 eine ihrer Spielfiguren auf das Pantheon. Sie darf sich jetzt sofort die Karte auf dem Pantheon ansehen. Dabei muss sie jedoch darauf achten, dass niemand anderes die Karte zu sehen bekommt. In diesem Fall ist es ein Prätorianer. Sie merkt sich, von welcher Fraktion diese Karte ist. In Phase 3 wird die Karte für alle sichtbar aufgedeckt. Jetzt muss Angela einen Prätorianer von ihrer Hand ablegen, wenn sie die ewige Gunst der Götter möchte; der Kartenwert spielt keine Rolle. Sie legt einen Prätorianer ab und erhält sofort das Plättchen ewige Gunst der Götter.

Kann ein Spieler keine Karte dieser Fraktion ablegen, dann muss er auf das Opfer verzichten.

Spieler die erfolgreich geopfert haben, erhalten das Plättchen „Ewige Gunst der Götter“. Sollten sie das Plättchen „Temporäre Gunst der Götter“ besitzen, müssen sie es nun abgeben.

VIII. SIEGESSÄULE

Siegessäulen bezeichnen Denkmäler in Säulenform, welche als Erinnerung an einen gewonnenen Krieg oder eine gewonnene Schlacht errichtet wurden. Im kriegsaktiven Rom wurden dementsprechend auch mehrere Siegessäulen errichtet. Auf dem so genannten Marsfeld, einem Platz kurz vor der Stadt, auf dem Triumphzüge begonnen und Truppenübungen abgehalten wurden, errichtete man die Markus-Säule. Sie zeigt vor allem Abbildungen der erfolgreichen Feldzüge gegen die Germanen und Sarmaten.

Auf der Siegessäule liegen keine Karten aus. Wer hier eine Spielfigur platziert hat, **kann 2 Karten derselben Fraktion** (beliebigen Zahlenwertes) von der Hand auf den Ablagestapel ablegen und dafür einen Lorbeer an sich nehmen.

Alle Spieler mit Spielfiguren auf der Siegessäule legen ihre Kartenpaare zunächst verdeckt vor sich ab und decken sie dann **gleichzeitig** jeder für sich auf. Der Spieler, der dabei **alleine** den höchsten Gesamtwert abgeworfen hat, erhält noch einen weiteren Lorbeer.

Hinweis: Hat nur ein Spieler eine Spielfigur auf die Siegessäule gesetzt, erhält er den extra Lorbeer, da er damit auch das höchste Kartenpaar ausgelegt hat.

BEISPIEL SIEGESSÄULE

Harald (gelb) und Petra (grün) haben in der 2. Phase beide eine Spielfigur auf die Siegessäule gestellt. In der 3. Phase, wenn die Gebiete ausgewertet werden, müssen sie nun jeweils zwei Karten einer Fraktion ablegen, um 1 Lorbeer zu erhalten. Harald legt verdeckt zwei Senatoren mit den Kartenwerten 6 und 4 ab. Petra hat zwei Legaten mit den Kartenwerten 4 und 2. Da die Summe der Werte von Haralds Karten 10 beträgt, die von Petra aber nur 6, bekommt Harald 2 Lorbeeren, weil er das Kartenpärchen mit dem höchsten Wert abgelegt hat. Petra bekommt nur 1 Lorbeer.



Hinweis: Die Spieler dürfen hier auch mehrere Spielfiguren platzieren, und dementsprechend auch mehrere Kartenpaare ablegen, um Lorbeeren zu erhalten. Nur ein Kartenpaar kann das höchste sein!

Diese Phase endet damit, dass die Spieler ihre Spielfiguren, die sie auf die Münzschale gesetzt haben, zurück erhalten. Die Spielfiguren auf den Setzfeldern der Gebiete des Spielplans sollten inzwischen ebenfalls wieder zurück genommen worden sein, was direkt nach Auswertung der einzelnen Gebiete erfolgt.

PHASE 4: FRAKTIONEN ÜBERNEHMEN

In dieser Phase übernehmen die Spieler die Kontrolle über diejenigen Fraktionen, an denen sie eine Spielfigur platziert haben. Hierbei gibt es jedoch eine festgelegte Reihenfolge, in der die Fraktionen abgearbeitet werden. Es wird immer mit den Gladiatoren begonnen und mit den Senatoren geendet. Spieler können auch mehrere Fraktionen in dieser Phase übernehmen, wenn sie mehrere ihrer Spielfiguren auf verschiedenen Fraktions-Setzfeldern eingesetzt haben.

Hat ein Spieler seine Spielfigur bei einer Fraktion platziert, die an der Reihe ist, **kann** er nun diese Fraktion übernehmen. Dafür muss er **mindestens zwei Karten** dieser Fraktion von seiner Hand vor sich auslegen.

Hatte ein anderer Spieler bis dato die Kontrolle über diese Fraktion (aus der Vorrunde) muss der auslegende Spieler **mindestens eine** von zwei Bedingungen erfüllen, um die Fraktion zu übernehmen:

a) die **Summe der Zahlenwerte** seiner ausgelegten Karten **muss höher** sein, als die Summe der Zahlenwerte der Karten des Mitspielers, dabei ist die Anzahl der Karten nicht relevant!

oder

b) es müssen **insgesamt mehr** Karten sein, als der Mitspieler ausliegen hat, in diesem Fall ist die Summe der Zahlenwerte nicht relevant!

Erfüllt der Spieler eine der Bedingungen, wirft der bisherige, kontrollierende Spieler seine ausliegenden Fraktionskarten ab. Die Fraktion untersteht ab sofort ihrem neuen Besitzer. Dieser erhält sofort:

1. Den Start-Lorbeer der Fraktion (nur, sofern es sich um eine Erstübernahme handelt, d.h. die Fraktion bisher noch von keinem Spieler kontrolliert wurde)
2. Einen Fraktionsmarker der übernommenen Fraktion (wenn er noch keinen von dieser Fraktion besitzt)
3. Den Übernahmenvorteil der Fraktion (auf der Karte aufgedruckt und im Anhang der Regel zusammengefasst)

Wichtig: Nur in dieser Phase können Karten ausgespielt werden. Hat ein Spieler einmal eine Fraktion ausgelegt, kann er **keine** Karten mehr an diese Fraktion anlegen (auch nicht in späteren Runden).

Wichtig: Die Fraktionsfähigkeit kann der Spieler erst in der **nächsten Phase** einsetzen!

Wichtig: Den Start-Lorbeer, der zu Beginn des Spiels auf jede Fraktion gelegt wird, erhält jeweils nur **der erste Spieler**, der eine bestimmte Fraktion übernimmt.

Hinweis: Nur die Fraktionen, die übernommen werden sollen (mit Spielfiguren besetzt sind), sind in dieser Phase von Belang, alle anderen Fraktionen überspringen diese Phase.

Es können 2 verschiedenfarbige Spielfiguren auf eine Fraktion gesetzt werden. Dadurch kommt es zu einem Konflikt, da zwei Spieler ein und dieselbe Fraktion übernehmen wollen. Hierbei ist es wichtig, welcher Spieler auf dem 1. Setzfeld der Fraktion sitzt, also die älteren Ansprüche hat. **Der Spieler an zweiter Position legt zuerst seine Karten aus.** Er muss, wie bei jeder normalen Übernahme, eine der beiden Übernahmebedingungen erfüllen, falls die Fraktion von einem anderen Spieler kontrolliert wird, bzw. 2 oder mehr Karten der Fraktion im Fall einer „Erstübernahme“ auslegen. Der Spieler auf dem ersten Fraktions-Setzfeld **kann** danach ebenfalls seine Karten auslegen, wenn er in der Lage ist, **die gerade ausgelegten Karten seines Gegners** anhand einer der beiden Übernahmebedingungen zu übertreffen. Kann er dies nicht, muss er seine Karten nicht auslegen, und der Spieler auf dem zweiten Fraktions-Setzfeld hat die Fraktion erfolgreich übernommen. Kann der Spieler auf dem ersten Fraktions-Setzfeld jedoch eine „bessere“ Auslage präsentieren, dann übernimmt er damit erfolgreich die Fraktion. Der Spieler auf dem zweiten Fraktions-Setzfeld muss nun eine seiner ausgelegten Karten auf den

Ablagestapel werfen und darf den Rest wieder auf die Hand nehmen. Im Falle einer „Erstübernahme“ erhält der erfolgreiche Spieler auch den Start-Lorbeer der Fraktion.

Wichtig: Der Spieler auf dem zweiten Fraktions-Setzfeld darf auch kneifen und auf den Übernahmever such verzichten. Dies hat keine weiteren Auswirkungen.

Hinweis: Der Spieler auf dem ersten Fraktions-Setzfeld muss die Auslage des Spielers vom zweiten Fraktions-Setzfeld übertreffen, um die Fraktion zu übernehmen (wenn derjenige Karten ausgelegt hat). Die Auslage des ursprünglichen Besitzers der Fraktion ist in diesem speziellen Fall nicht relevant.

PHASE 5: FRAKTIONSFÄHIGKEITEN NUTZEN

In dieser Phase erhalten die Spieler die Vorteile der römischen Fraktionen. Beginnend mit den Gladiatoren und endend mit den Senatoren erhalten die jeweils kontrollierenden Spieler die Fähigkeiten, die auf den Familienbögen aufgeführt sind. Auf dem Plan sind die Fähigkeiten als Symbole aufgedruckt. Dabei ist zu beachten, dass einige davon an Bedingungen geknüpft sind und andere als Wahlmöglichkeit angegeben werden. Die Fähigkeiten werden ausführlich am Ende der Regel erklärt. Wurden die Vorteile aller Fraktionen (die von Spielern kontrolliert werden) ausgeführt, folgt Phase 6.

BEISPIEL FRAKTIONSFÄHIGKEIT DER VESTALINEN

Petra besitzt eine Schriftrolle und hat schon in der letzten Spielrunde die Kontrolle über die Senatoren übernommen. In der aktuellen Runde hat sie es zudem geschafft, die Vestalinnen, die zuvor von Angela kontrolliert wurden, zu übernehmen. Da Petra alle Voraussetzungen erfüllt hat, um Tribun zu werden (Schriftrolle + Kontrolle über Senatoren) kann sie in Phase 5 nun die Fraktionsfähigkeit der Vestalinnen nutzen, um Tribun zu werden.



PHASE 6: VERSTEIGERUNG DES STREITWAGENS

In dieser Phase bieten die Spieler um den Streitwagen. Dieser erlaubt es dem Spieler, der ihn gewonnen hat, ihn auf eine beliebige **eigene** Fraktion zu stellen. Diese Fraktion ist dadurch für die nächste Runde blockiert. Es kann keine Spielfigur darauf gesetzt und sie kann nicht übernommen werden. Sie stellt jedoch weiterhin ihre Fähigkeiten in den Dienst des Spielers, der die Fraktion kontrolliert. Dadurch kann man mit dem Streitwagen eine seiner eigenen Fraktionen eine Runde lang vor Übernahmen durch andere Spieler schützen. Zum Bieten nehmen die Spieler die gewünschte Menge Sesterzen in ihre geschlossene Faust und halten diese in die Mitte. Dann öffnen

BEISPIEL FRAKTIONSÜBERNAHME MIT SUMME DER KARTENWERTE

1. Harald legt 4 Legatenkarten mit einem Gesamtzahlenwert von 15 aus.
2. Angela hatte bisher 4 Legatenkarten mit dem Gesamtzahlenwert 11 ausliegen. Sie muss diese nun ablegen. Harald übernimmt nun die Kontrolle über die Legaten.
3. Harald erhält den Legaten-Fraktionsmarker (da er ihn noch nicht hat)
4. Harald erhält sofort den Übernahmevorteil der Legaten in Form von 2 Lorbeeren.
5. Von der Fraktionsfähigkeit der Legaten profitiert Harald erst in Phase 5 (Fraktionsfähigkeiten nutzen).
6. Die Fraktionsübernahme geht mit den Prätorianern weiter, falls hier jemand eine Spielfigur gesetzt hat.



BEISPIEL FRAKTIONSÜBERNAHME MIT KARTENMEHRHEIT

1. Heiko legt 4 Legatenkarten mit einem Gesamtzahlenwert von 8 aus.
2. Petra hatte bisher 3 Legatenkarten mit dem Gesamtzahlenwert 12 ausliegen. Sie muss diese nun ablegen. Heiko übernimmt nun die Kontrolle über die Legaten.
3. Heiko erhält keinen Legaten-Fraktionsmarker (da er ihn bereits hat)
4. Heiko erhält sofort den Übernahmevorteil der Legaten und nimmt sich 2 Lorbeer.
5. Von der Fraktionsfähigkeit der Legaten profitiert Heiko erst in Phase 5 (Fraktionsfähigkeiten nutzen).
6. Die Fraktionsübernahme geht mit den Prätorianern weiter, falls hier jemand eine Spielfigur gesetzt hat.

BEISPIEL KONFLIKT BEI FRAKTIONSÜBERNAHME

Heiko und Petra wollen beide die Senatoren von Harald übernehmen, der 3 Senatoren mit dem Gesamtwert 16 ausliegen hat. Petras Spielfigur sitzt auf dem ersten Fraktions-Setzfeld der Senatoren, Heikos Spielfigur auf dem zweiten. Heiko muss also seine Senatoren zuerst auslegen. Er hat 3 Senatoren mit einem Gesamtwert von 25, genug um Haralds bisherige Auslage zu übertreffen. Jetzt kann Petra ihre Senatoren auslegen. Sie hat 4 Senatorenkarten und gewinnt so die Übernahme, da sie mehr Karten als Heiko hat (und damit eine der beiden Übernahmbedingungen gegenüber Heikos Auslage erfüllt). Heiko muss nun einen seiner Senatoren ablegen und nimmt die restlichen beiden wieder auf die Hand. Wenn Petra Heikos Auslage nicht hätte übertreffen können, dann hätte sie ihre Karten nicht auslegen müssen.



alle Spieler gleichzeitig ihre Faust. Das höchste Gebot erhält den Streitwagen und legt die gebotenen Sesterzen zurück in den allgemeinen Vorrat. Die anderen Spieler behalten ihre Sesterzen. Jeder kann um den Streitwagen mitbieten, der Streitwagen darf aber nur auf **eigene** Fraktionen gesetzt werden. Ist dies nicht möglich, wird er wirkungslos neben den Spielplan gesetzt.

Hinweis: Bei Gleichstand wird der Streitwagen wirkungslos neben den Spielplan gesetzt und keiner der Spieler muss seine Sesterzen abgeben!

Zum Ende der Spielrunde wandert die Startspieler Münze im Uhrzeigersinn weiter. Außerdem werden alle noch auf dem Spielplan ausliegenden Karten abgeräumt und auf den Ablagestapel gelegt. Es beginnt die nächste Runde.

BEISPIEL STREITWAGEN

Die Runde ist beendet, und alle Spieler können nun für den Streitwagen bieten. Alle Spieler machen verdeckt ein Gebot, und halten dieses in der geschlossenen Faust über den Tisch. Dann öffnen alle gleichzeitig die Faust. Petra hat 2, Harald 0, Heiko 4 und Angela 5 Sesterzen geboten. Angela hat den Streitwagen für eine Runde gewonnen. Sie bezahlt die 5 Sesterzen in den Vorrat und nimmt den Streitwagen. Die Anderen behalten ihre Gebote. Angela kann den Streitwagen jetzt auf eine Fraktion setzen, die sie kontrolliert. Sie schützt ihre Patrizier mit dem Streitwagen, da sie in der nächsten Runde vielleicht auf Tribun spielen will.



SPIELENDE

Eine Partie Tribun endet, sobald ein Spieler, die notwendige Anzahl an Siegbedingungen erfüllt hat. Dabei ist es völlig egal, welche der Siegbedingungen er erfüllt hat, es kommt nur auf die Anzahl an. Es gibt allerdings einige Siegbedingungenkarten, auf denen eine Siegbedingung den Vermerk „**verpflichtend**“ hat. Dies bedeutet, dass diese Siegbedingung **auf jeden Fall erfüllt sein muss**, um das Spiel zu gewinnen (Bsp.: Auf der COGITO ERGO SUM Karte ist die Siegbedingung TRIBUN verpflichtend. Ein Spieler kann erst dann das Spiel gewinnen, wenn er auch Tribun ist, selbst wenn er schon genügend andere Siegbedingungen erfüllt hat!).

Hat ein Spieler die notwendige Anzahl Siegbedingungen erfüllt, teilt er dies umgehend den anderen Spielern mit (am besten mit den berühmten Worten: VENI, VIDI, VICI). Die Spielrunde wird jedoch komplett zuende gespielt. Daher kann es vorkommen, dass noch andere Spieler die erforderliche Anzahl von Siegbedingungen in derselben Runde erfüllen.

Die Anzahl zum Sieg benötigter Siegbedingungen ist abhängig von der Spieleranzahl und der zu Anfang des Spiels ausgewählten Siegbedingungenkarte.

Haben mehrer Spieler in einer Spielrunde die erforderliche Anzahl an Siegbedingungen erfüllt, dann kommt die Punktwertung zum Einsatz, um den Gewinner zu ermitteln. Wie viele Punkte die einzelnen Siegbedingungen wert sind, ist aus der unten stehenden Tabelle ersichtlich. Es gibt auch eine spezielle Übersichtskarte mit dem Titel „Punktwertung“, die im Spiel als Schnellreferenz dienen soll.

PUNKTWERTUNG:

Tribun:	7 Siegpunkte
Schriftrolle:	3 Siegpunkte
Ewige Gunst der Götter:	5 Siegpunkte
Temporäre Gunst der Götter:	2 Siegpunkte
1 Legion:	2 Siegpunkte
1 Lorbeer:	1 Siegpunkt
1 Fraktionsmarker:	1 Siegpunkt
10 Sesterzen:	1 Siegpunkt
Spiel beenden:	2 Siegpunkte

Die Punktwertung kann auch genutzt werden, um den Spielern die Möglichkeit zu geben, Platzierungen in einem Spiel zu ermitteln. Um seine Punktzahl zu berechnen, addiert jeder Spieler seine erreichten Punkte nach dem Punkteschlüssel. Die Summe an Punkten entscheidet dann über die Platzierung oder ggf. über den Sieger.

Hinweis: Hat ein Spieler die notwendige Anzahl an Siegbedingungen erreicht, aber weniger Punkte als andere Mitspieler, die nicht die notwendige Anzahl an Siegbedingungen haben, so geht die Erfüllung der Siegbedingungen vor.

VARIANTE: PUNKTWERTUNGSSPIEL

Tribun kann auch als reines Spiel auf Punkte gespielt werden. Bei dieser Variante muss keine bestimmte Anzahl an Siegbedingungen erfüllt werden. Jeder Spieler versucht, so viele Siegpunkte wie möglich zu erlangen. Das Spiel endet, sobald ein Spieler eine gewisse Anzahl an Fraktionsmarkern besitzt. Die laufende Runde wird immer zu Ende gespielt. Die Anzahl an benötigten Fraktionsmarkern ist abhängig von der Spielerzahl.

SPIELENDE BEI PUNKTWERTUNGSSPIEL

5 Spieler	5 Fraktionsmarker
4 Spieler	6 Fraktionsmarker
3 Spieler	6 Fraktionsmarker
2 Spieler	7 Fraktionsmarker

SIEGBEDINGUNGEN

Die zu Beginn eines Spiels ausgewählte/gezogene Siegbedingungenkarte bestimmt, was die Spieler erreichen müssen, um zu gewinnen. Auf jeder Karte sind 6 Siegbedingungen angegeben.

TRIBUN:

Diese Siegbedingung ist erfüllt, wenn der Spieler das Tribunplättchen besitzt. Vorbedingung für den Erwerb des Tribuns ist jedoch das Schriftrollenplättchen.

GUNST DER GÖTTER

Diese Siegbedingung ist erfüllt, wenn der Spieler das Plättchen „Ewige Gunst der Götter“ oder das Plättchen „Temporäre Gunst der Götter“ besitzt.

LORBEEREN

Diese Siegbedingung ist erfüllt, wenn der Spieler mindestens die auf der Siegbedingungenkarte geforderte Anzahl an Lorbeerenn besitzt.

LEGIONEN

Diese Siegbedingung ist erfüllt, wenn der Spieler mindestens die auf der Siegbedingungenkarte geforderte Anzahl an Legionen besitzt.

SESTERZEN

Diese Siegbedingung ist erfüllt, wenn der Spieler mindestens die auf der Siegbedingungenkarte geforderte Anzahl an Sesterzen besitzt.

FRAKTIONSMARKER

Diese Siegbedingung ist erfüllt, wenn der Spieler mindestens die

auf der Siegbedingungskarte geforderte Anzahl an unterschiedlichen Fraktionsmarkern besitzt.

Wichtig: Jeder Spieler kann nur 1 Fraktionsmarker pro Fraktion besitzen.

RÖMISCHE FRAKTIONEN

Die Kontrolle über die sieben Fraktionen Roms ist der einzige Weg zum Erfolg im Spiel Tribun. Durch sie erhält man die notwendigen Ressourcen, um Einfluss und Macht zu erlangen und das Spiel zu gewinnen. Jede Fraktion steuert verschiedene Vorteile bei. Dabei unterscheidet man zwischen zwei Sorten von Vorteilen, die eine Fraktion beisteuern kann.

Übernahmevorteil: Auf jeder Karte angegeben. Er wird nur bei Übernahme einer Fraktion in Phase 4 (Fraktionen übernehmen) wirksam.

Fraktionsfähigkeit: Auf den Familienbögen angegeben und auf dem jeweiligen Fraktionsfeld des Spielplans als kleines Symbol angemerkt. Wird jeweils in Phase 5 (Fraktionsfähigkeiten nutzen) wirksam. Hierbei kann es sein, dass bestimmte Bedingungen erfüllt werden müssen. Manche Fraktionsfähigkeiten bieten auch 2 alternative Wahlmöglichkeiten. Dieser Bonus tritt jede Runde ein, so lange man diese Fraktion kontrolliert.

Sowohl in Phase 4 (Fraktionen übernehmen), wie auch in Phase 5 (Fraktionsfähigkeiten nutzen), muss die Reihenfolge der Fraktionen beachtet werden. Diese beginnt immer bei den Gladiatoren und endet mit den Senatoren, wie auch durch die Pfeile auf dem Spielplan angezeigt wird. Jede Fraktion hat einen Anführer (Kartenwert 0), der besondere Vorteile mit sich bringt, wenn er **bei Übernahme einer Fraktion** ausgelegt wird.

GLADIATOREN

Gladiatoren waren Berufskämpfer, die in öffentlichen Spektakeln auf Leben und Tod gegeneinander kämpften. Bis ins 5. Jahrhundert n. Chr. waren Gladiatorenkämpfe ein normaler Teil des römischen Alltags. Bis kurz vor Christus waren Gladiatorenkämpfe rein privat finanziert. Erst später wurden die Veranstaltungen im großen Stil öffentlich veranstaltet. Waren die Kämpfe anfänglich in erster Linie verurteilte Verbrecher und Sklaven, so entwickelte das Gladiatorenspiel sich immer mehr zu einer populären Sportart, der sich auch vermehrt freie römische Bürger verpflichteten.

Übernahmevorteil:

Der Spieler erhält 1 Legion.

Fraktionsfähigkeit:

Der Spieler erhält die Sesterzen aus den Katakomben oder

Der Spieler erhält 1 Karte. Zusätzlich kann der Spieler einen Meuchler entsenden.

D.h. er kann die höchste Karte einer beliebigen, ausliegenden Fraktion eines Gegenspielers auf den Ablagestapel ablegen. Dabei ist zu beachten, dass Fraktionen mit nur 2 Karten nicht vom Meuchler angegriffen werden können!

Anführer: Spartakus

Spartakus war ein römischer Sklave und Gladiator, der möglicherweise aus Thrakien stammte. Historische Bedeutung erlangte er als Anführer eines nach ihm benannten Sklavenaufstandes im Römischen Reich während der späten Römischen Republik. Spartakus entflohenach einer Rebellion mit 78 anderen Gladiatoren und vermochte zahlreiche weitere Sklaven, vor allem aus den landwirtschaftlichen Großbetrieben, um sich zu sammeln. Zudem erhielt er auch aus den Reihen der verarmten, landlosen Freien nicht unerheblichen Zulauf. Als Anführer der aufständischen Sklaven im dritten Sklavenkrieg (auch Spartakus-Aufstand genannt), erzielte er mit seinem (befreiten) Sklavenheer (angeblich bis zu 200.000 Mann) zahlreiche militärische Erfolge gegen die römischen Legionen auf seinem Zug von Süd- nach Oberitalien. Später wurde sein Heer jedoch vernichtend geschlagen, als es sich gegen die Stadt Rom selbst wandte.

Wenn Spartakus bei einer Fraktionsübernahme ausgelegt wird, erhält der Spieler sofort eine zusätzliche Legion.

LEGATEN

Als Legat wurde im antiken Rom in erster Linie ein Gesandter bezeichnet, der zu fremden Herrschern oder Staaten geschickt wurde. Legaten konnten jedoch auch als provisorische Statthalter in entfernten Provinzen eingesetzt werden, wo sie im Auftrag des Senats die Verwaltung und auch die römischen Truppen kontrollierten. Gelegentlich benannte man einen Legaten auch als ranghohen Hilfsoffizier, dessen Aufgabe es war, einen Feldherrn zu unterstützen.

Übernahmevorteil:

Der Spieler erhält 2 Lorbeeren.

Fraktionsfähigkeit:

Der Spieler erhält das Schriftrollenplättchen (wenn er noch keines besitzt) oder

Der Spieler erhält 1 Karte vom Nachziehstapel. Zusätzlich kann er eine Legion kaufen (in dieser Runde kann er so keine weiteren Legion kaufen), wenn er dafür so viele Sesterzen in den allgemeinen Vorrat legt, wie der Gesamtzahlenwert aller seiner ausliegenden Legatenkarten beträgt.

Anführer: Varus

Publius Quinctilius Varus war ein römischer Politiker der augusteischen Zeit. Sein Name ist vor allem mit der römischen Niederlage in der nach ihm benannten Varusschlacht verbunden, bei der unter seiner Führung drei römische Legionen ihren Untergang fanden, als sie von Germanen unter Arminius angegriffen wurden. Varus selbst nahm sich noch auf dem Schlachtfeld das Leben. Als Augustus von der Niederlage des Varus in Germanien erfuhr, soll er ausgerufen haben: *Quintili Vare, legiones redde!* („Quintilius Varus, gib mir die Legionen zurück!“). Vor seiner Zeit als Legat in Germanien übte Varus dasselbe Amt in Syrien aus. Er war bekannt für sein diplomatisches Geschick und galt als erfahrener Feldherr, jedoch galt seine Bequemlichkeit ebenfalls als eine seiner hervorstechenden Eigenschaften.



BEISPIEL ANFÜHRER

Nur beim Auslegen der Fraktion wird auch die besondere Fähigkeit des Anführers einer Fraktion wirksam. Ansonsten hat der Anführer keinerlei Boni. Hier erhält der auslegende Spieler einen zusätzlichen Lorbeer zu den zweien, die er sowieso als Übernahmebonus der Legaten erhalten wird (und ggf. anderen Boni, wie etwa Legaten-Fraktionsmarker und den Startlorbeer).

Wenn Varus bei einer Fraktionsübernahme ausgelegt wird, erhält der Spieler sofort einen zusätzlichen Lorbeer.

PRÄTORIANER

Die Prätorianergarde war eine Leibwächter-Truppe, die von den römischen Kaisern eingesetzt wurde. Bereits zu republikanischen Zeiten setzten römische Feldherren schlagkräftige Elitetruppen ein. Der Begriff Prätorianer rührt vom Hauptplatz des Legionslagers mit dem Zelt des Feldherrn her, dem Praetorium. Nachdem man den Nutzen einer solchen Truppe in der Schlacht erkannte, wurde eine solche Einheit auch für politische Zwecke gegründet. Jedoch wurde die Zahl der in Rom stationierten Prätorianergarde begrenzt. Trotzdem wurde die Prätorianer mit ihrer militärischen Präsenz im ansonsten truppenfreien Rom eine bedeutende Machtgröße.

Übernahmevorteil:

Der Spieler erhält eine Karte vom Nachziehstapel.

Fraktionsfähigkeit:

Der Spieler erhält eine Legion.

Anführer: Gaius Tigellinus

Gaius Ofonius Tigellinus war Prätorianerpräfekt und Günstling des römischen Kaisers Nero. Er war von bescheidener, möglicherweise griechischer Herkunft und berüchtigt für seinen ausschweifenden und grausamen Lebensstil. Zwei Jahre, nachdem er zum Prätorianerpräfekten gemacht worden war, stand er unter dem Verdacht, im Zusammenhang mit dem großen Brand Roms das Feuer gelegt zu haben, das, nachdem es bereits gelöscht war, in seinen Gärten erneut ausbrach. Als sich Neros Untergang abzeichnete, verließ ihn Tigellinus und brachte die Prätorianergarde ebenfalls dazu, ihn fallen zu lassen. Er verlor danach sein Kommando. Die Tatsache, dass er sich mit verschwenderischen Geschenken zuerst sein Leben erkaufte, konnte nicht verhindern, dass er aufgrund der großen Abscheu der Bevölkerung schließlich doch zum Tode verurteilt wurde.

Wenn Gaius Tigellinus bei einer Fraktionsübernahme ausgelegt wird, erhält der Spieler sofort eine Legion, wenn er dafür 1 beliebige Karte von seiner Hand auf den Ablagestapel abwirft. Er kann so nicht mehr als eine Legion gewinnen.

PLEBEJER

Die Plebejer (aus lateinisch „plebs“ für Menge, Volk) waren in der römischen Republik das einfache Volk, das nicht dem alten Adel, also den Patriziern, angehörte. Plebejer waren zumeist Bauern und Handwerker. Ihre Stellung unterscheidet sich jedoch deutlich von jener der Sklaven, die nicht als römische Bürger galten. Aufgrund ihrer Proteste konnten sich die Plebejer mit der Zeit mehr Rechte erkämpfen. Zu den erkämpften Privilegien zählte die Volksversammlung, neue Magistraturen und auch das Amt des Volkstribuns.

Übernahmevorteil:

Der Spieler erhält eine Karte vom Nachziehstapel. Zusätzlich kann der Spieler einen Meuchler entsenden, d.h. er kann die höchste Karte einer beliebigen ausliegenden Fraktion eines Gegenspielers auf den Ablagestapel ablegen. Dabei ist zu beachten, dass Fraktionen mit nur 2 Karten nicht vom Meuchler angegriffen werden können!

Fraktionsfähigkeit:

Der Spieler erhält 1 Karte und 2 Sesterzen aus dem allgemeinen Vorrat.

oder

Der Spieler erhält das Tribunplättchen, wenn er bereits eine Schrifftrolle besitzt und aktuell die Kontrolle über die Patrizier vorweisen kann (d.h. er dreht sein Plättchen „Schriftrolle/Tribun“ auf die Tribunseite).

Anführer: Agrippa

Agrippa Menenius Lanatus war Konsul in der frühen römischen Republik. Er spielte, gemäß der Überlieferung, die entscheidende Rolle bei der Beilegung des Ständekampfes zwischen Plebejern und Patriziern. Nachdem die Plebejer auf den heiligen Berg zogen und streikten (und damit das öffentliche Leben Roms lahm legten), entsandte der Senat Agrippa, der selbst aus einfacheren Verhältnissen stammte, um die Plebejer zu überzeugen, wieder in die Stadt zurückzukehren. Er erreichte dies angeblich, indem er ihnen ein Gleichnis vom Magen und den Gliedern vortrug, welches sie schließlich zur Rückkehr bewegte. Zudem wurden wesentliche politische Forderungen der Plebejer erfüllt, wie z.B. die Einrichtung des Amtes des Volkstribuns.

Wenn Agrippa bei einer Fraktionsübernahme ausgelegt wird, erhält der Spieler sofort 1 Karte vom Nachziehstapel oder das Schrifftrollenplättchen (wenn er noch keines besitzt).

PATRIZIER

Patrizier ist die Bezeichnung für Angehörige der Oberschicht im antiken Rom. Sie entstammten Familien berühmter oder einflussreicher Vorfahren, die sich teilweise bis zur Gründung Roms zurückverfolgen ließen. In der frühen Römischen Republik waren Ehen zwischen Patriziern und Plebejern verboten. Im Laufe der Ständekämpfe wurden diese Einschränkungen jedoch gelockert, als sich die Plebejer ihr Recht auf Teilhabe an der politischen Macht erstritten.

Übernahmevorteil:

Der Spieler erhält einen Lorbeer.

Fraktionsfähigkeit:

Der Spieler erhält die Prokonsul-Spielfigur. Diese kann er in der nächsten Runde, bzw. solange er die Patrizier kontrolliert, wie eine zusätzliche Spielfigur seiner Farbe benutzen. D.h. er hat eine Spielfigur mehr, die er einsetzen kann.

Der Prokonsul (lateinisch sinngemäß, „anstelle eines Konsuls“) war im römischen Reich zumeist als Statthalter tätig. Ursprünglich wurde in der römischen Republik ein Konsul als Prokonsul betitelt, dessen Amtszeit über den regulären Zeitraum von einem Jahr hinaus verlängert wurde. Prokonsuln wurden vor allem in Kriegszeiten benötigt, wenn die Anzahl der regulären Ämter zur Führung der Truppen nicht mehr ausreichte oder ein beliebiger Feldherr sein Kommando behalten sollte.

Anführer: Scipio Africanus

Publius Cornelius Scipio Africanus (meist der ältere Scipio genannt) war ein Feldherr und Staatsmann des Römischen Reiches. Er war wohl der berühmteste Angehörige der Familie Scipio, (ein Zweig der Cornelier), die sich besonders zur Zeit der Punischen Kriege hervortat. Bekannt wurde er durch seine militärischen Erfolge gegen Hannibal, und seine großen Verdienste bei der Umstrukturierung der römischen Legionen. Er war bekannt für seine Redegewandtheit. Als er nach einem erfolgreichen Feldzug nach Rom zurückkehrte, wurde er Opfer der Intrige einiger Senatoren, die ihm Korruption vorwarfen. Mit einer brillanten Rede verwies er auf den Jahrestag einer seiner erfolgreichen Schlachten und löste damit einen öffentlichen Aufruhr zu seinen Gunsten aus.

Wenn Scipio Africanus bei einer Fraktionsübernahme ausgelegt wird, erhält der Spieler sofort 10 Sesterzen aus dem allgemeinen Vorrat.

VESTALINNEN

Als Vestalin bezeichnet man eine römische Priesterin der Göttin Vesta. Die Priesterschaft der Vestalinnen wurde aus Mädchen im Alter von sechs bis zehn Jahren rekrutiert, die dann eine 30-jährige Dienstzeit abzuleisten hatten. Ihre Hauptaufgabe war das Hüten des Herdfeuers im Tempel, welches niemals erlöschen durfte. Während ihrer Dienstzeit hatten sie absolut keusch zu leben, da ein Verlust der Jungfräulichkeit als großes Unheil für das Gemeinwesen galt. Vestalinnen hatten dafür jedoch zahlreiche Sonderprivilegien im öffentlichen Leben Roms.

Übernahmevorteil:

Der Spieler erhält sofort 5 Sesterzen aus dem allgemeinen Vorrat.

Fraktionsfähigkeit:

Der Spieler erhält das Plättchen „Temporäre Gunst der Götter“. Dieses muss er jedoch wieder abgeben, sobald er die Fraktion der Vestalinnen nicht mehr kontrolliert. Hat er bereits das Plättchen „Ewige Gunst der Götter“, so erhält er das Plättchen „Temporäre Gunst der Götter“ nicht. Zusätzlich erhält er einen Lorbeer.

oder

Der Spieler erhält das Tribunplättchen, wenn er bereits eine Schrifftrolle besitzt und aktuell die Kontrolle über die Senatoren vorweisen kann (d.h. er dreht sein Plättchen „Schriftrolle/Tribun“ auf die Tribunseite).

Anführerin: Aquilia Severa

Julia Aquilia Severa galt als große Schönheit. Die Tochter des Konsuls Quintus Aquilius war eine Vestalin, die bereits die Jungfrauenweihe erhalten hatte. Trotzdem wurde sie von einem römischen Kaiser, zum Entsetzen des Volkes und der Priester, zur Frau genommen. Dieser schwere Verstoß gegen römisches Recht und Tradition, wonach jede Vestalin, die sich mit einem Mann einließ, bei lebendigem Leib begraben werden sollte, wurde jedoch nicht geahndet. Unter anderen Kaisern waren schon öfter Vestalinnen derart hingerichtet worden. Der Kaiser rechtfertigte sein Vorgehen mit dem Argument, dass aus der Verbindung zweier Hohepriester göttliche Kinder zu erwarten seien.

Wenn Aquilia Severa bei einer Fraktionsübernahme ausgelegt wird, erhält der Spieler sofort das Plättchen „Ewige Gunst der Götter“ (wenn er es noch nicht besitzt). Die Ewige Gunst, muss im Gegensatz zur Temporären Gunst, nicht abgelegt werden, wenn der Spieler die Kontrolle über die Vestalinnen verliert.

SENATOREN

Der römische Senat war bis zum Ende der Republik das prägende Entscheidungsorgan des römischen Staates. Alle höheren Beamten des Staates erhielten nach ihrer Amtszeit einen Sitz im Senat, der 300 Sitze umfasste. Die Senatsmitglieder, die zumeist sehr einflussreich und auch höchst anerkannt waren, hatten auch als Einzelperson großen Einfluss auf politische Ereignisse. Offiziell hatte der Senat zwar nur beratende Funktion, da seine Befugnisse nie präzise niedergeschrieben wurden, jedoch lenkte er bis zur Zeit von Augustus maßgeblich die Geschicke des römischen Staates.

Übernahmevorteil:

Der Spieler erhält einen Lorbeer.

Fraktionsfähigkeit:

Der Spieler erhält das Schrifftrollenplättchen (wenn er noch keines besitzt).

oder

Der Spieler erhält 2 Karten vom Nachziehstapel.

Anführer: Cato der Ältere

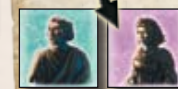
Marcus Porcius Cato Censorius, genannt Cato der Ältere, war römischer Feldherr, Historiker, Schriftsteller und einer der einflussreichsten Politiker der römischen Geschichte. Er gilt bis in die heutige Zeit als Musterbeispiel eines römischen Konservativen. In seiner militärischen und politischen Laufbahn durchlief er nahezu alle wichtigen Ämter. Er war Konsul, Zensor, Quaestor, Adil, Prätor und eben auch Senator. Er war einer der mächtigsten Senatoren, und als solcher ein entschiedener Befürworter des Dritten Punischen Krieges. Er soll dabei jede seiner Reden im Senat wie folgt beendet haben: Ceterum censeo Carthaginem esse delendam (Im Übrigen bin ich der Meinung, dass Karthago zerstört werden muss.).

Wenn Cato der Ältere bei einer Fraktionsübernahme ausgelegt wird, erhält der Spieler sofort einen beliebigen Fraktionsmarker seiner Wahl, den er noch nicht besitzt (zusätzlich zum eventuell gewonnenen Fraktionsmarker der Senatoren).

BEISPIEL CATO



Bei Übernahme der Senatoren hat ein Spieler Cato den Älteren ausgelegt. Dessen besondere Fähigkeit erlaubt, einen zusätzlichen Fraktionsmarker zu nehmen. Da der Spieler die Senatoren zum ersten mal übernommen hat, erhält er also deren Fraktionsmarker und einen seiner Reden im Senat wie folgt beendet haben: Ceterum censeo Carthaginem esse delendam (Im Übrigen bin ich der Meinung, dass Karthago zerstört werden muss.).



CREDITS:

Autor: Karl-Heinz Schmiel

Illustrationen und Grafik: Jochen Eeuwyk

Grafiksupport: Kathrin Beil und die Formgeber (www.formgeber.de)

Leitende Entwicklung: Harald Bilz

Ausführende Entwicklung: Heiko Eller

Support: Christoph Lipsky, Angela Schröder, Petra Becker

Besonderer Dank an: Birgit Irrgang, Dominik Bertsch

Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autor und Verlag bei Gregor Abraham, Bernd Brunnhofer, Dieter Hornung, Hannes Wildner, Familie Trieb, Milbertshofener Spielkreis und dem Spieleabend Cafe Gegendruck, sowie bei allen anderen hier nicht namentlich genannten Testspielern.