

ROMANS GO HOME!



Ein Spiel für 1 – 4 Clankrieger ab 10 Jahren.

WIR SCHREIBEN DAS JAHR 122 N. CHR.:

Um die Nordgrenze des Römischen Reiches zu verteidigen, befiehlt Kaiser **HADRIAN** den Bau eines befestigten Walls, der Britannien in zwei Regionen teilt ... Das wiederum erregt den Zorn der Kaledonier (die in dieser Zeit Schottland bewohnten)! Die verschiedenen Clans sind entschlossen, den **HADRIANSWALL** in Stücke zu hauen.



**ALLERDINGS NICHT OHNE DABEI IHREN NATIONALSPORT
ZU VERGESSEN: DIE RIVALITÄT ZWISCHEN DEN CLANS!**

Die Spielregeln

Spiel Aufbau:

Jeder Spieler erhält einen Clan-Kartensatz mit 9 Karten einer Farbe. Die Kastellkarten werden gemischt und als Stapel auf eine Seite des Tisches gelegt.

Spielübersicht:

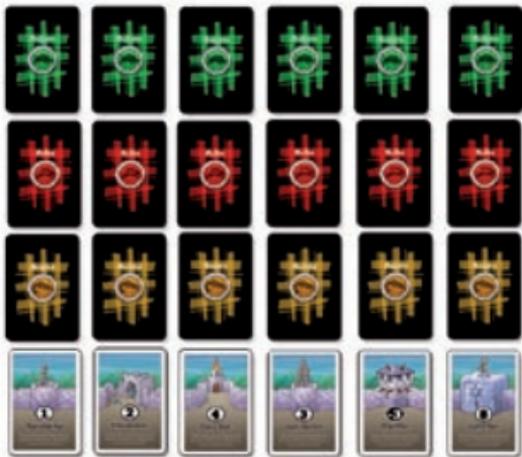
Das Spiel wird in drei Runden gespielt. Zu Beginn jeder Runde werden sechs Karten vom Kastellstapel aufgedeckt. Legt zuerst die Karte mit dem höchsten Siegpunktwert nach rechts außen an das Ende der Reihe. Legt dann die Karte mit dem niedrigsten positiven Wert (kein Legionskastell) ganz nach links. Gibt es mehrere Karten mit dem höchsten oder niedrigsten Wert, wird die Karte, welche dem entsprechenden Ende bereits näher liegt, verschoben. Alle anderen Karten bleiben in der Reihenfolge, in der sie aufgedeckt wurden.

Beispiel :



PLANUNGSPHASE :

Jeder Spieler mischt seinen Kartensatz und zieht 7 der 9 Clankrieger-Karten. Von diesen wählt nun jeder Spieler 6 Karten aus, mit denen er diese Runde spielen möchte, die siebte Karte wird abgelegt. Jeder Spieler legt nun seine Karten unter oder über die Kastellkarten in einer Reihe verdeckt aus, so dass die Karte, die zuerst gespielt werden soll, links und die letzte Karte rechts liegt – wie rechts abgebildet.



ANGRIFFSPHASE :

Es folgen nun nacheinander sechs Angriffszüge. In jedem Zug decken die Spieler gleichzeitig die am weitesten links liegende, verdeckte Karte ihrer Reihe auf. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert aller seiner aufgedeckten Karten erobert das am weitesten links liegende Kastell. Er nimmt das Kastell und wirft alle seine bereits aufgedeckten Clankrieger-Karten ab. Haben zwei oder mehr Spieler den höchsten Wert, bekommt kein Spieler dieses Kastell. Es wird stattdessen abgeworfen. Danach beginnt der nächste Angriffszug. Die meisten Clankrieger-Karten lösen außerdem Effekte aus, die nur in dem Angriffszug wirken, in dem die Karte aufgedeckt wird.

Auch einige Kastellkarten haben spezielle Effekte, die ausgelöst werden, wenn die Kastellkarte gewonnen wird. Alle diese Effekte verändern die normalen Spielregeln.

Effekte der Clankrieger-Karten



KÖNIGIN verführt einen Krieger eines anderen Clans.

Deckt ein Spieler die Königin auf, wählt er eine von einem anderen Spieler in diesem Angriffszug aufgedeckte Karte und übernimmt deren Punkte. Die übernommene Karte verliert ihre Punkte in diesem Zug. *Achtung: Der verführte Clankrieger bleibt auf jeden Fall an seinem Platz liegen und zählt in den folgenden Angriffszügen wieder ganz normal. Werden mehrere Königinnen im selben Zug aufgedeckt, verlieren alle ihren Effekt – ihre Punktwerte steuern sie aber zur Gesamtsumme bei.*

DRU'HID beherrscht die Kunst der Illusion.

Deckt ein Spieler Dru'hid auf und erobert er in diesem Angriffszug ein Kastell, darf er sich ein beliebiges in der Reihe ausliegendes Kastell aussuchen und ist nicht auf das Kastell ganz links beschränkt. Das Kastell dieses Zuges wird auf den freien Platz gelegt.





Svart ist stolz auf sein großes Schwert und auf seinen Titel „Hauptmann“.

Deckt ein Spieler Svart auf, darf er in diesem Angriffszug seine restlichen, noch verdeckt ausliegenden Karten neu anordnen.

Axel der „Berserker“ beruhigt sich nach einem Kampf nur schwer.

Erobert ein Spieler in diesem Angriffszug ein Kastell, darf der Spieler Axel für die kommenden Züge dieser Runde im Spiel behalten (bis er ein weiteres Kastell erobert).





Archie, der zuletzt am Besten schießt.

Mit Archie gewinnt der Spieler Gleichstände gegen alle Gegner, die in diesem Angriffszug nicht ebenfalls Archie gespielt haben.

Bei Gleichstand mit einem anderen Archie, wird das Kastell abgeworfen.

Sammla sammelt die Waffen nach der Schlacht für den nächsten Angriff ein.

In diesem Angriffszug bildet der Spieler keine Gesamtsumme und er erobert auf keinen Fall ein Kastell. Dies kann sehr hilfreich sein, wenn man vermeiden möchte, ein Kastell mit negativen Siegpunkten zu bekommen.





Gaulie hasst es zu verlieren und reißt im Angesicht der Niederlage ihren Clan mit rein!

Erobert der Spieler in dem Angriffszug, in dem er Gaulie aufdeckt, nicht das Kastell, muss er eine seiner aufgedeckten Karten abwerfen. Ist Gaulie die einzige Karte, muss diese abgeworfen werden.

Ch'ariott hebt gerne einen beim Fahren – dumm, wenn er auf einen anderen Ch'ariott trifft, denn dann war's das !

(Zwei Karten je Clan-Kartensatz.) Wenn zwei oder mehr Spieler Ch'ariott in einem Angriffszug aufdecken, werden alle in diesem Zug ausgespielten Ch'ariotts abgeworfen und nicht gezählt – bevor ein eventuell vorhandener Effekt einer Königin ausgewertet wird.



Effekte der Kastellkarten

Zur Erinnerung: Der Effekt einer Kastellkarte wird in dem Moment ausgelöst, wenn ein Spieler ein Kastell erobert.



UNACHTSAMES KASTELL (2 SP) :

Wenn ein Spieler das Unachtsame Kastell erobert, darf er seine niedrigste aufgedeckte Karte behalten.



ALARMKASTELL (4 SP) :

Wenn ein Spieler das Alarmkastell erobert, müssen alle Spieler eine aufgedeckte Karte abwerfen (wenn sie eine haben). Das Alarmkastell bewirkt, dass ggf. auch ein Axel abgelegt werden muss, selbst wenn er in dieser Runde gespielt wurde.



STEUERKASTELL (8 SP) :

Wenn ein Spieler das Steuerkastell erobert, muss dieser sofort eine seiner Kastellkarten abwerfen. Ist das Steuerkastell die einzige Karte, muss diese abgeworfen werden. Ein Spieler darf den Effekt des Steuerkastells nutzen, um ein Legionskastell abzuwerfen.



LEGIONSKASTELL (-1, -2, -3 SP) :

Legionskastelle bringen negative Siegpunkte. Gelingt es jedoch einem Spieler, drei der vier Legionskastelle zu erobern, gewinnt er das Spiel sofort!



STANDARDKASTELL (1, 3, 4, 5, 6 SP) :

Diese Kastelle haben keine besonderen Effekt und bringen einfach nur Siegpunkte...

Beispiel !

Es ist der zweite Angriffszug der ersten Runde. Vom ersten Zug hat Grün noch einen Archie ausliegen, Rot einen Dru'hid und Gold hat keine Karte, da er im ersten Zug ein Kastell erobert hat und somit seine gesamten aufgedeckten Karten abwerfen musste. Grün deckt einen Ch'ariott auf, Rot ebenfalls. Gold deckt nun einen Archie auf. Da mehrere Ch'ariotts aufgedeckt wurden, müssen diese abgeworfen werden und tragen in dieser Runde nichts zum Gesamtergebnis bei. Grün und Gold haben je einen Archie mit einem Wert von je 5 Punkten. Gold hat seinen Archie jedoch diese Runde aufgedeckt, was ihm den Vorteil bei Gleichstand verschafft,



der Effekt von Grüns Archie zählt in diesem Zug nicht mehr. Gold erobert ein Unachtsames Kastell und darf aufgrund des Effekts des Kastells seinen Archie behalten. Die anderen Spieler behalten ihre aufgedeckten Karten ebenfalls, da sie kein Kastell erobert haben.

Ende der Runde

Die Runde endet am Ende des Zuges, in dem alle Spieler ihre sechste Karte aufgedeckt haben. Ist noch eine weitere Runde zu spielen, werden sechs neue Kastelle ausgelegt. (Abgeworfene Kastellkarten werden nicht wieder in die restlichen Kastelle eingemischt!) Danach mischt jeder Spieler seine 9 Clankrieger-Karten und zieht wieder 7 davon.

Ende des Spiels und Siegbedingungen

Das Spiel endet nach der dritten Runde - wenn kein Spieler zuvor das Spiel durch das Sammeln von drei Legionskastellen gewonnen haben sollte. Die Spieler addieren die Siegpunkte (SP) ihrer Kastelle: Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Kastellen. Sollte immer noch Gleichstand herrschen, gewinnt schließlich der Spieler mit dem wertvollsten Kastell.

Das Spiel mit einem Dummy-Spieler...

Spielt man mit weniger als 4 Spielern, kann man einen der nicht verwendeten Clankrieger-Kartensätze als Dummy-Spieler einsetzen. Dazu mischt man den Kartensatz und legt eine Reihe aus sechs verdeckten Karten aus. Diese Reihe wird als dritter Spieler gehandhabt. In jedem Angriffszug deckt ihr eine Karte des Dummy-Spielers auf. Der Dummy-Spieler kann Kastelle erobern und Gleichstände hervorrufen, er kann aber nicht das Spiel gewinnen. Die Effekte von Königin, Dru'hid und Svart haben beim Dummy-Spieler keine Auswirkung. Ist der Dummy-Spieler von den Effekten von Gaulie oder des Alarmkastells betroffen, wirft er immer seine niedrigste Karte ab.

... ODER MIT MEHREREN !

Natürlich kann man im Spiel zu zweit auch mit 2 Dummy-Spielern spielen. Das könnte aber sehr chaotisch werden.

Hinweise zur Ausprägung des Spiels mit verschiedener Spielerzahl
Allein + 1 Dummy-Spieler: Zum Kennenlernen des Spielprinzips und der Karten.

Zu zweit: Sehr taktisch!

Zu zweit + 1 Dummy-Spieler: Taktisch mit Unsicherheitsfaktor.

Zu zweit + 2 Dummy-Spieler: Sehr chaotisch!

Zu dritt: Spaßig und interaktiv.

Zu viert: Spaßig, aber unberechenbar!

NOCHMAL ZUR ERINNERUNG: GLEICHSTÄNDE IM ANGRIFFSZUG

Herrscht Gleichstand zwischen zwei oder mehr Spielern, so erobert niemand das Kastell, außer: Wenn einer der am Gleichstand beteiligten Spieler in diesem Zug Archie aufgedeckt hat, so gewinnt er gegen alle anderen Spieler, die keinen Archie in diesem Zug aufgedeckt haben.

VARIANTEN (AUS DER ORIGINALREGEL VON ERIC B. VOGEL):

Wenn kein Spieler in einem Zug das Kastell erobert, bleibt das Kastell im Spiel. Alle noch ausliegenden Kastelle werden nach rechts geschoben, und das Kastell rechts außen wird stattdessen abgeworfen.

Wenn ein Spieler mit Dru´hid ein anderes Kastell als das aktuelle Kastell erobert, werden die Kastelle links vom eroberten Kastell, ohne die Reihenfolge zu verändern, nach rechts aufgerückt.

ROMANS GO HOME!

Wir danken ganz besonders Bruno Faidutti,
der uns dieses Spiel vorgestellt hat.

Wir danken außerdem allen Testspielern.

Autor: Eric B. Vogel.

Illustration und Design: Eric B. Vogel.

Überarbeitet von Philippe des Pallières.

Deutsche Übersetzung: Daniel Stanke und Sebastian Rapp.

Romans go home! wurde erstmals 2013
im Eigenverlag des Autors Vainglorious Games
in den USA veröffentlicht.



 lui-même

© éditions « lui-même » mai 2014