

TRIBUN

DIE BRUTIER ERWEITERUNG

SPIELANLEITUNG

DAS GESCHLECHT DER BRUTIER (LAT. FÜR STUMPFSENSINIGER) ERLANGTE ZWEIFELHAFTEN RUHM DURCH SEINE ROLLE BEI DER ERMORDUNG CÄSARS. DIE BRUTIER KONNTEN JEDOCH AUF EINE WEIT BEEINDRUCKENDERE HISTORIE ZURÜCKBLICKEN.

DER SAGE NACH WAR LUCIUS IUNIUS BRUTUS (ETWA 500 V. CHR) MITBEGRÜNDER DER RÖMISCHEN REPUBLIK. NACH VERTREIBUNG SEINES ONKELS TARQUINIUS SUPERBUS, DES LETZTEN KÖNIGS VON ROM WAR ER EINER DER BEIDEN ERSTEN KONSULN DER JUNGEN REPUBLIK. AUF DIESEN HELDEN BEZOG SICH AUCH DER NAME BRUTUS UND ER GALT ALS EHRENTITEL.

DIE BRUTIER WAREN EINE EINFLUSSREICHE PLEBEJERFAMILIE MIT VERMUTLICH PATRIZISCHEN WURZELN. DIE SAGE UM LUCIUS IUNIUS BRUTUS NUTZTEN DIE MÖRDER CÄSARS ALS RECHTFERTIGUNG FÜR IHRE TAT. DOCH IHRE POPULARITÄT NACH CÄSARS TOD VERLOR SICH RASCH, UND DIE RACHE DER ANHÄNGER CÄSARS HOLTE DIE FAMILIE BALD EIN. DER ZWEIG DER BRUTIER ERLOSCH MIT DEM ENDE DER REPUBLIK.

NEUES MATERIAL



1 ERWEITERUNG-SPIELPLAN
Dieser wird neben den bereits vorhandenen Spielplan des Basisspiels gelegt.



1 FAMILIENBOGEN „BRUTIER“
Dieser wird nur verwendet, wenn man mit der Brutier-Variante spielt. Er repräsentiert die Familie der Brutier, die anders gespielt wird, als die übrigen Familien.



12 AKTIONSKARTEN FÜR DEN BRUTIER-SPIELER
Diese Karten gehören ebenfalls zur Brutier-Variante und werden nur vom Brutier-Spieler benutzt.



JE 6 SIEGBEDINGUNGSKARTEN „QUID EST VERITAS?“ UND „SIC TRANSIT GLORIA MUNDI“
Neue Siegbedingungen, welche die neuen Spielelemente berücksichtigen.



JE 5 SKLAVENKARTEN „NUBIERIN“, „GERMANE“, „GRIECHE“
Neue Bewohner Roms, die in den Stapel der Fraktionskarten gemischt werden.



3 KARTEN „ASSASSINO“
Ein hinterhältiges Attentäter, welcher in den Stapel der Fraktionskarten gemischt wird.



5 PLÄTTCHEN „ÄMTER“
Diese Plättchen werden auf dem neuen Spielplan platziert, wo man sie erwerben kann.



10 PLÄTTCHEN „GUNST DES IMPERATORS“
Diese Plättchen werden auf dem neuen Spielplan platziert, wo man sich um die Gunst bewerben kann.



6 PLÄTTCHEN „PATRON“
Das Freikaufen von Sklaven wird mit dieser Siegbedingung belohnt. Die Plättchen werden auf dem neuen Spielplan platziert.



6 AKTIONSSCHEIBEN „BRUTIER“
Diese Scheiben werden nur für die Brutier-Variante benötigt und dann für den Brutier-Spieler bereit gelegt.



ZUSÄTZLICHE MÜNZEN
Um den Zahlungsverkehr zu gewährleisten finden sich auch weitere Münzen in dieser Erweiterung.



Plättchen „Patron“ auf Refugium stapeln

Plättchen „Gunst des Imperators“ mischen und verdeckt auf Basilica stapeln. Oberstes Plättchen aufdecken.

Plättchen „Ämter“ auf den 5 Feldern des Capitoleum offen auslegen.

Streitwagen auf den dafür vorgesehen Platz stellen.

Legionmarker auf den dafür vorgesehen Platz legen.

DAS BRUTIER-SPIEL

Diese Erweiterung bietet einige neue Spielelemente, wie Sklaven, Attentäter, Ämter, Gunst des Imperators usw. doch die tiefgreifendste Neuerung ist die Einführung des Brutier-Spielers.

Der Brutier-Spieler führt ebenfalls eine Familie im Alten Rom und ringt um die Vorherrschaft, doch er nutzt dafür ganz andere Methoden. Wenn mit dem Brutier-Spieler gespielt wird, werden einige zusätzliche Regeln wirksam, die in dieser Anleitung dunkelrot unterlegt sind. Bei der ersten Verwendung dieser Erweiterung sollte erstmal ohne Brutier gespielt werden, und man kann diese dunkelrot unterlegten Passagen der Regel vorerst auslassen. Sobald man sich mit den neuen Spielelementen vertraut gemacht hat, kann man jedoch mit Brutier spielen.

Der Brutier-Spieler zählt wie ein weiterer Spieler, der genauso gegen die anderen Mitspieler spielt, wie die restlichen Familien untereinander auch. Für ihn gelten dieselben Siegbedingungen, er hat jedoch keine Spielfiguren. Vielmehr hat er die Auswahl aus 12 Aktionskarten, die er nutzen kann, um sich seinen Vorteil zu verschaffen. Wie genau der Brutierspieler die Regeln beeinflusst und wie er gespielt wird, das ist an den jeweiligen Stellen der Regel in den dunkelrot unterlegten Texten zu lesen.

Das Spiel mit Brutier erfordert insgesamt 5 oder 6 Spieler, ohne Brutier kann man diese Erweiterung mit 2-5 Spielern spielen.

SPIELAUFBAU

1. Das Material des Basisspiels wird aufgebaut wie in der Basisspiel-Anleitung beschrieben.
2. Der Erweiterungs-Spielplan wird neben den Basis-Spielplan gelegt.
3. Die 10 Plättchen „Gunst des Imperators“ werden gemischt und verdeckt auf die Basilica (X) des Erweiterungs-Spielplans gelegt. Das oberste Plättchen wird aufgedeckt.
4. Die 5 Plättchen „Ämter“ werden offen auf die Felder des Kapitols (XI) des Erweiterungs-Spielplans gelegt.



5. Die Plättchen „Patron“ werden auf das Refugium (IX) gestapelt.
6. Die 3 Karten „Attentäter“ und alle 15 Sklavenkarten werden in den Kartenstapel des Basisspiels eingemischt (= Nachziehstapel).
7. Aus den neuen Siegbedingungskarten wird eine Variante ausgewählt (oder zufällig gezogen). Jeder Spieler erhält 1 Siegbedingungskarte dieser Variante.

SPIEL OHNE BRUTIER-SPIELER:

Es wird ein Startspieler in beliebiger Form bestimmt.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und bekommt:

- Spielfiguren seiner Farbe entsprechend der Spielerzahl:
 - 2-4 Spieler = 6 Spielfiguren
 - 5 Spieler = 5 Spielfiguren
- Den Familienbogen seiner Farbe
- 6 Karten vom Nachziehstapel (4 auswählen, 2 abgeben)
- Geld entsprechend der Sitzreihenfolge. Der Startspieler erhält 12 Sesterzen, die weiteren Spieler immer 1 Sesterz mehr als der vorherige Spieler.

SPIEL MIT BRUTIER-SPIELER:

Ein Spieler übernimmt die Rolle des Brutier-Spielers. Startspieler wird der Spieler links neben dem Brutier-Spieler.

Der Brutier-Spieler erhält:

- Die 6 Aktionsscheiben
- Die 12 Aktionskarten
- Den Familienbogen der Brutier

Die anderen Mitspieler wählen eine Farbe und erhalten:

- Spielfiguren ihrer Farbe entsprechend der Spielerzahl:
 - bei 4 anderen Spieler = 6 Spielfiguren
 - bei 5 anderen Spieler = 5 Spielfiguren
- Den Familienbogen ihrer Farbe

Alle Spieler erhalten:

- 6 Karten vom Nachziehstapel (4 auswählen, 2 abgeben)
- Geld entsprechend der Sitzreihenfolge. Der Startspieler erhält 12 Sesterzen, die weiteren Spieler immer 1 Sesterz mehr als der Vorgänger.



SPIELAUFBAU FÜR DEN BRUTIER-SPIELER

Die Aktionsscheiben werden gemischt und mit der Rückseite nach oben bereit gelegt.

Die 12 Aktionskarten hält der Brutier-Spieler vor den anderen Spielern verdeckt auf der Hand. Ihre Auswirkungen sind auf dem Familienbogen beschrieben.

ZIEL DES SPIELS

Das Spielziel ist gleich dem Spielziel des Basisspiels: Der Spieler gewinnt, der am Ende einer Spielrunde die geforderte Anzahl Siegbedingungen der ausgewählten Siegbedingungskarte erfüllt. Gelingt dies mehreren Spielern, so wird der Sieger nach der Punktwertungstabelle ermittelt.

VERÄNDERTER SPIELABLAUF

Die Brutier-Erweiterung wird wie das Basisspiel Tribun in Phasen durchgeführt. Nach der Phase „Fraktionsfähigkeiten nutzen“ gibt es eine neue Phase: „Gebiete des Erweiterungs-Spielplans auswerten“. Ansonsten ist der Ablauf der gleiche wie im Basisspiel. In den Phasen ergeben sich Besonderheiten für den Brutier-Spieler, die in dieser Regel rot unterlegt sind. Der Startspieler beginnt und die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Phase 1: Karten auslegen

Phase 2: Spielfiguren setzen

- Gebiete (neue Gebiete durch den Erweiterungs-Spielplan)
- Fraktionen
- Münzschale

Phase 3: Gebiete des Basisspielplans auswerten

Phase 4: Fraktionen übernehmen

Phase 5: Fraktionsfähigkeiten nutzen

Phase 6: Gebiete des Erweiterungs-Spielplans auswerten

Phase 7: Versteigerung des Streitwagens

Phase 8: Vorbereitung der nächsten Runde

PHASE 1: KARTEN AUSLEGEN

- Karten vom Nachziehstapel wie im Basisspiel auslegen.
- Auf den Erweiterungs-Spielplan werden keine Karten gelegt.

PHASE 2: SPIELFIGUREN SETZEN

- Die Spielfiguren können jetzt auch auf Gebiete des Erweiterungs-Spielplans gesetzt werden. Die Auswertung des Erweiterungs-Spielplans erfolgt erst in Phase 6.
- Spielfiguren werden gesetzt wie im Basisspiel. Auf jedes Setzfeld kann nur 1 Spielfigur gesetzt werden.

Besonderheiten beim Setzen auf dem Erweiterungs-Spielplan:

Refugium: Jeder Spieler darf nur eines der Setzfelder mit 1 Spielfigur belegen.

Basilica: Der erste Spieler, der hier eine Spielfigur setzt, stellt seine Spielfigur auf das Setzfeld „1“. Der nächste Spieler stellt seine Spielfigur auf die „2“. Jeder Spieler darf nur eines der Setzfelder mit 1 Spielfigur belegen.

Capitoleum: Der erste Spieler, der hier eine Spielfigur setzt, stellt seine Spielfigur auf das Setzfeld „1“. Der nächste Spieler stellt seine Spielfigur auf „2“ und entsprechend der dritte Spieler auf die „3“. Jeder Spieler darf nur eines der Setzfelder mit 1 Spielfigur belegen.

- Der Spieler, der das Ämterplättchen „Priniceps“ besitzt, darf in seinen Zug immer 2 Spielfiguren setzen, solange bis er keine Figuren mehr hat, dann wird er übersprungen.



Ist der Brutier-Spieler an der Reihe, deckt er eine seiner Aktions scheiben auf. Dabei ergeben sich drei Möglichkeiten:



Die Aktionsscheibe zeigt ein Kreuz: Der Brutier-Spieler darf keine Aktionskarte legen.



Die Aktionsscheibe zeigt einen Kreis mit Pfeil: Der Brutier-Spieler muss eine seiner Aktionskarten auswählen und offen vor sich ablegen.



Die Aktionsscheibe zeigt einen Kreis mit Pfeil und die Spielfigur: Der Brutier-Spieler muss eine seiner Aktionskarten auswählen und offen vor sich ablegen. Zudem muss er die Spielfigur „Prokonsul“ setzen, wenn sie sich in seinem Besitz befindet. Das geht natürlich nur, wenn er in dieser Runde die Patrizier kontrolliert.

In allen drei Fällen ist danach sein Zug in der Regel beendet. Der nächste Spieler ist an der Reihe. Ausnahmen bilden die Aktionskarten, die sofort abgewickelt werden. Das sind:

- Legion kaufen
- Sklavenkarten
- Massenmeuchler
- Veto

Die Aktionskarten sind auf dem Brutier-Familienbogen beschrieben.



Besonderheit Prokonsul

Es kann passieren, dass der Brutier-Spieler die Prokonsul-Spielfigur erhält (durch Kontrolle der Patrizier). Damit bekommt er die Möglichkeit, eine Figur zu setzen, genau wie die anderen Spieler auch. Das gilt für die Fraktionen, für die Setzfelder des alten und neuen Spielplans und die Münzschale.

PHASE 3: GEBIETE DES BASISSPIELPLANS AUSWERTEN

- Gebiete des Basisspielplans auswerten wie im Basisspiel angegeben.
- An der Siegessäule dürfen nur Kartenpärchen abgegeben werden, die aus Fraktionskarten bestehen. Attentäterkarten und Sklavenkarten können nicht als Kartenpärchen abgegeben werden.
- Liegen im Pantheon Sklaven- oder Attentäterkarten, müssen diese entsprechend geopfert werden. Bei einem Sklaven ist seine Nationalität jedoch egal.

Forum Romanum: Der Brutier-Spieler hat die Aktionskarte „Karten“ gelegt. Wenn er Variante 1 gewählt hat erhält er die Restkarten aus dem Forum, die nicht von anderen Spielern gekauft wurden. Dafür muss er nichts bezahlen.



Latrine: Der Brutier-Spieler hat die Aktionskarte „Geld“ gelegt. Er erhält Geld in Höhe des Kartenwerts, wenn kein Spieler die Latrine besetzt hat. War die Latrine besetzt, erhält er das Geld vom Mitspieler, wenn der diese Karte selbst kauft. Wählt der Mitspieler selbst das Geld, geht der Brutier-Spieler leer aus.



Curia: Der Brutier-Spieler hat die Aktionskarte „Karten“ gelegt. Wenn er Variante 1 gewählt hat, erhält er alle Karten, die nicht eingetauscht wurden. Wenn er Variante 2 gewählt hat, erhält er alle Karten, die Mitspieler in der Curia eintauschen.



Katakomben: Der Brutier-Spieler hat die Aktionskarte „Karten“ gelegt. Wenn er Variante 2 gewählt hat, erhält er die Restkarten aus den Katakomben, die von keinem Mitspieler gekauft wurden.



Pantheon: Der Brutier-Spieler hat die Aktionskarte „Ewige Gunst der Götter“ gelegt. Hat in dieser Runde ein anderer Spieler eine Spielfigur in den Pantheon gesetzt, kann der Brutier-Spieler auch die „Ewige Gunst der Götter“ erwerben, wenn er die entsprechende Karte abwerfen kann. Die dort liegende Karte darf er sich allerdings nicht vorher anschauen, im Gegensatz zum anderen Spieler.



Siegessäule: Der Brutier-Spieler hat die Aktionskarte „Lorbeer“ gelegt. Er kann so viele Kartenpärchen abgeben, wie Setzfelder an der Siegessäule frei sind. Kartenpärchen sind ausschließlich Fraktionskarten gleicher Farbe. Für jedes Kartenpärchen erhält er einen Lorbeer. Er erhält den Extra-Lorbeer, wenn er das Kartenpärchen mit dem höchsten Kartenwert abgibt.



Münzschale: Der Brutier-Spieler hat die Aktionskarte „Geld“ gelegt. Er erhält 1 Sesterz aus dem Vorrat für jede Spielfigur, die sich auf der Münzschale befindet.



PHASE 4: FRAKTIONEN ÜBERNEHMEN

- Fraktionen übernehmen wie im Basisspiel angegeben.

ATTENTÄTER (ASSASSINO)

Während Übernahmen können Attentäterkarten eingesetzt werden. Es gelten folgende Regeln:

- Jede gespielte Attentäterkarte beseitigt die jeweils höchste Karte einer ausliegenden Fraktion, die gerade übernommen werden soll.

- Attentäterkarten darf nur der übernehmende Spieler einsetzen und nur, wenn er auch tatsächlich eine Übernahme auslegt.
- Es können mehrere Attentäterkarten gespielt werden. Jede gespielte Attentäterkarte beseitigt eine Fraktionskarte.
- Gespielte Attentäterkarten kommen auf den Ablagestapel.
- Die beiden niedrigsten Karten einer Fraktion dürfen nicht beseitigt werden.

BEISPIEL ATTENTÄTER

Christoph kontrolliert die Senatoren. Markus sitzt an Position 2 für die Fraktionsübernahme und legt aus. Er erfüllt die nötigen Voraussetzungen, um die Senatoren zu übernehmen.

CHRISTOPH



Julia, die an Position 1 sitzt, würde gerne die Fraktion übernehmen, ihre Auslage ist aber nicht stark genug, um die von Markus zu schlagen.

JULIA



MARKUS



Sie kann jedoch beim Ausspielen ihrer Senatoren einen Attentäter spielen, der den höchsten von Markus Senatoren entfernt. Damit überbietet Julias Auslage die von Markus und sie übernimmt erfolgreich die Fraktion. Auch wenn Markus eine Attentäterkarte gehabt hätte, so hätte sie ihm nichts gegen Julia genutzt, die ja nach ihm am Zug ist.



JULIA



MARKUS



Hinweis: Attentäterkarten können auch verdeckt im Pantheon liegen. Zur Erlangung der Ewigen Gunst der Götter muss entsprechend auch 1 Attentäterkarte abgegeben werden.

Attentäterkarten dürfen nicht als Kartenpärchen an der Siegessäule verwendet werden.

Attentäterkarten haben den Wert „0“. Werden Attentäterkarten in der Curia gelegt, so kommen keine weiteren Karten auf das entsprechende Feld, auch wenn der Wert „5“ noch nicht erreicht ist.



Der Brutier-Spieler kann nur Fraktionen übernehmen, wenn er die Aktionskarte „Fraktionsübernahmen“ ausgelegt hat. Er hat dann 2 Möglichkeiten, zwischen denen er sich zu Beginn der Phase 4 entscheiden muss.

1. Der Brutier-Spieler kann alle Fraktionen übernehmen, auf die kein anderer Spieler eine Spielfigur gesetzt hat.
2. Der Brutier-Spieler kann versuchen, alle Fraktionen zu übernehmen, auf die nur 1 Spieler eine Spielfigur gesetzt hat. Er handelt dann wie ein Spieler, der eine Spielfigur auf Position 2 gesetzt hat (siehe Basisregel).

In beiden Fällen muss der Brutier-Spieler natürlich die allgemeinen Übernahmeregeln beachten.

PHASE 5: FRAKTIONSFÄHIGKEITEN NUTZEN

- Fraktionsfähigkeiten nutzen wie im Basisspiel angegeben.
- Der Besitzer des Ämterplättchens „Tribunus Plebis“ kann 2 beliebige Fraktionen dazu nutzen, das Plättchen „Tribun“ zu erwerben. Der Spieler muss dafür mindestens 2 Fraktionen ausliegen haben und die Schriftrolle besitzen. Er muss beide Fraktionen für den Erwerb einsetzen. Das heißt, er kann bei beiden nicht die normale Fraktionsfähigkeit nutzen.



PHASE 6: GEBIETE DES ERWEITERUNGSSPIELPLANS AUSWERTEN

REFUGIUM

Die Spieler geben Sklavenkarten ab und haben dabei 2 Möglichkeiten:

- Der Spieler will das Plättchen Patron erwerben: Dazu muss er 3 beliebige Sklavenkarten abgeben. Ist eine der Sklavenkarten eine „Nubierin“, so genügen bereits 2 Karten. **Für die Sklavenkarten muss der Wert der Karten in Sesterzen bezahlt werden.**
- Der Spieler will die Vorteile der Sklavenkarten nutzen: Dazu gibt er Sklavenkartenpärchen ab. Er bekommt für 2 „Griechenkarten“ 3 Lorbeeren, für 2 „Germanenkarten“ 1 Legion. **Dafür muss nichts bezahlt werden.** Es können auch mehrere Kartenpärchen abgegeben werden. Die „Nubierinkarten“ können hier nicht verwendet werden.



Hinweis: Sklaven-Karten können auch verdeckt im Pantheon liegen. Zum Erwerb der „Ewigen Gunst der Götter“ muss dann entsprechend eine beliebige Sklaven-Karte abgegeben werden. Sklaven-Karten dürfen nicht als Kartenpärchen an der Siegestsäule verwendet werden.

BASILICA

Der Spieler muss die angegebenen Bedingungen auf dem offen liegenden Plättchen „Gunst des Imperators“ erfüllen. Dann erhält er dieses Plättchen. Der Spieler auf der „1“ hat zuerst die Möglichkeit, die angegebenen Bedingungen zu erfüllen. Kann er dies nicht, so hat der Spieler auf der „2“ diese Möglichkeit. Es wird nur das offen liegende Plättchen vergeben.

Erklärung der Bedingungen:

- Ist eine 12er Münze mit Pfeil angegeben, muss dieser Betrag in den Vorrat **bezahlt werden**.
- ist eine Forderung angegeben (z.B. „die meisten Legionen“ oder „Schriftrolle“), so muss der Spieler diese nur vorweisen. **Er behält aber sein Material.** Ein Gleichstand mit anderen Führenden bei der Forderung „meiste/meisten“ genügt, um die Bedingung zu erfüllen.

Das Treppensymbol steht dafür, dass der Spieler von dem darüber geforderten Symbol die meisten haben muss.

Geldbetrag, der bezahlt werden muss



Der Besitzer des Ämterplättchens „Matrona“ hat 2 eigene Plättchen „Gunst des Imperators“ auf der Hand. Er kann anstelle vom offen liegenden Plättchen, die Bedingungen eines seiner Plättchen erfüllen. Voraussetzung ist, dass der Spieler mit einer Spielfigur in der Basilica vertreten ist. Er erhält das erfüllte Plättchen für seine Siegbedingungen. Das gilt auch dann, wenn vor ihm ein Mitspieler das offen liegende Plättchen bereits erworben hat.



Jedes Plättchen hat 2 Bedingungen, die bei Erwerb erfüllt werden müssen, um das Plättchen zu erhalten.

Die Bedingungen sind:

- Gunst der Götter (ewige oder temporäre) besitzen
- Schriftrolle besitzen
- Patron-Plättchen besitzen
- Meiste Fraktionsmarker besitzen
- Meiste Lorbeeren besitzen
- Meiste Legionen besitzen
- Meiste Sesterzen besitzen
- 12 Sesterzen bezahlen



CAPITOLEUM

Die Spieler, die auf diesem Gebiet eine Spielfigur gesetzt haben, dürfen sich ein „Amt“ auswählen.

- Der Spieler auf der „1“ hat dabei die erste Wahl. Er nimmt sich eines der 5 Ämter-Plättchen und genießt dessen Vorteile in der nächsten Runde.
- Dabei spielt es keine Rolle, ob er sich das Plättchen aus dem Capitoleum nimmt oder von einem Mitspieler, der es aus der Vorrunde besitzt.
- Danach wählt der Spieler auf der „2“ ein Amt aus den verbleibenden Plättchen. Danach folgt der Spieler auf der „3“.
- Ein Spieler darf kein Plättchen wählen, das ein vorhergehender Spieler in dieser Runde bereits gewählt hat.
- Jeder Spieler darf immer nur 1 Ämter-Plättchen besitzen. Hat ein Spieler bereits ein Plättchen und erwirbt ein neues, muss er das alte abgeben. Der Spieler kann natürlich ein Amt wählen, dessen Plättchen er bereits hat. Er sichert sich damit den Vorteil dieses Amtes wieder für die nächste Runde.
- Wird ein bereits vergebenes Ämter-Plättchen in einer Runde nicht neu gewählt, so bleibt es im Besitz des bisherigen Spielers.



AUGUR

Der Augur erhält in Phase 8 (Vorbereitung der nächsten Runde) 3 Karten vom Nachziehstapel. Zwei Karten darf er davon behalten. Eine Karte legt er auf den Ablagestapel.



QUAESTOR

Der Quaestor erhält in Phase 8 (Vorbereitung der nächsten Runde) von jedem Mitspieler Geld entsprechend der Spielerzahl:

- 1 Mitspieler = 4 Sesterzen
- 2 Mitspieler = 3 Sesterzen pro Spieler
- 3 Mitspieler = 2 Sesterzen pro Spieler
- 4 Mitspieler = 1 Sesterz pro Spieler
- 5 Mitspieler = 1 Sesterz pro Spieler

Zudem bekommt er 3 Sesterzen aus dem Vorrat. Kann ein Mitspieler nicht zahlen, erhält der Quaestor den Fehlbetrag aus dem Vorrat.



MATRONA

Die Matrona erhält in Phase 8 (Vorbereitung der nächsten Runde) 2 Plättchen „Gunst des Imperators“ auf die Hand. Bei der Abwicklung der Basilica (Phase 6) kann die Matrona die Bedingungen eines der beiden Plättchen erfüllen. Voraussetzung ist, dass der Spieler mit einer Spielfigur in der Basilica vertreten ist. Er kann die „Gunst des Imperators“ auch erringen, wenn vor ihm ein Mitspieler das offen liegende Plättchen der Basilica bereits erworben hat.

Der Brutier-Spieler kann die Matrona nur nutzen, wenn er die Aktionskarte „Gunst des Imperators“ ausgelegt hat.



PRINCEPS

Der Princeps setzt in Phase 2 (Spielfiguren setzen) immer 2 seiner Spielfiguren, wenn er am Zug ist, so lange bis er keine Figuren mehr hat.



TRIBUNUS PLEBIS

Der Tribunus Plebis gibt dem Spieler die Möglichkeit, mit 2 beliebigen Fraktionen das Plättchen „Tribun“ zu erwerben. Voraussetzung: Der Spieler hat 2 Fraktionen ausliegen. Er muss dann beide Fraktionen für den Erwerb nutzen. Das heißt, er kann bei beiden die normale Fraktionsfähigkeit nicht nutzen. Natürlich benötigt er auch die Schriftrolle.

Der Brutier-Spieler auf dem Erweiterungs-Spielplan

Refugium: Der Brutier-Spieler kann hier handeln wie jeder andere Spieler, der auf dieses Gebiet gesetzt hat. Voraussetzung ist, er hat die Aktionskarte „Patron“ ausgelegt.

Basilica: Der Brutier-Spieler kann versuchen, die Anforderungen um die Gunst des Imperators zu erfüllen. Voraussetzung ist, er hat die Aktionskarte „Gunst des Imperators“ ausgelegt. Zudem darf kein anderer Spieler bereits vor ihm das offen liegende Plättchen erworben haben.

Capitoleum: Der Brutier-Spieler kann ein Ämterplättchen übernehmen, das in dieser Runde von keinem Mitspieler erworben wurde. Das gilt auch für Ämterplättchen, die sich aus der Vorrunde noch bei anderen Spielern befinden. Voraussetzung ist, er hat die Aktionskarte „Ämter“ ausgelegt.

PHASE 7: VERSTEIGERUNG DES STREITWAGENS

- Versteigerung wie im Basisspiel angegeben.

Der Brutier-Spieler erhält das Versteigerungsgeld vom Spieler, der die Versteigerung gewonnen hat, **wenn er die Aktionskarte „Geld“ gelegt hat**. In diesem Fall darf der Brutier-Spieler bei der Versteigerung nicht mitbieten. Bei Versteigerungsgleichstand und nicht vergebenem Wagen erhält der Brutier-Spieler kein Geld.

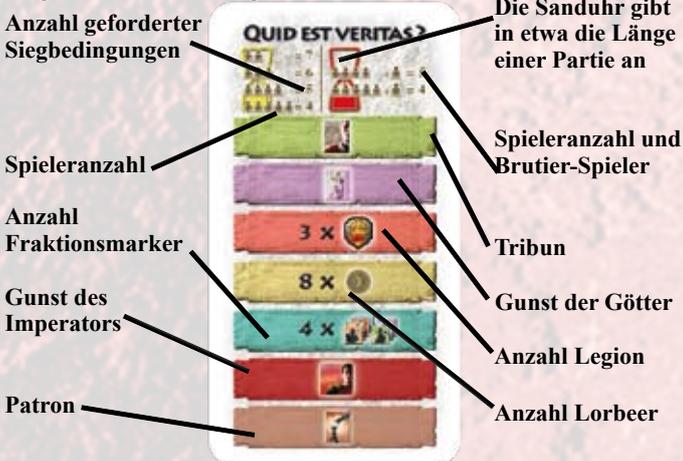
PHASE 8: VORBEREITUNG DER NÄCHSTEN RUNDE

- Es wird ein neues Plättchen „Gunst des Imperators“ aufgedeckt. Falls das vorherige Plättchen nicht erfüllt wurde, kommt es unter den Stapel.
- Der Besitzer des Plättchens „Matrona“ erhält 2 Plättchen „Gunst des Imperators“. Das heißt, er nimmt sich die beiden nächsten Plättchen unter dem neu aufgedeckten Plättchen. Die unbenutzten Plättchen des letzten Besitzers der Matrona werden wieder unter den Stapel geschoben, selbst wenn dies derselbe Spieler ist, wie in der Runde davor.
- Der Besitzer des Plättchens „Augur“ erhält 3 Karten vom Nachziehstapel und behält davon 2. Eine Karte legt er auf den Ablagestapel zurück.
- Der Besitzer des Plättchens „Quaestor“ erhält von jedem Mitspieler Geld entsprechend der Spielerzahl. Zusätzlich bekommt er 3 Sesterzen aus dem Vorrat. Hat ein Mitspieler nicht genügend Geld wird der Fehlbetrag für ihn aus dem Vorrat bezahlt.

Der Brutier-Spieler nimmt alle Aktionskarten wieder auf die Hand. Zudem dreht er alle Aktionsscheiben wieder um und mischt diese gut durch.

NEUE SIEGBEDINGUNGEN

Für die Brutier-Erweiterung von Tribun gibt es 2 verschiedene Siegbedingungskarten. In beiden gibt es die 2 neuen Bedingungen: Die Gunst des Imperators und den Patron. Diese Siegbedingungen erhält man durch die neuen Gebiete auf dem Erweiterungs-Spielplan, welche in dieser Regel unter Phase 6 genauer erläutert werden.



Für die Punktwertung gibt es keine neue Karte. Dafür haben wir die angepasste Punktwertung auf dieser Seite der Spielregel aufgeführt. Die Punktwertung wird benötigt, wenn es bei Spielende einen Gleichstand zwischen 2 oder mehreren Spielern gibt. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt dann das Spiel. Die Wertung kann auch verwendet werden, um die Platzierungen aller Spieler zu ermitteln.

Zudem ist es möglich, nur nach der Punktwertung zu spielen. Dann endet das Spiel, wenn am Ende einer Runde ein Spieler die geforderte Anzahl Fraktionsmarker (abhängig von der Spielerzahl) aufweisen kann.

PUNKTWERTUNG

Siegbedingungen	Punkte
Tribun	7
Schrittrolle	3
Ewige Gunst der Götter	5
Temporäre Gunst d. Götter	3
Legion	2 pro Legion
Lorbeer	1 pro Lorbeer
Patron	5
Gunst des Imperators	5
Fraktionsmarker	1 pro Marker
Geld	1 pro 10 Sesterzen

Spielende bei Punktwertungsspiel

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

CREDITS

Autor: Karl-Heinz Schmiel

Illustration: Jochen Eeuwijk

Bearbeitung und Layout: Heiko Eller

Weiterführende Entwicklung: Harald Bilz

Lektorat: Oliver Erhardt, Christoph Lipsky, Harald Bilz

Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autor und Verlag bei Gregor Abraham, Bernd Brunnhofer, Dieter Horning, Hannes Wildner, Familie Trieb, Milbertshofener Spielekreis, den Teilnehmern des Gathering of Friends, den Münchner Spuiratz'n, den Teilnehmern des Heidelberger Spieleverlags-Con auf Burg Stahleck und dem Spieleabend Cafe Gegendruck, sowie bei allen andere hier nicht namentlich genannten Testspielern.

