

# QVO - VADIS?

REINER KNIZIA

Für 3 – 5 Spieler ab 12 Jahren

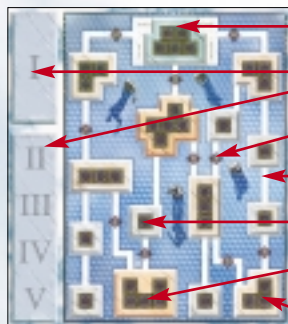
Dauer: ca. 45 Minuten

## INHALT



40 Senatorfiguren  
(je 8 Figuren in 5 Farben)

1 Spielplan



Senat

Ablagefelder für  
Lorbeeren

Lorbeerplätze

Weg

Einer-Gremium

Fünfer-Gremium

Dreier-Gremium



62 Lorbeerplättchen

I – 18x

II – 8x

„II Cäsar“ – 6x

III – 15x

IV – 9x

V – 6x



1 Cäsarplättchen



2 Stoffbeutel

## DER SPIELPLAN

Der Spielplan zeigt Gremien, Wege und Lorbeerplätze. Es gibt Einer-Gremien mit einem Feld, Dreier-Gremien mit drei Feldern und Fünfer-Gremien mit fünf Feldern. Die Wege verbinden die Gremien. Der Weg zwischen zwei Gremien ist kein Feld, nur eine Verbindung. Das bedeutet, ein Spieler zieht seine Senatorfigur direkt von einem Gremium ins nächste. Auf den Wegen gibt es Lorbeerplätze, mit Ausnahme der Wege, die aus einem Einer-Gremium herausführen.

## SPIELIDEE

In der Geschichte des Römischen Reiches wurden die einflussreichen Ämter lange Zeit von den alten Patrizierfamilien besetzt. Wechselnde Bündnisse und Rivalitäten prägten das Leben in jener Zeit. Alle Wege führten nach Rom, doch nur wenige zu Ruhm und Einfluss.

Der Spielplan zeigt die hohen Ämter im alten Rom. Das sind Gremien mit einem, drei oder fünf Feldern. Jeder Spieler vertritt eine Patrizierfamilie und versucht, seine acht Familienmitglieder in hohe Positionen zu bringen. Dazu werden die Familienmitglieder im Laufe des Spiels in die unteren Gremien des Spielplans eingesetzt und dann immer weiter nach oben gezogen. Wer im Zuge seines Aufstiegs mit einem seiner Familienmitglieder ein Dreier- oder Fünfer-Gremium verlassen möchte, braucht dort Zustimmung von anderen Familienmitgliedern und gegenseitige Hilfe. Aber wie so oft, der Aufstieg verdirbt den Charakter. Im Laufe des Spiels wird so manches Versprechen „vergessen“. Und – auch Cäsar hat noch seine Finger im Spiel. Viele Wege zwischen den einzelnen Gremien sind mit Lorbeeren belegt. Während seines Aufstiegs ist es das Ziel jedes Familienmitglieds, möglichst viele dieser Lorbeeren zu sammeln.

Wenn schließlich der Senat, das höchste Gremium Roms, mit fünf Senatoren besetzt ist, endet das Spiel. Es gewinnt der Spieler, dessen Familienmitglieder **die meisten Lorbeeren** errungen haben und der es auch noch geschafft hat, **mindestens ein Familienmitglied** ins höchste Gremium, den Senat, gebracht zu haben.

Gloria victis - Ehre dem Besiegten!



## SPIELVORBEREITUNG

---

Der Einfachheit halber werden die Spielsteine „Senatoren“ genannt, obwohl nur die 5 Spielsteine im Senat letztendlich Senatoren werden. Der Spielplan kommt in die Tischmitte. Jeder Spieler erhält **8 Senatoren** in einer Farbe und stellt sie vor sich ab. Überzählige Figuren kommen zurück in die Schachtel.

Die Lorbeeren mit der „I“ kommen offen auf das Ablagefeld mit der „I“. Alle übrigen Lorbeeren (II-V) werden verdeckt gemischt und danach in kleinen Stapeln auf das andere Ablagefeld des Spielplans gelegt. Sie bilden den verdeckten Vorrat. Aus diesem Vorrat werden **10 Lorbeeren** genommen und verdeckt auf die dafür vorgesehenen Plätze des Spielplans gelegt. Diese Plätze sind mit einem Lorbeerkranz im Quadrat gekennzeichnet. Sind alle zehn Lorbeeren auf den Lorbeerplätzen, werden sie umgedreht, so dass die römischen Ziffern zu sehen sind. Nun wird das Cäsarplättchen zu dem Lorbeerplättchen gelegt, das direkt unter dem Senat liegt.

## SPIELABLAUF

---

Es wird ein Startspieler ermittelt. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, muss sich für **eine von drei Aktionen** entscheiden:

- **Senator einsetzen**
- **Senator bewegen**
- **Cäsar versetzen**

Dabei gilt immer: Es können nur eigene Senatoren eingesetzt oder bewegt werden. Ein Senator darf niemals rückwärts, also nach unten gezogen werden. Gremien können nicht übersprungen werden. Auch nicht, wenn alle Felder des nächsten Gremiums besetzt sind.

Aus einem Gremium kann jeder aufwärts führende Weg genommen werden, dabei spielt es keine Rolle, auf welchem Feld ein Senator steht.

### AKTION „SENATOR EINSETZEN“

Ein eigener Senator, der sich noch nicht auf dem Spielplan befindet, kann auf ein beliebiges freies Feld der vier **untersten** Gremien gesetzt werden.

## AKTION „SENATOR BEWEGEN“

Befindet sich ein Senator in einem **Einer-Gremium**, so kann der Spieler diesen Senator entlang des Weges, der aus diesem Gremium herausführt, in ein nächsthöheres Gremium ziehen. Einzige Voraussetzung: Im nächsten Gremium muss mindestens ein Feld frei sein.

Möchte ein Spieler seinen Senator aus einem **Dreier-Gremium** herausziehen, so benötigt er die Zustimmung **genau eines weiteren Senators** bzw. dessen Besitzers, der sich natürlich im selben Gremium befinden muss. Dieser zweite Senator kann ein eigener oder im Besitz eines Mitspielers sein. Ist ein Dreier-Gremium nur mit einem Senator besetzt, ist kein Weiterziehen möglich.

Möchte ein Spieler seinen Senator aus einem **Fünfer-Gremium** herausziehen, so benötigt er die Zustimmung von **genau zwei weiteren Senatoren** bzw. deren Besitzern, die sich natürlich im selben Gremium befinden müssen. Diese zwei Senatoren können von der eigenen Farbe sein, **oder** aber einem **oder** auch zwei Mitspielern gehören. Natürlich ist auch ein eigener Senator und ein fremder Senator möglich. Ist ein Fünfer-Gremium nur mit einem oder zwei Senatoren besetzt, ist kein Weiterziehen möglich.



*Beispiel:* Rot steht in einem Einer-Gremium und darf daher ohne weitere Zustimmung ein Gremium höher ziehen. Möchte Blau aus dem Dreier-Gremium herausziehen, benötigt er eine weitere Zustimmung von Schwarz oder Rot. Wenn Schwarz aus dem Fünfer-Gremium ziehen möchte, braucht er die Zustimmung von zwei Senatoren. Da ihm selbst zwei weitere Senatoren gehören, gibt er sich natürlich die Zustimmung selbst.

Normalerweise wird ein Spieler die Zustimmung zum Weiterziehen nicht ohne Gegenleistung erhalten. Es müssen also Verhandlungen geführt werden. Geschäfte und Gegengeschäfte verschiedener Art sind auf der vorletzten Seite dieser Regel beschrieben.

Zieht ein Senator aus einem Dreier- oder Fünfer-Gremium weiter, überquert er auf dem Weg zum nächsthöheren Gremium ein Lorbeerfeld. Dabei nimmt der Spieler die dort liegenden Lorbeeren und legt sie mit der Rückseite nach oben vor sich ab. Vom verdeckten Lorbeerstapel wird sofort ein neues Plättchen offen auf dieses Lorbeerfeld gelegt. Jeder Spieler hält die Gesamtzahl seiner errungenen Lorbeeren geheim, indem er sie mit der Rückseite nach oben vor sich ablegt.

Kommt die Zustimmung für das Weiterziehen eines Senators von einem oder zwei **fremden Spielern**, so erhalten diese Spieler **pro Zustimmung** einen der offen liegenden 1er-Lorbeeren. Bieten mehr Spieler als eigentlich nötig ihre Zustimmung an, so entscheidet der ziehende Spieler, wer die 1er-Lorbeeren für seine Zustimmung erhält. Diese 1er-Lorbeeren gibt es nur, solange der Vorrat reicht.

*Beispiel:* Blau zieht mit Zustimmung von Rot nach oben und erhält den 3er-Lorbeer. Der vom verdeckten Stapel gezogene 5er-Lorbeer wird auf den freien Platz gelegt. Rot bekommt einen 1er-Lorbeer für seine Zustimmung.



## AKTION „CÄSAR VERSETZEN“

Cäsar kann von seiner aktuellen Position auf einen beliebigen anderen Lorbeer gelegt werden. Das Versetzen ist normalerweise eine eigene Aktion, alternativ zu den beiden anderen Aktionsmöglichkeiten. Eine Ausnahme bilden die sechs 2er-Lorbeeren, die zusätzlich die Abbildung Cäsars enthalten. Erhält ein Senator beim Aufstieg von einem Gremium zum nächsten einen solchen Lorbeer, so kann er nach Abschluss seines Zuges zusätzlich den Cäsar versetzen.



### Cäsar hat zwei Wirkungen

Einerseits bewirkt seine Anwesenheit auf einem Weg, dass das darunter liegende Gremium ohne jegliche Zustimmung anderer Senatoren verlassen werden kann. Andererseits deckt er die Lorbeeren zu. Das heißt, entlang dieses Weges gibt es nichts an Lorbeeren zu ernten, weder für den ziehenden Senator, noch für einen anderen, solange sich Cäsar dort befindet.

## SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn der Senat, das oberste Gremium des Spielplans, mit fünf Senatoren besetzt ist.

Es gewinnt der Spieler, der die meisten Lorbeeren errungen hat, sofern er auch mindestens einen Senator im obersten Gremium, dem Senat, stehen hat.

Hat ein Spieler nach Spielende keinen Senator ganz oben im Senat, kann er nicht gewertet werden, auch wenn er die meisten Lorbeeren besitzt.

Bei gleicher Anzahl von Lorbeeren auf den ersten Plätzen gewinnt der Spieler, dessen Senator den Senat früher erreicht hat. Dazu werden die Felder des Senats im Laufe des Spiels von links oben nach rechts unten gefüllt, so dass bei einem Patt sofort zu sehen ist, welche Senatoren zuerst im Senat waren.

## BEISPIELE FÜR VERHANDLUNGEN

Es folgen einige Beispiele für Verhandlungen zwischen den Spielern, um die Zustimmung fremder Senatoren zum eigenen Aufstieg in ein nächsthöheres Gremium zu erhalten. Selbstverständlich können Verhandlungsangebote abgelehnt werden. Dann muss eben mit anderen Spielern verhandelt werden oder, wenn überhaupt kein „Handel“ zustande kommt, Cäsar versetzt oder ein neuer Senator ins Spiel gebracht werden.

Bei allen Beispielen wird unterstellt, dass Schwarz Rot aus einem Dreier-Gremium weiterziehen lässt, wenn ...

1. Versprechen: ... Rot verspricht, Schwarz in einem der nächsten Züge ebenfalls seine Zustimmung zum Weiterziehen zu geben.
2. Bezahlen in Lorbeeren: ... Rot dem Schwarzen einen Lorbeer gibt, den Rot bereits vorher gesammelt hat. Diesen erhält Schwarz zusätzlich zu dem 1er-Lorbeer, der er für seine Zustimmung sowieso bekommt.
3. Cäsar versetzen: ... Rot den Cäsar dorthin versetzt, wohin Schwarz es will. Hier ist zusätzlich unterstellt, dass Rot bei seinem Aufstieg ins nächste Gremium den 2er-Lorbeer mit Cäsar bekommt.
4. Paket: ... Rot verspricht, Schwarz ebenfalls irgendwann zu unterstützen und außerdem verspricht, den Weißen eine Zeit lang nicht zu unterstützen und Rot ihm zusätzlich noch einen 1er-Lorbeer bezahlt. So eine große Forderung ist dann angebracht, wenn Rot einen 5er-Lorbeer ernten kann, in eine gute Position gelangt oder Ähnliches.
5. Teilen: ... Rot mit Schwarz die gesamte Lorbeerausbeute teilt. Rot erhält zum Beispiel einen 3er-Lorbeer und Schwarz einen 1er-Lorbeer für die Zustimmung. Zusammen ergibt dies vier Lorbeeren, die Schwarz geteilt haben möchte. „Wechseln“ von Lorbeeren aus den eigenen Beständen ist also erlaubt.

Verhandlungen kann es über alles geben. „Zahlst du mir einen Lorbeer, wenn ich dir den Cäsar nicht vor dieses Gremium lege?“ oder „Unterstützt du mich ohne Gegenleistung, da du sofort nach mir am Zuge bist und auf den frei gewordenen Platz einen zweiten eigenen Senator einsetzen kannst!“ usw., usw. Schalten Sie sich auch ruhig in die Verhandlungen anderer Spieler ein. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Bei allen Verhandlungen gilt: Abmachungen, die im laufenden Zug abgewickelt werden können, **müssen** eingehalten werden. Abmachungen (Versprechen), die über den laufenden Zug hinausgehen, sind nicht bindend.

## EINIGE VARIANTEN, DIE INS SPIEL AUFGENOMMEN WERDEN KÖNNEN

Begrenzen Sie die Zahl der 1er-Lorbeeren: Bei drei Spielern stehen nur 10, bei vier Spielern 14 und bei fünf Spielern alle 18 Lorbeeren zur Verfügung.

Decken Sie von Zeit zu Zeit die Lorbeeren im Besitz der Spieler auf. Unmittelbar nachdem der erste, zweite und dritte Senator ganz oben im Senat angekommen ist, kann jeder Spieler verlangen, dass alle kurz ihre Lorbeeren aufdecken.

Rufen Sie zur Konsulwahl: Spielen Sie drei Partien hintereinander. Nach der ersten Partie wird die Anzahl Lorbeeren notiert, die jeder Spieler gesammelt hat, der in die Wertung gekommen ist. Die Senatoren im Senat werden zurückgegeben. Danach wird reihum, beginnend mit dem derzeit führenden Spieler, ein beliebiger eigener Senator vom Spielplan genommen, bis jeder Spieler nur noch zwei Senatoren auf dem Spielplan hat. Nach Ende der zweiten Partie wird genauso verfahren und nach der dritten Partie hat derjenige gewonnen, der insgesamt die meisten Lorbeeren gesammelt hat.

**GAMEMOB.DE**  
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

**AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

[www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de), E-Mail: [redaktion@amigo-spiele.de](mailto:redaktion@amigo-spiele.de)