

TRIUMVIRATE

TRIUMVIRAT

Mit der Überschreitung des Rubikon gibt es für Caesars Legionen kein Zurück mehr. Der politische Machtkampf der einstigen Bundesgenossen wird zum erbitterten Bürgerkrieg, ausgetragen auf dem Schlachtfeld, im Senat und in den Straßen Roms.

INHALT:

27 Karten in 3 Farben (jeweils 9 rote, gelbe und schwarze Karten)

9 Konsuln (je 3 rote, gelbe und schwarz Scheiben)

1 Wertungstafel

3 Wertungsscheiben (violette Scheiben)

1 Geberstein (grüne Scheibe)

DIE KARTEN:

Jede der drei Kartenfarben repräsentiert ein Mitglied des Triumvirats: Caesar (rot), Pompeius (gelb) und Crassus (schwarz). Jede Farbe enthält 9 Karten mit den Werten von 0 bis 8. Hierbei handelt es sich um: Legionen (7,5,3), Senatoren (8,6,4,2,1) und dem Mob (0). Legionen und Senatoren zählen während des Stichspieles mit ihrem Kartenwert. Bei der Wertung am Spielende werden aber nur die Legionen berücksichtigt. Der Mob hat eine trickreiche Sonderfunktion im Stichspiel.



Senatorenkarte



Legionenkarte

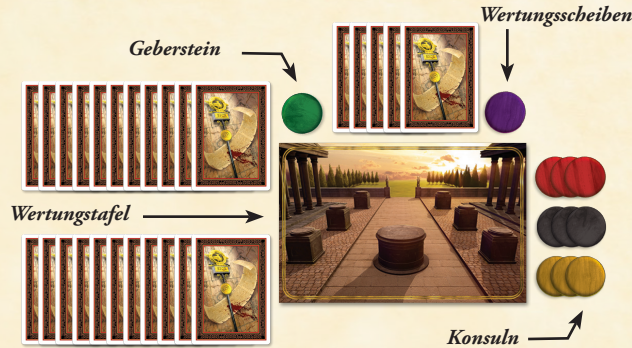


Mobkarte

SPIELZIEL:

Die beiden Spieler repräsentieren römische Adelsfamilien, die den Machtkampf des Triumvirats beeinflussen. Am Ende wird einer der drei Triumviratsmitglieder (= Spielkartenfarben) zum Kaiser gekrönt. Die Partie gewinnt derjenige Spieler, der dem neuen Kaiser die größte militärische Unterstützung hat zukommen lassen (größter Wert an verdeckt abgelegten Legionärskarten).

Vor Spielbeginn sollten die Spieler sich darauf einigen, wie viele Partien sie spielen wollen. Eine Partie dauert ca. 10 Minuten. Der Autor empfiehlt, den Spieler zum Sieger zu erklären, der 2 von 3 Spielen gewonnen hat.



SPIELAUFBAU:

Lege die Wertungstafel in die Tischmitte (siehe oben). Platziere die Konsuln und die Wertungsscheiben daneben. Der Geber erhält den Geberstein und mischt die Karten..

AUSTEILEN DER KARTEN:

Bei Spielbeginn erhält jeder Spieler 11 Karten, die übrigen 5 Karten werden zur Seite gelegt. Nach jeder Runde wechselt der Geber.

DAS STICHSPIEL:

Ein Stich besteht immer aus zwei Karten, eine pro Spieler. Der Spieler, der nicht gegeben hat, spielt zuerst aus.

Der Spieler muss - soweit möglich - die ausgespielte Farbe bedienen. Kann er das nicht, so spielt er eine Karte seiner Wahl. Grundsätzlich gewinnt die höchste Karte den Stich (Ausnahme: Mob (0)) - auch wenn die Farbe nicht bedient werden konnte. Wurden Karten gleichen Wertes gespielt, gewinnt die zuerst gespielte Karte den Stich.

Der Mob (0) repräsentiert einen Aufstand der Bevölkerung. Er ist die niedrigste Karte seiner Farbe, schlägt aber jede Karte der beiden anderen Farben. Den Mob (0) auszuspielen garantiert den Sieg dessen Farbe: Entweder wird der Mob von einer Karte gleicher Farbe geschlagen oder er gewinnt gegen eine anders farbige Karte.

Die gespielten Karten bleiben bis zum Ende der Runde offen liegen. Die Karte, die den jeweiligen Stich gewinnt, liegt oben, damit man jederzeit erkennen kann, wie viel Stiche in jeder Farbe gemacht wurden.

Der Spieler, der den Stich für die siegreiche Farbe gewonnen hat, spielt als nächstes aus. Sobald eine Farbe drei Stiche gewonnen hat, ist die Runde zu Ende. Um den Rundensieg anzuzeigen, wird ein Consul dieser Farbe auf der Wertungstafel platziert.

Insgesamt besteht eine Runde aus 3 - 7 Stichen.

MILITÄRISCHER EINFLUSS:

Am Ende einer Runde dürfen die Spieler jeweils eine ihrer Handkarten ablegen, um Einfluss auf die Legionen von Caesar, Crassus oder Pompeius zu gewinnen. Die Karte wird mit der Bildseite nach unten neben der Wertungstafel abgelegt, wo sie bis zum Ende der Partie liegen bleibt.

Legionen zählen bei Spielende mit ihrem Wert (7, 5, 3) für den Einfluss des Spielers; Senatoren und Mob haben hier keinen Effekt. Gleichwohl kann es taktisch sinnvoll sein, solch eine Karte abzulegen, z. B. um dem Bedienzwang im Stichspiel zu entgehen oder die Karte aus dem Spiel zu nehmen.

Am Ende einer Runde darf jeder Spieler nur eine Einflusskarte ablegen. Das gilt auch für die letzte Runde, also unmittelbar vor Spielende. In der gesamten Partie darf jeder Spieler insgesamt maximal 3 Einflusskarten ablegen.

WEITERER SPIELVERLAUF:

Nach jeder Runde wechselt der Kartengeber (mit ihm der Geberstein). Die Spieler behalten ihre Handkarten, die verdeckt gespielten Einflusskarten bleiben auf dem Tisch liegen. Die ausgespielten Karten werden zusammen mit den bei Rundenbeginn zur Seite gelegten Karten gemischt. Ab der zweiten Runde werden hiervon jeweils drei Karten beiseite gelegt. Der Rest wird gleichmäßig an die beiden Spieler verteilt.

Hinweis: Falls die Spieler unterschiedliche viele Unterstützungskarten gespielt haben, haben sie logischerweise unterschiedlich viele Karten auf der Hand.

Das Spiel wird solange fortgesetzt, bis eine Partei (Spielkartenfarbe) drei Konsuln gewonnen hat. Eine Partie besteht aus 3 - 7 Runden.

SPIELENDENDE:

Sobald einer der Triumvirn drei Konsuln auf der Wertungstafel hat, wird er zum Kaiser gekrönt. Nun decken die Spieler ihre Unterstützungskarten auf und vergleichen die Werte der Legionenkarten in der Farbe des neuen Kaisers. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert gewinnt die Partie und erhält eine Wertungsscheibe. Anschließend werden alle Karten gemischt und die nächste Partie beginnt. Das Spiel endet, sobald ein Spieler die zuvor vereinbarte Anzahl von Partien gewonnen hat.

Beispiel Erste Runde: 5 Stiche sind bereits gespielt, Pompeius und Crassus haben jeweils 2 und Caesar 1 Stich gewonnen.

Spieler A ist Geber, Spieler B spielt aus.



Sechster Stich: Spieler B spielt eine schwarze 6, Spieler A hat keine schwarzen Karten und spielt den roten Mob.

6 0 1 2 4 8 1 6 2 8 1 8



Caesar (rot) gewinnt den Stich (der rote Mob schlägt die schwarze 6).



Siebter Stich: Spieler A spielt die rote 2 aus, Spieler B eine rote 4. Caesar (rot) gewinnt den Stich.

2 4 6 0 1 2 4 8 1 6 2 8 1 8



Da Caesar den dritten Stich gewonnen hat, gewinnt er auch die Runde. Ein roter Konsul wird auf der Wertungstafel platziert.

Spieler A legt die rote 3 und Spieler B die schwarze 5 verdeckt ab. Beide Karten bleiben als heimliche Unterstützung der Spieler für die jeweilige Farbe bis zum Ende dieser Partie neben der Wertungstafel liegen.

Spieler B mischt die 14 Karten (je 2 aus den 7 Stichen) und die 5 bei Spielbeginn beiseite gelegten Karten. Er teilt an jeden Spieler 8 Karten aus und legt 3 Karten verdeckt beiseite. Spieler A spielt zum ersten Stich aus.

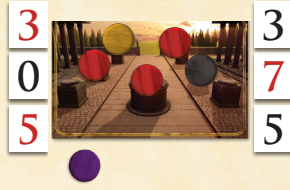


Beispiel Rundenende:

In der fünften Runde erhält Caesar (rot) einen dritten Konsul, womit die Runde beendet ist. Spieler A legt keine Karte mehr verdeckt ab, Spieler B die rote 7.

Spieler A deckt seine Unterstützungskarten für Caesar auf: die roten Legionenkarten 5 und 3. Spieler B unterstützt Caesar mit der roten Legionkarte 7.

Die Summe der Karten von Spieler A ist 8 (5+3) während Spieler B Caesar nur mit einem Wert von 7 unterstützt. Spieler A gewinnt und erhält eine Wertungsscheibe.



DANKSAGUNGEN:

Design / Illustration: Luis Francisco und Pedro Vergani

Ich möchte mich bei allen Leuten bedanken, die dieses Spiel möglich gemacht haben, insbesondere BoB McClure, der das Spiel in der jetzigen Form gestaltet hat. Guy Riessen und Joe Kisenwether für seinen Enthusiasmus für das Spiel in der Originalfassung. Und natürlich meinen vielen Testspielern, inklusive Matt Dodor, Patrick McNally, Geof Gambill, Hank Panethiere, Carol Lagrow, Barry Frank und vielen anderen.

Auch möchte ich allen danken, die diese zweite Edition möglich gemacht haben. Ohne den finanziellen Rückhalt von Richard Pardoe, C Matt Pappathan, Mike Nowak, Kenny VenOsdel, John Bowditch, Herb Petro, David Inacio und besonders Stephan Hancock wäre diese Edition nicht möglich gewesen. Ein besonderer Dank geht an Peer Sylvester und Günter Cornett für diese Übersetzung.

DIESES UND VIELE ANDERE GUTE SPIELE FINDEN SIE UNTER
WWW.INDIEBOARDSANDCARDS.COM