

werden die Eroberungspunkte abgerechnet, gemäß den Grundregeln.

Auseinandersetzungen zwischen mehreren Spielern.

Nach dieser Methode kann es vorkommen, daß mehrere Spieler in derselben Provinz Steine haben. Hier wird ähnlich vorgegangen wie bei Kämpfen mit nur zwei Spielern. Alle beteiligten Spieler würfeln: Wer das höchste Ergebnis hat, beginnt seine Schlacht. Er zeigt nun seinen kämpfenden Stein und den seines Gegners an, die sich nun gegenseitig eine Schlacht liefern. Dann kommt der Spieler an die Reihe, der angegriffen wurde. Er kann wiederum bestimmen, welcher seiner involvierten Steine wen angreift (sollte er nach der ersten Auseinandersetzung überhaupt noch Steine in diesem Feld besitzen). Dann folgt der Spieler, der vom zweiten angegriffen wurde usw. Die Schlacht in einem Gebiet erfolgt so lange, bis nur mehr Steine eines einzigen Spielers in diesem Gebiet übrigbleiben: Es ist übrigens nicht erlaubt, Allianzen zu schließen, um gemeinsam gegen Dritte vorzugehen.

ZIVILISATIONSMEISTERSCHAFTEN

Wie bei vielen Spielen – so auch bei ROMA – ist es vermutlich nicht sehr befriedigend, zweiter, fünfter oder gar letzter zu werden. Ein Spiel wird für einen Teilnehmer belanglos, sobald dieser merkt, keinerlei Siegeschancen mehr zu besitzen. Deswegen kann es reizvoll sein, eine „Völkermeisterschaft“ auszutragen: Sie wird in mehrere Spiele zu je zehn Runden unterteilt. Es sind dabei so viele Spiele erforderlich wie die Anzahl der Spieler. Jeder Spieler behält bei dieser Meisterschaft „seine“ Zivilisation bei, so daß jedes Spiel einen anderen Geschichtsabschnitt der von ihm dargestellten Zivilisation darstellt. Die Anfangsausstattung jedes Spielers wird demnach pro Partie verschieden sein:

1. ASSYRISCHE PERIODE – Asien: vier Provinzen, Ägypten: drei, Karthago: zwei, Barbaren: zwei, Griechenland: eine, Rom: eine.
2. ÄGYPTISCHE PERIODE – Ägypten: vier Provinzen, Asien: drei, Griechenland: drei, Karthago: zwei, Rom: eine, Barbaren: eine.
3. PUNISCHE PERIODE – Karthago: vier Provinzen, Rom: drei, Asien: drei, Griechenland zwei, Barbaren eine.
4. RÖMISCHE PERIODE – Rom vier Provinzen, Barbaren drei, Ägypten drei, Asien zwei, Karthago eine, Griechenland eine.

5. GRIECHISCHE PERIODE – Griechenland vier Provinzen, Karthago drei, Barbaren drei, Rom zwei, Ägypten eine, Asien eine.

6. BARBARISCHE PERIODE – Barbaren vier Provinzen, Griechenland drei, Rom drei, Ägypten zwei, Asien eine, Karthago eine.

Am Ende dieser Partien wird jeder Teilnehmer sowohl die Glanzzeit als auch den absoluten Tiefpunkt seiner Zivilisation erlebt haben. Der Erstplacierte jedes Spiels erhält sechs Punkte, der zweite bekommt fünf usw.

Wer während der Spiele dieser Meisterschaft ausscheiden muß, behält jene Anzahl von Punkten, die er bis dahin erreicht hat. Sieger dieser ZIVILISATIONSMEISTERSCHAFT ist somit derjenige, der am Ende aller Spiele die Höchstanzahl errungener Punkte aufweisen kann. Und nun viel Vergnügen!

ROMA

REGOLAMENTO REGLEMENT REGELUNG

Ideazione: Marco Donadoni

Ont participé aux tests : les Clubs « Le Fer de Lance »

« La Guilde des Saigneurs »

Collaboration aux règles : « Le fer de Lance »

ROMA

gioco strategico per 4, 5, 6 giocatori

ATTENZIONE! Per capire esattamente come questo gioco funziona vi consigliamo di leggere una prima volta TUTTO DI FILA questo regolamento, senza porvi problemi se qualche punto vi risulterà oscuro. Poi di rileggerlo una seconda volta più attentamente. A questo punto potrete certamente cominciare a giocare senza problemi.

REGOLAMENTO BASICO (più facile)

SINTESI DEL GIOCO

Ogni giocatore rappresenta il comandante di un impero dell'antichità. Muovendo armate terrestri e navali e combattendo contro gli avversari, egli dovrà cercare di occupare il maggior numero possibile di regioni nemiche. Chi, alla fine di 10 o 15 mosse, avrà più gettoni conquista sarà il vincitore.

COMPONENTI DEL GIOCO

1 mappa che rappresenta la zona in cui si battono le grandi potenze.
60 soldatini, che rappresentano altrettante armate terrestri.
36 navi, che rappresentano altrettante flotte.
24 gettoni tenda, da usare per definire i confini del proprio impero.
1 gettone segna mosse "TEMPUS".
1 mazzo di carte "caratteristiche del condottiero" (retro nero).
6 carte dei popoli in gioco (retro rosso).
60 gettoni "punti conquista".
2 dadi.

LA MAPPA

La mappa rappresenta il bacino del Mediterraneo. Essa è divisa per province, secondo la suddivisione data sotto l'impero di Traiano, con alcune modifiche dettate da necessità di gioco. Alcune province hanno scritti due nomi, alcune nessuno, ma ciò non conta ai fini del gioco. Tutte le province sono comunque definite da numeri o lettere, il cui uso dovrà essere spiegato solo per il gioco avanzato, più complesso, le cui regole sono poste alla fine del regolamento, e che per adesso non considereremo.

Sui confini di alcune sono riportate le più importanti catene montuose. Le province in cui si trovano le capitali dei sei imperi in gioco sono colorate in modo diverso dalle altre. Gli stretti che collegano alcune province (la Sicilia fa provincia a sé) sono identificati da una doppia freccia.

Sul bordo inferiore della mappa è segnato il contammonte, sotto il quale è riportato anche il tempo grosso modo necessario per giocare una partita a 10 o a 15 mosse.

Ai due lati della mappa, infine, sono riportati due elenchi di azioni che vi permetteranno di ricordare, durante il turno di ciascun giocatore, cosa fare e in che sequenza farlo.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- A) Innanzitutto stendete la mappa sul tavolo. Poi ogni giocatore prende e mette davanti a sé, accanto alla mappa:

- 1 serie di soldatini dello stesso colore (10)
- 1 serie di navi dello stesso colore (6)
- 1 serie di gettoni "tenda" dello stesso colore (4)

- 1 serie di gettoni "conquista" (10)
- B) Si prendono le carte "condottiero" e le si mettono in fila accanto alla mappa.
- C) Si prendono le carte popoli (ROMA, ATHENAI, ecc.) e le si mettono, mescolate e coperte, sull'apposito riquadro della mappa.
- D) Si mette il gettone segna mosse "TEMPUS" sul segna mosse alla casella 1, dopo di che, tutti d'accordo, i giocatori decidono se effettuare una partita su 10 mosse o 15.

A questo punto comincia il gioco vero e proprio, dopo che ciascuno ha scelto il popolo che vuole rappresentare.

NOTA. Se i giocatori sono solo 4 si consiglia di eliminare dal gioco i popoli CELTES E ASSYRIA, con le relative carte del mazzo "popoli".

Se si gioca in 5 si consiglia di eliminare i Greci.

LA CREAZIONE DEGLI IMPERI

Durante tutto il gioco la successione in base alla quale si gioca ad ogni mossa è definita dal mazzo di carte messo sulla mappa (popoli).

Anche nella scelta della struttura degli imperi vale questo meccanismo. Perciò si comincia col girare la carta che sta sopra il mazzo "popoli" e il giocatore cui essa corrisponde inizierà a definire i confini del suo impero, in questo modo:

1) lancia un dado e a seconda dell'esito ottenuto prende dalla sua dotazione due, tre o quattro tende secondo questa tabella

- con esito 1, 2 due tende; con esito 3, 4 tre tende; con esito 5, 6 quattro.

2) Poi le tende vanno messe sulla mappa in questo modo:

- ogni tenda va messa su una provincia libera terrestre (esclusa quella in cui si trova la capitale);

- almeno una provincia deve essere accanto alla capitale propria;

- ogni provincia deve essere adiacente ad almeno un'altra propria provincia, toccandone almeno un lato;

- nessuna provincia può essere adiacente alla provincia in cui si trova la capitale di un impero avversario.

Finito ciò si gira la seconda carta del mazzo "popoli" e il giocatore corrispondente ripete le stesse operazioni viste sopra, creando così a sua volta il proprio impero. Poi tocca al terzo e così via, fino a che tutti non hanno creato il loro impero, come meglio credono.

LE ARMATE IN GIOCO ALL'INIZIO

Il numero di province occupate dall'impero determina il numero di armate, cioè di pedine soldatini e navi, che ciascuno può avere all'inizio del gioco.

Ciascun giocatore ha diritto al seguente numero di armate (suddivise tra soldatini e navi come meglio crede):

5 pedine fisse
+ 2 pedine per ogni provincia del suo impero (compresa la capitale).

Esempio: l'Assiro ha un impero di due province più la capitale.

Le pedine che gli spettano sono quindi $5 + 2 = 7$ che potrebbero essere 5 soldatini e 2 navi, 4 soldatini e 3 navi e così via.

Le pedine così ottenute vengono messe sulla mappa come si vuole, tenendo presenti queste regole:

- 1) la successione in cui si piazzano è definita di nuovo dal mazzo di carte "popoli" mescolato e messo coperto sulla mappa;
- 2) all'inizio del gioco le pedine terrestri devono essere messe in province terrestri del proprio impero o in quella della capitale;
- 3) in ogni provincia terrestre possono trovarsi al massimo tre pedine dello stesso impero, salvo nella capitale in cui possono stare quante pedine si vuole;
- 4) all'inizio del gioco le pedine navali devono essere messe in zone di mare libere da avversari e adiacenti almeno una delle proprie province terrestri;
- 5) in ogni zona di mare possono stare quante navi si vuole.

Quando tutti hanno disposto le proprie pedine sulla mappa si passa alla distribuzione delle carte "condottiero"

LE CARTE CONDOTTIERO

Prima di cominciare il gioco vero e proprio ogni giocatore deve ancora fare una cosa, cioè scegliere le carte in base alle quali creare la personalità del proprio condottiero.

In base a questa personalità, durante il gioco, ciascuno potrà svolgere diverse attività, quali aumentare le capacità militari del proprio esercito, inviare sicari al nemico ecc.

Sulle carte "condottiero" sono scritte sei diverse caratteristiche:

CD - Capacità Diplomatica

SIC - Abilità nell'invitare SICARI

CIN - Capacità di Ingegneria Militare

C - Carisma

CMT - Capacità Militari Terrestri

CMN - Capacità Militari Navali

A questo punto voi direte: ma come si fa a scegliere le carte se non si sa a cosa servono le varie caratteristiche?

Bene, allora vediamo subito il significato particolare, rimandando il problema di quando usare queste carte ai relativi e successivi capitoli.

1) CD, Capacità Diplomatica: serve ad impedire che un certo avversario ci attacchi al suo turno. Non ad impedirgli di muovere, solo di attaccare nostre truppe in terra o in mare.

2) SIC, abilità nell'invitare Sicari: serve ad assassinare il comandante di un impero avversario, impedendogli qualsiasi attività al suo turno.

3) CIN, Capacità di Ingegneria militare: serve per far passare a nostre truppe catene montuose o stretti di mare altrimenti intransitabili.

Inoltre dà la possibilità alle nostre armate di muovere più veloci.

4) C, Carisma, fascino personale: serve ad ottenere più truppe ogni volta che si fa un reclutamento.

5) CMT, Capacità militare terrestre: serve ad aumentare le nostre probabilità di vincere uno scontro terrestre.

6) CMN, Capacità Militari Navali: serve ad aumentare le nostre probabilità di vincere uno scontro navale.

Comunque si scelgano le carte, ad ogni modo, occorre ricordare che tutte le suddette capacità dipenderanno sempre anche da un lancio del dado, che le potrà rendere inutili.

In generale, comunque, più carte si hanno dello stesso tipo e più facilmente se ne potranno godere i vantaggi.

N.B. Le carte, anche se usate, non si scartano mai: esse restano per tutto il gioco in mano di chi le ha scelte.

Sapendo quindi tutte queste cose (ed altre ancora che leggerete più avanti) ciascuno deve ora decidere quante carte attribuire al proprio comandante.

Le regole da seguire in questa scelta sono:

- 1) il numero di carte massimo che ciascuno può avere è di circa 9 carte.
- 2) Della stessa caratteristica non si possono avere più di 3 carte.
- 3) Si possono scegliere carte di ogni tipo: si possono avere quindi poche carte di tutte le caratteristiche o tante solo di alcune.
- 4) Una volta fatta la scelta non si possono più cambiare le carte per tutta la partita (salvo in caso di morte per mano di un sicario).
- 5) L'ordine in cui si scelgono le carte è determinato, come al solito, dal mazzo di carte "popoli" prese, una alla volta, dal mazzo della mappa.
- 6) All'inizio la scelta è segreta. Poi, mano a mano che le si usano, le carte vengono mostrate e restano scoperte sul tavolo, davanti al giocatore.
- 7) Anche in violazione di regole scritte sopra, Roma ha diritto ad avere una carta CMT in più, ed Athenai una carta CMN in più, e ciò per compensare la loro posizione di partenza più sfavorevole. Essi quindi avranno 10 carte in mano e potranno avere anche 4 carte di CMT o di CMN, rispettivamente. Ciò solo nel gioco a 5 o 6 giocatori.

SCOPO DEL GIOCO

Vincitore della partita sarà chi, alla fine delle 10 o 15 mosse in cui questa si sviluppa, avrà tra le sue mani più punti conquista.

Come si prendono questi punti conquista? Semplicemente facendo in modo che alla fine di ogni proprio turno, i propri soldatini risultino occupare province di imperi avversari.

Ogni regione occupata rende un punto, ogni capitale due punti.

I gettoni sono consegnati dai giocatori le cui terre risultano occupate, e sono presi dalla loro dotazione o da quelli conquistati in precedenza (la dotazione iniziale è di 10 gettoni ciascuno).

Se un giocatore non ha più gettoni, o non ne ha abbastanza per pagare, paga quello che può e basta.

Nessuno può incassare gettoni conquista se, alla fine del proprio turno, la sua capitale risulta occupata da avversari.

Le terre di nessuno (quelle senza tende, per intenderci) non rendono alcun punto.

Nel conto dei punti da prendere si calcolano le occupazioni presenti sulla mappa alla fine del proprio turno, indipendentemente se sono state fatte proprio in quel turno, o in precedenza e poi mantenute.

Riassumendo, a questo punto ciascun giocatore ha il suo impero, le sue armate disposte sulla mappa, le carte che formano la personalità del suo condottiero. Tutto è quindi pronto per la lotta.

COME SI GIOCA

ROMA, a seconda della scelta fatta dai giocatori, si gioca in 10 o 15 mosse, al termine delle quali il gioco è finito.

Ciascuna mossa si suddivide in più turni, uno per ogni giocatore. Ad ogni mossa la successione dei turni è stabilita dal mazzo di carte popoli, che

ad ogni mossa è mischiato e messo coperto sulla mappa. Quando tutti hanno svolto il proprio turno si passa alla mossa successiva, con una nuova successione.

Il turno di ogni giocatore si suddivide a sua volta in più fasi la cui sequenza, riportata anche a lato della mappa, deve essere seguita scrupolosamente ogni volta.

Le fasi sono:

A) RECLUTAMENTO (questa fase si salta alla prima mossa)

Per ogni due province terrestri occupate dalle proprie truppe al di fuori dei confini dell'impero di partenza si può mettere sulla mappa un nuovo soldatino o nave, presi da quelli ancora non usati o eliminati in battaglie precedenti.

Le zone di mare che contengono isole (ad eccezione della Sicilia che fa provincia a sé) sono calcolate in questa somma.

I resti non si contano: se per esempio si occupano 5 province si possono prendere solo due soldatini, o due navi, o un soldatino e una nave.

Questi rinforzi vanno messi in qualunque provincia o zona di mare si voglia, purché in esse si trovi almeno un'altra pedina del loro impero (o in province o zone di mare adiacenti province del proprio impero, libere da nemici, se non ci sono altre possibilità), e purché non si superi il limite massimo di tre soldatini nella stessa provincia visto prima.

In aggiunta a questo reclutamento "normale" si possono ad ogni turno ottenere altre pedine in base a due altre possibilità:

a) se in province accanto alla propria capitale si trovano soldatini di uno o più avversari, automaticamente nella capitale nasce un altro soldatino (le zone di mare non contano, anche se adiacenti alla capitale e occupate da navi nemiche);

b) se si hanno carte Carisma, si lancia un dado ed ottenuto un esito pari o inferiore al numero di queste si ottengono tante unità quanti sono i punti dati dal dado.

Se per esempio si hanno due carte Carisma, facendo 1 col dado si prende una unità, se si fa 2 si prendono due unità, se si fa 3, 4, 5 o 6 nessuna. Il proprio carisma può essere usato una sola volta per turno.

Comunque sia, in campo non potranno mai esserci più di 10 soldatini e di 6 navi per ciascun impero.

B) FASE DIPLOMATICA (non obbligatoria)

In questa fase, se si vuole, si può ordinare ad un avversario di non attaccare tutte le province in cui si trovano nostre pedine (soldatini o navi), durante la sua prossima mossa.

Questo ordine è frutto di un'azione diplomatica che riesce solo se, tirando il dado, si ottiene un esito pari o inferiore al numero di carte CD che abbiamo in mano.

Il nome dell'avversario a cui si vuole ordinare di non attaccare deve essere dichiarato prima di tirare il dado.

L'azione diplomatica può essere tentata una sola volta per turno.

C) INVIO DI SICARI (non obbligatoria)

In questa fase, se si vuole, si può tentare di inviare un sicario ad un avversario. Ciò si effettua lanciando un dado ed ottenendo un esito pari o inferiore al numero di carte SIC che si hanno in mano.

Se l'invio riesce la "vittima" tira a sua volta e immediatamente il dado per vedere cosa succede dopo l'attentato.

Se il dado segna un numero 1,2 il comandante ucciso viene subito sostituito e non ci sono conseguenze.

Se il dado segna un esito 3,4,5,6 lo stato crolla nell'anarchia e il giocatore "vittima" salta completamente il suo prossimo turno.

L'unica attività concessagli è di combattere in risposta ad eventuali attacchi nemici.

Questa è l'unica situazione che permette all'"ucciso" di cambiare le carte scelte all'inizio del gioco.

La vittima dei sicari deve essere indicata prima di tirare il dado e ovviamente non si può tentare un assassinio più di una volta per turno.

D) FASE DI INGEGNERIA MILITARE (non obbligatoria)

Se si hanno carte CIN si lancia un dado e, se si ottiene un esito pari o inferiore alle carte stesse, si potrà godere, nella successiva fase di movimento di tre tipi di vantaggi:

1) passare attraverso catene montuose, 2) passare attraverso gli stretti con unità terrestri anche senza l'aiuto delle navi, 3) avere da spendere tanti punti movimento in più, rispetto alle regole generali di movimento, quanti sono i punti dati dal dado lanciato (vedi capitolo Movimento).

FASE DI MOVIMENTO

Durante la fase di movimento ciascun giocatore, al proprio turno, ha diritto di spendere tre punti movimento. Ad ogni punto movimento corrisponde il passaggio attraverso un confine fra province o zone di mare (non di spigolo). Perciò un giocatore può scegliere di muovere tre pedine (terrestri o navali a sua scelta) ciascuna di una provincia o zona, oppure di muoverne una sola di tre province, oppure ancora una di due province e un'altra di una zona di mare e così via. Se si è ottenuta una positiva fase di Ingegneria Militare (vedi capitolo sopra) i punti possono essere 4, 5 o anche 6.

La fase di movimento è costituita da due momenti, il terrestre, prima, e il navale poi. Non è mai permesso muovere prima le navi e poi i soldatini. I punti movimento vanno perciò suddivisi tra questi due momenti.

E) MOVIMENTO TERRESTRE

In questa fase si muovono solo le pedine soldatini, senza effettuare alcun tipo di combattimento. I combattimenti si svolgeranno solo dopo aver terminato tutti i movimenti terrestri e navali.

Ad ogni turno qualsiasi soldatino può essere mosso, in qualsiasi direzione si voglia (salvo sempre il limite di tre punti movimento).

IL DADO NON HA ALCUNA INCIDENZA SUL MOVIMENTO.

È vietato piazzare più di tre soldatini per regione, salvo la capitale, e attraversare province in cui si trovano avversari.

Nessuna unità terrestre può entrare in zone di mare, passare stretti o montagne (se, in questi ultimi due casi, non ha CIN).

Il passaggio attraverso regioni in cui si trovano tre proprie unità è invece sempre permesso.

Le unità terrestri possono viaggiare per mare, muovendo cioè da una costa all'altra, solo se tutte le zone di mare attraversate sono occupate da proprie navi o da navi nemiche che ne

permettono il passaggio. Con questo movimento si possono attraversare, nello stesso turno, quante zone si vuole (una, due, cinque) spendendo un solo punto movimento per soldatino. Non è però ammesso far fermare soldatini in mare, nemmeno nelle isole (salvo la Sicilia).

F) MOVIMENTO NAVALE

Finiti gli spostamenti dei soldatini si spostano le navi (se restano ancora punti movimento). Ad ogni turno qualsiasi nave può essere mossa, in qualsiasi direzione si voglia, purché non in province di terra. In qualunque zona di mare possono sostare quante navi si vuole dello stesso impero.

Durante un suo movimento una nave può anche attraversare zone che contengono avversari. Si possono sempre far muovere anche le navi che poco prima hanno permesso il passaggio ai soldatini.

N.B. FINO A QUESTO PUNTO NON SI È ANCORA SVOLTO ALCUN COMBATTIMENTO.

G) FASE DEI COMBATTIMENTI

Solo una volta terminati tutti i movimenti che voleva effettuare, terrestri e navali, il giocatore cui spetta il turno fa combattere tutte le unità (terrestri e navali) che si trovano in province o zone in cui stanno anche unità avversarie. Questi combattimenti sono obbligatori.

I combattimenti si effettuano così:

ciascun giocatore indica una sua unità impegnata nello scontro, quindi lancia due dadi; ad essi somma il numero di carte CMT o CMN di cui dispone. Chi ottiene la somma più alta vince lo scontro ed elimina la pedina avversaria che esce dalla mappa. (CMT per scontri a terra, CMN per scontri in mare).

Se restano altre unità, nella battaglia, di entrambi i contendenti la cosa si ripete fino a che uno dei due non ha più pedine in quella zona o provincia. In caso di parità si rilanciano i dadi.

N.B. Le carte CMT e CMN, come tutte le altre, restano sempre al giocatore che le può giocare tutte le volte che vuole. Il loro uso non prevede che poi si scartino.

Può succedere che alla fine della fase di movimento di un giocatore più di una zona o provincia sia occupata da avversari e da due pedine. Le varie battaglie si svolgeranno allora una dopo l'altra e la loro successione sarà scelta dal giocatore che ha appena mosso.

In altre parole, non può succedere che alla fine della mossa di un giocatore alcune zone o province contengano pedine di due eserciti nemici.

H) CALCOLO DEI PUNTI CONQUISTA

Quando tutte le battaglie sono finite è il momento di calcolare e prendere i punti conquista.

Il giocatore che ha finito il turno prende un punto conquista per ogni provincia appartenente ad un impero avversario e due punti per ogni capitale nemica su cui si trovano propri soldatini. Questi punti sono altrettanti gettoni che i rispettivi proprietari delle zone occupate danno (se ne hanno ancora o abbastanza) all'occupante, prendendoli dalla loro dotazione iniziale o da quelli successivamente guadagnati durante il

gioco. In questo conto si calcolano sia le zone occupate in quella mossa, come quelle occupate in precedenza e poi mantenute.

Le somme in possesso di ogni giocatore sono pubbliche e note a tutti.

A questo punto il turno del giocatore è finito, e si passa al giocatore successivo, indicato dalla carta popoli girata sopra il mazzo posato sulla mappa, il quale comincia con la fase A, poi con la B e così via, fino a che non ha terminato a sua volta il turno completo.

RIASSUNTO DELLE FASI CHE OGNI GIOCATORE DEVE SEGUIRE AL SUO TURNO

- A) Reclutamento
- B) Diplomazia (non obbligatoria)
- C) Sicari (non obbligatoria)
- D) Ingegneria militare (non obbligatoria)
- E) Movimento terrestre (senza combattimenti)
- F) Movimento navale (senza combattimento)
- G) Combattimenti
- H) Raccolta punti conquista

ELIMINAZIONE DI UN GIOCATORE

Se un giocatore alla fine di un suo turno si trova con la capitale occupata e non ha più nessuna unità terrestre sulla mappa è eliminato dal gioco. Le sue province (tende) vengono tolte dalla mappa e la conquista della sua capitale non renderà più alcun punto.

I punti conquista ottenuti fino allora però gli resteranno, permettendogli magari anche di vincere alla fine della partita.

Da tutto ciò si può dedurre che, salvo in pochi casi, eliminare dal gioco un avversario risulta più che negativo per tutti gli altri, che non possono godere delle conquiste sui suoi territori. Attenzione quindi alle vostre manie di distruzione!

QUALCHE CONSIGLIO DI STRATEGIA

- 1) In generale non attaccate mai una provincia se non potete, in caso di sconfitta, coprire le perdite subite con almeno altrettante unità.
- 2) Cercate di evitare nelle prime 5 mosse scontri tipo "fuori io o fuori tu", con conseguenze cioè definitive sul gioco vostro o dell'avversario.
- 3) Usate almeno le due prime mosse per creare stati cuscinetto lungo le più probabili direttrici di attacchi nemici e per incrementare il più possibile le vostre forze.
- 4) Se appena vi è possibile cercate di ottenere il controllo del mare o almeno di una certa porzione di esso. È attraverso il mare che si possono effettuare viaggi veloci e colpi di sorpresa.
- 5) Nella parte finale del gioco è più saggio cercare di attaccare gli avversari meglio forniti di punti, piuttosto che quelli già in difficoltà: contro i primi i punti ottenuti varranno doppio (guadagnate voi e perde lui il vantaggio accumulato).

GIOCO AVANZATO

Fino a qui abbiamo presentato le regole necessarie a sviluppare un gioco perfettamente completo e sufficiente a soddisfare qualunque tipo di giocatore.

Se però fra voi ci sono giocatori più sofisticati, ai quali piace articolare maggiormente scelte e situazioni di gioco, bene, eccovi una serie di altre regole che, aggiunte a quelle presentate fino ad ora, vi permetteranno di sviluppare dei meccanismi più complessi. In ogni modo consigliamo l'adozione di queste regole dopo che si è

perfettamente appreso e giocato il meccanismo base più semplice.

N.B. In generale tutte le regole del gioco base fino ad ora esposte, se non vengono esplicitamente annullate o modificate, devono ritenersi sempre valide.

Fase preparatoria

La disposizione delle province, dei soldatini e delle navi, e la compilazione della scheda condottieri avviene esattamente come nel gioco base.

I turni di gioco

nel gioco avanzato ogni mossa si suddivide in tre periodi:

1) Periodo di attività diplomatiche, politiche e di reclutamento.

In questo periodo, a turno, seguendo la successione determinata con le carte, uno dopo l'altro i giocatori svolgono le attività previste nei capitoli A) Reclutamento, B) Fase diplomatica, C) Invio dei sicari, D) Fase di ingegneria militare, esattamente come se si svolgesse il gioco base. Nessuno invece effettua le fasi E) ed F) di calcolo dei punti.

2) Periodo di movimento terrestre e navale. Ciascun giocatore prende una matita e un pezzo di carta. Su di esso ciascuno, in segreto, scrive quali movimenti vuole far effettuare alle proprie forze in campo (salta questo periodo chi, nel periodo precedente, ha subito un attacco da parte dei sicari).

Nel far questo occorre comunque ricordare che i movimenti delle forze navali seguiranno quelli delle forze terrestri.

Come si fa ad indicare quali movimenti si vogliono effettuare?

Semplicemente indicando, per ogni unità che si muove, il numero o la lettera corrispondente alla provincia da cui parte e il numero o la lettera della provincia in cui deve finire il movimento. Questo deve essere fatto per tutte le unità che si fanno spostare, con la massima esattezza, ad evitare contestazioni in fase di movimento successivo.

Esempio di scrittura di ordini:

Il romano ha tre unità nella provincia 11, due nella 15 e una nella 12.

Due sue flotte stanno intorno alla Sardegna, zona D.

Due unità della provincia 11 devono tornare a Roma, mentre, delle navi, una deve restare in Sardegna e l'altra passare in Corsica (zona E). Il romano in quella mossa scriverà allora:

11 12; 11 12; D E.

Le unità che non vengono indicate si intendono sempre e comunque come immobili per tutta la fase movimento successiva.

Quando tutti hanno dichiarato di aver finito la compilazione dei propri ordini (si può dare un tempo massimo per la compilazione degli stessi pari a 5 minuti, per esempio) si posano le matite e da quel momento nessuno potrà più, per tutta la mossa, modificare quanto ha scritto.

Poi il primo giocatore muove le prime unità secondo quanto ha scritto, mostrando agli altri giocatori il foglio ad evitare imbrogli o ripensamenti dell'ultimo minuto. Questo movimento va effettuato spostando prima tutte le unità terrestri (eventualmente fermandosi se entrano in province occupate da avversari e perdendo i punti movimento restanti) e poi

quelle navali.

Finito tutto ciò tocca la fase al secondo giocatore, poi al terzo e così via, fino a che tutti non hanno effettuato gli spostamenti scritti prima.

3) Periodo dei combattimenti e del calcolo dei punti conquistati.

Tutte le unità che a questo punto si trovano in province o zone in cui ci sono anche dei nemici devono combattere con essi.

I combattimenti si cominciano ad effettuare partendo da quelli che vedono coinvolte le forze del primo giocatore, fino a che questi ne ha da fare, poi esaurisce i propri scontri il secondo e così via, fino a che non ne restano più.

A questo punto si calcolano i punti guadagnati, secondo le regole viste nel regolamento base, poi si passa alla mossa successiva.

Combattimenti fra più avversari.

Con questo metodo può succedere che nella stessa provincia o zona si trovino a combattere armate di più avversari. Questi scontri si risolvono esattamente come quelli a due contendenti, cioè uno dopo l'altro indicando le pedine a due a due. Per decidere però chi inizia a combattere, e contro chi, ciascuno lancia un dado: chi ottiene l'esito maggiore comincia, poi tocca a quello che ha subito l'attacco del primo (se ha ancora forze per farlo), poi a quello che subisce l'attacco del secondo e così via, fino a che non resta un solo esercito in zona.

Non è mai ammesso allearsi per combattere un solo nemico.

Gioco "CAMPIONATO CIVILTÀ"

Come in quasi tutti i giochi anche in ROMA, probabilmente, giungere alla fine della partita in 2° o 5° posizione non dà maggiori o minori soddisfazioni. Ciò può comportare un calo di interesse durante il gioco in chi si accorge di avere perso ogni possibilità di vincere. A ciò si può ovviare facendo un "CAMPIONATO CIVILTÀ" che si sviluppi su tante prove (ciascuna di 10 mosse) quanti sono i giocatori. Ciascuno di essi manterrà il suo "popolo" per tutto il gioco, in modo che ogni partita rappresenti un momento storico diverso per ognuno. La dotazione iniziale varierà allora ad ogni partita così:

1°) PERIODO ASSIRO - Asia 4 province; Egitto 3 province; Cartagine 2 province; Barbari 2 province; Grecia 1 provincia; Roma 1 provincia.

2°) PERIODO EGIZIANO - Egitto 4 province; Asia 3 province; Grecia 3 province; Cartagine 2 province; Roma 1 provincia; Barbari 1 provincia.

3°) PERIODO PUNICO - Cartagine 4 province; Roma 3 province; Asia 3 province; Grecia 2 province; Barbari 1 provincia; Egitto 1 provincia.

4°) PERIODO ROMANO - Roma 4 province; Barbari 3 province; Egitto 3 province; Asia 2 province; Cartagine 1 provincia; Grecia 1 provincia.

5°) PERIODO GRECO - Grecia 4 province; Cartagine 3 province; Barbari 3 province; Roma 2 province; Egitto 1 provincia; Asia 1 provincia.

6°) PERIODO BARBARICO - Barbari 4 province; Grecia 3 province; Roma 3 province; Egitto 2 province; Cartagine 1 provincia.

Alla fine delle sei partite tutti avranno avuto il loro periodo di massimo splendore e di massima decadenza.

Al primo classificato di ogni partita si attribuiscono 6 punti, al secondo 5 e così via. Chi viene eliminato durante il gioco ottiene tanti punti quanti gliene concede la classifica finale della partita in corso.

Vincitore del CAMPIONATO CIVILTÀ risulterà così chi avrà ottenuto la miglior somma di punteggi.

Jeu stratégique pour 4, 5 ou 6 joueurs

But du jeu

Chaque joueur est le commandant d'un empire de l'Antiquité. En utilisant ses différentes armées terrestres et navales pour combattre ses adversaires, il essaie d'accumuler le plus grand nombre de points de conquêtes territoriales. Celui qui parvient à obtenir à la fin de 10 ou 15 tours de jeu le maximum de points est déclaré vainqueur.

Contenu de la boîte

- Une carte représentant le champ de bataille des grandes puissances de l'Antiquité.
- 60 soldats figurant les armées terrestres.
- 36 bateaux figurant les flottes.
- 24 tentes délimitant les différents empires.
- Un jeton compte-tours.
- Un jeu de 118 cartes représentant les caractéristiques de condottiere.
- 6 cartes représentant les différents peuples.
- 60 jetons de conquêtes territoriales.
- 2 dés.

Plateau de jeu

La carte représente le bassin Méditerranéen, celui-ci est divisé en provinces, selon l'empire de Trajan, avec toutefois quelques modifications nécessaires au jeu. Que certaines de ces provinces aient deux noms ou bien aucun, n'a aucune incidence sur le jeu.

Toutes les provinces sont repérées par des lettres ou des chiffres qui ne sont utilisés que pour les règles avancées. Sur les frontières de certaines provinces sont représentées les plus importantes chaînes de montagnes. Les provinces ou figurent les capitales des empires sont d'une couleur différente de celle des autres provinces. Les détroits sont représentés par des doubles flèches.

Sur la partie inférieure de la carte est dessiné un compte-tours de jeu, sous lequel est signalé le temps moyen d'une partie de 10 ou 15 tours.

Sur les deux cotés de la carte se trouve un résumé du déroulement des différentes phases du jeu.

Préparation du jeu

- Installer la carte.
- Chaque joueur prend et dispose devant lui, à l'extérieur du plateau :
 - 10 soldats,
 - 6 bateaux,
 - 4 tentes, (le tout de même couleur),
 - 10 jetons de conquête territoriale.
- Poser les cartes « condottiere » en pile à côté du plateau.
- Mélanger les cartes « peuples » (Rome, Athènes,...) et les placer face cachée à l'endroit prévu sur la carte.
- Placer le jeton compte-tours sur la case 1.
- Décider de la durée de la partie (10 ou 15 tours).

g) Chaque joueur choisit l'empire qu'il représentera. Note : En cas de partie à 4 joueurs, il faut éliminer les peuples celtes et assyriens et les cartes « peuples » correspondantes. A 5 joueurs on éliminera le peuple grec.

Phase préliminaire

Création des empires :

a) Un joueur prend la première carte « peuples » du tas. Le joueur qui représente ce peuple commence. Il lance un dé et selon le résultat, prend 2, 3 ou 4 tentes selon le barème suivant :

- avec un résultat de 1 ou 2 : 2 tentes,
- avec un résultat de 3 ou 4 : 3 tentes,
- avec un résultat de 5 ou 6 : 4 tentes.

b) Ces tentes vont délimiter les frontières de son empire.

— Chaque tente est placée sur une province terrestre libre (à l'exclusion de celle où se trouve la capitale).

— Au moins une province doit être adjacente à celle où se trouve la capitale.

— Chaque province choisie doit être adjacente à une province déjà occupée par le joueur (au moins une frontière commune).

— Il est impossible de choisir une province adjacente à une province où est située la capitale d'un autre empire.

c) Le premier joueur ayant terminé cette opération, on tire une deuxième carte « peuples » et le joueur concerné réalise la même opération.

d) Ainsi de suite pour tous les joueurs jusqu'à établissement de tous les empires.

Armées en jeu en début de partie :

Le nombre de provinces occupées par un empereur détermine le nombre des armées qu'il va pouvoir utiliser.

Chaque joueur peut utiliser les armées suivantes (soldats et ou bateaux selon son choix) :

— 5 pièces d'office + deux par province occupée (y compris celle de la capitale).

Exemple :

L'empereur d'Assyrie possède sa capitale et deux provinces. Il peut utiliser 11 pièces (5 allouées d'office, 4 pour ses provinces, 2 pour sa capitale), en prenant soit 6 soldats et 5 bateaux, soit 8 soldats et 3 bateaux...

Les pièces obtenues sont posées sur le plateau en respectant certaines règles :

a) Pour établir qui est le premier à poser ses pièces, on mélange les cartes « peuples », un joueur prend la première carte du tas, le joueur représentant ce peuple commence, et ainsi de suite.

b) Les pièces terrestres sont placées sur les provinces terrestres de son empire ou sur la province de la capitale.

c) Dans chaque province terrestre on ne peut trouver que trois pièces d'un même empereur, sauf dans celle de la capitale où l'on peut mettre autant de pièces que l'on veut.

d) Les pièces navales doivent occuper des zones maritimes libres de tout occupant et adjacentes avec au moins une de ses propres provinces.

e) Dans le cas où une zone maritime susceptible de recevoir des bateaux est déjà occupée par un adversaire, il est possible de placer ces bateaux dans une zone côtière adjacente à celle qui est occupée.

f) On peut mettre dans une zone maritime autant de bateaux que l'on veut.

Quand tous les joueurs ont disposé leurs pièces sur le plateau, on passe à la distribution des cartes « condottiere ».

Cartes « condottiere » :

Avant de débiter réellement la partie, chaque joueur doit se créer sa propre personnalité grâce à des cartes qui lui donnent des caractéristiques bien précises.

Ces cartes sont au nombre de six :

La carte CD – Capacité Diplomatique

La carte SIC – Habileté à envoyer des sicares (tueurs)

La carte CIN – Capacité d'ingénierie militaire

La carte C – Charisme

La carte CMT – Capacité militaire terrestre

La carte CMN – Capacité militaire navale.

Fonctions des cartes « Condottiere » :

Carte CD – Sert à empêcher un adversaire d'effectuer une attaque contre soi. Elle n'empêche pas le mouvement de l'adversaire mais protège l'ensemble de ses propres soldats et bateaux.
Carte SIC – Permet d'assassiner un empereur adverse et par conséquent lui empêche toute activité pendant un tour de jeu.

Carte CIN – Sert à faire franchir à ses troupes les chaînes de montagne et les détroits (ce qui est impossible autrement).

Donne également la possibilité de déplacer ses armées plus rapidement.

Carte C – Permet d'obtenir plus de troupes pendant la phase de recrutement.

Carte CMT – Augmente les probabilités de victoire pendant les combats terrestres.

Carte CMN – Augmente les probabilités de victoire pendant les combats maritimes.

A chaque utilisation de ces cartes un lancer de dés permet de savoir si elles agissent ou non.

Chaque empereur ne peut recevoir que neuf cartes, parmi celles-ci il ne peut pas posséder plus de trois cartes de même nature.

Le choix de ces cartes est définitif, seul le fait d'être assassiné par un sicaire permet de procéder à un nouveau tirage.

L'ordre de distribution des cartes est basé sur le tirage des cartes « peuples ».

Le choix des cartes est secret, mais lors de leur utilisation elles sont découvertes au fur et à mesure et restent alors visibles par tous les joueurs, pendant toute la durée de la partie.

Note :

Dans une partie à 6 joueurs les empires de Rome et d'Athènes ont droit à une carte supplémentaire (10 au lieu de 9) pour compenser une situation de départ plus défavorable.

Rome prend une carte CMT, Athènes une carte CMN. Rome peut donc posséder exceptionnellement 4 cartes CMT et Athènes 4 cartes CMN.

Remarques :

En général, plus un joueur a de cartes de même nature, plus grandes sont ses possibilités de profiter des avantages de celles-ci.

Les cartes utilisées ne sont pas défaussées, elles restent utilisables pendant toute la partie.

Exemple :

– Choix pour jouer plutôt la diplomatie :

3 cartes diplomatie (CD),

2 cartes charisme (C),

2 cartes ingénierie militaire (CIN),

2 cartes capacité militaire terrestre (CMT).

Choix pour jouer plutôt l'attaque :

2 cartes sicaire (SIC),

3 cartes ingénierie militaire (CIN),

2 cartes capacité militaire terrestre (CMT),

2 cartes capacité militaire navale (CMN).

A ce stade, chaque joueur possède son empire, ses armes et les cartes « condottiere » qui lui donnent une personnalité.

Tour de jeu :

Un tour de jeu est divisé en plusieurs phases :

a) Recrutement

b) Diplomatie (facultatif)

c) Envoi des sicares (facultatif)

d) Ingénierie militaire (facultatif)

e) Déplacements terrestres,

f) Déplacements maritimes

g) Combats

h) Calcul de points de conquête

Chaque joueur exécute son tour de jeu, phase après phase. Lorsque tous les joueurs ont effectué leur tour de jeu, le jeton compte-tour est avancé d'une case. L'ordre des joueurs n'est établi en début de partie, c'est le tirage des cartes « peuples » qui détermine l'ordre de jeu.

Phases de jeu :

a) Recrutement :

- Ne se fait pas au premier tour de jeu.
 - Pour deux nouvelles provinces occupées, donc conquises après la formation de son empire, on peut recruter un soldat ou un bateau pris sur la réserve.
 - Les seules zones maritimes permettant le recrutement sont celles qui possèdent des îles (à l'exception de la Sicile qui est une province).
 - Ces renforts sont placés sur des provinces ou zones maritimes occupées par au moins une pièce de son propre empire, en ne dépassant pas trois soldats par province.
- Barème de recrutement : pour 2 ou 3 provinces conquises : 1 troupe ; 4 ou 5 provinces conquises : 2 troupes, etc.

Exceptions :

- Si une de ses provinces, adjacente à sa propre capitale, est occupée par les troupes d'un adversaire, cette capitale recrute un soldat supplémentaire. Pour cette attribution, les zones maritimes même adjacentes à la capitale ne comptent pas.
 - Si un joueur possède une ou plusieurs cartes « C » (charisme) et qu'il les joue, il peut recruter des troupes supplémentaires. Pour cela il lance un dé et doit obtenir un résultat inférieur ou égal au nombre de cartes « C » qu'il a joué.
- En cas de réussite, il obtient autant de troupes supplémentaires que le chiffre indiqué par le dé.
Exemple : un joueur joue deux cartes charisme :
Résultat du dé = 1, 1 troupe de plus ;
Résultat du dé = 2, 2 troupes de plus ;
Résultat du dé = 3, 4, 5 ou 6, aucune troupe.
- En aucun cas un joueur n'aura plus de dix soldats et six bateaux (dotation initiale).

b) Diplomatie (facultatif)

- Si un joueur possède une ou plusieurs cartes « CD » (diplomatie) et qu'il les joue, il peut interdire à un adversaire de l'attaquer. Pour cela il lance un dé et doit obtenir un résultat inférieur ou égal au nombre de cartes « CD » qu'il a joué.
- Cette action diplomatique n'est menée que contre un seul joueur, qui doit être désigné avant le tirage de dé.
- Un joueur ne peut mener qu'une action diplomatique par tour de jeu.
- Un joueur peut mener une action diplomatique contre un autre joueur qui a joué avant lui, dans ce cas elle agira au tour suivant.

c) Envoi d'un sicaire : (facultatif)

- Si un joueur possède une ou plusieurs cartes « SIC » (sicaire) et qu'il les joue, il peut tenter d'assassiner un adversaire. Pour cela il lance un dé et doit obtenir un résultat inférieur ou égal au nombre de cartes « SIC » qu'il a joué.
 - En cas de réussite, la « victime » lance un dé, si le résultat est 1 ou 2, l'assassinat échoue, sinon (3 à 6) il réussit. Dans ce cas, la « victime » perd son tour de jeu, elle n'aura le droit que de se défendre en cas d'attaque.
- Cette situation est la seule qui permette à un joueur de choisir à nouveau ses cartes « condottiere ».
- La victime du sicaire doit être désignée avant le tirage de dé.
 - Un joueur ne peut tenter qu'un seul assassinat par tour de jeu.
 - Un joueur peut tenter un assassinat contre un adversaire qui a joué avant lui. En cas de réussite, l'assassinat prendra effet au tour suivant.

d) Ingénierie militaire : (facultatif)

- Si un joueur possède une ou plusieurs cartes « CIN » (Ingénierie) et qu'il les joue, il doit lancer un dé et obtenir un résultat inférieur ou égal au nombre de cartes « CIN » qu'il a joué.
- En cas de réussite :
- Il peut faire franchir à ses soldats :
 - une chaîne de montagnes,
 - un détroit (sans l'aide de bateaux).
 - Il bénéficie d'autant de points supplémentaires de déplacement que du chiffre indiqué par le dé.
- Exemple : 3 cartes « CIN » jouées
Résultat du dé = 1 donne 1 point de déplacement ;
Résultat du dé = 2 donne 2 points de déplacement ;
Résultat du dé = 3 donne 3 points de déplacement.
- Déplacements :
- Un joueur peut dépenser 3 points de déplacement (+ éventuellement les points dus à l'ingénierie).
- Chaque point permet de franchir une frontière entre deux provinces ou zones maritimes. Les déplacements terrestres s'effectuent avant les déplacements maritimes. Les points de déplacement sont donc à répartir entre les troupes terrestres et les troupes navales.

e) Déplacement terrestre :

- Seuls les soldats se déplacent, aucun combat n'a lieu. Ils peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction, en respectant leur nombre de points de déplacement (trois + deux dus à l'ingénierie).
 - Il est interdit de placer plus de trois soldats par province, sauf dans la capitale.
 - Il est interdit de traverser les chaînes de montagnes et les détroits (sauf en cas d'utilisation réussie de cartes « CIN »).
 - Il est interdit de traverser une province occupée par des troupes adverses.
 - Les unités terrestres peuvent traverser les mers. Il faut pour cela que toutes les zones maritimes traversées soient occupées par des bateaux, les siens ou ceux d'un adversaire (dans ce cas, il faudra obtenir son autorisation pour passer).
- Dans ce type de déplacement, un joueur peut faire traverser autant de zones maritimes qu'il le désire (1, 2, 3...) à ses soldats en ne dépensant qu'un point de déplacement par soldat.
- Il est interdit d'arrêter ses soldats en pleine mer ou sur une île (sauf en Sicile qui est une province).

f) Déplacement maritime :

- Si après le déplacement des soldats, il reste au joueur des points de déplacement, il peut déplacer ses bateaux.
- Les bateaux peuvent se déplacer dans toutes les directions.
- Il est permis d'avoir autant de bateaux que l'on veut dans une zone maritime.
- Un bateau peut traverser une zone occupée par des bateaux adverses.
- Il est permis de déplacer des bateaux qui viennent d'être utilisés pour le déplacement de soldats.

g) Combat :

- Dans toutes les zones occupées par les troupes de deux adversaires, le combat est obligatoire.
 - Pour chaque zone ou un combat doit avoir lieu, les joueurs lancent chacun deux dés, au total obtenu ils ajoutent éventuellement le nombre de cartes « CMT » (pour un combat terrestre), ou de cartes « CMN » (pour un combat naval) qu'ils jouent.
- Le joueur qui obtient le total le plus élevé gagne le combat, une pièce de son adversaire est éliminée. Le combat continue ainsi jusqu'à élimination de toutes les pièces d'un des deux joueurs dans la zone concernée.
- A la fin des combats, aucune zone terrestre ou maritime ne doit être occupée par des pièces de deux joueurs différents.

Exemple :

Dans une zone terrestre le joueur « A » possède deux soldats, le joueur « B » trois soldats.

« A » joue trois cartes « CMT », « B » en joue deux.

1^{re} séquence de combat :

« A » lance 2 dés. Résultat 3 et 2 = 5 + 3 cartes « CMT » = 8

« B » lance 2 dés. Résultat 5 et 2 = 7 + 2 cartes « CMT » = 9

« B » gagne, « A » perd une pièce. Restent 1 pièce pour « A », 3 pour « B ».

2^{de} séquence de combat :

« A » lance 2 dés. Résultat 6 et 3 = 9 + 3 cartes « CMT » = 12

« B » lance 2 dés. Résultat 3 et 2 = 5 + 2 cartes « CMT » = 7

« A » gagne, « B » perd une pièce. Restent 1 pièce pour « A », 2 pour « B ».

3^{de} séquence de combat :

« A » lance 2 dés. Résultat 1 et 5 = 6 + 3 cartes « CMT » = 9

« B » lance 2 dés. Résultat 4 et 5 = 9 + 2 cartes « CMT » = 11

« B » gagne, « A » perd une pièce.

Le combat est terminé puisque « A » n'a plus de pièces (dans cette zone).

h) Calcul de points de conquête :

- Lorsque les combats sont terminés, les joueurs calculent leurs points de conquête. On compte un point par province (sur laquelle se trouve une tente) prise à un adversaire et deux points pour une capitale.
- Pour ce calcul sont prises en compte les provinces nouvellement conquises et celles déjà prises et conservées.

Ces points de conquête sont les jetons que possèdent les joueurs au début du jeu. Le joueur devant donner des points à un adversaire les prend sur sa dotation de départ ou sur ceux qu'il a conquis auparavant. Lorsqu'un joueur n'a plus assez de points il ne donne que ce qu'il possède.

- Un joueur dont la capitale est occupée par des troupes adverses ne peut pas recevoir de points de conquête.
- Les joueurs laissent en permanence et à la vue de tous les points de conquête qu'ils possèdent.

Conditions de victoire

Est déclaré vainqueur, le joueur qui à la fin de la partie (10 ou 15 tours) possède le plus de points de conquête.

Elimination d'un joueur

Si à la fin d'un tour de jeu, un joueur se retrouve avec sa capitale occupée et qu'il ne possède plus de troupes terrestres, il est éliminé. Les tentes du joueur éliminé sont retirées du jeu. La conquête de ses provinces ou de sa capitale n'apporte plus de points de conquête.

Attention :

Le joueur éliminé ne participe plus au jeu, mais il garde en sa possession les points de conquête qu'il avait gagné auparavant.

Par conséquent, dans la plupart des cas ou un joueur est éliminé, le jeu n'est pas facilité pour les joueurs restants car il n'est plus possible de lui prendre ses points de conquête. A l'extrême, il peut arriver que le joueur éliminé gagne la partie, si c'est lui qui possède le plus de points de conquête.

Règle avancée :

Cette règle n'est à utiliser que lorsque les mécanismes du jeu de base ont été parfaitement assimilés.

Phase préparatoire :

La mise en place des provinces, des soldats, des bateaux, ainsi que le choix des cartes « Condottiere » restent les mêmes.

Tour de jeu

Dans la règle avancée, comme dans la règle de base, chaque joueur effectue les phases de :

- Recrutement,
- Diplomatie,
- Envoi de sicaire,
- Ingénierie militaire.

Quand tous les joueurs ont effectué ces phases on passe aux déplacements terrestres et maritimes. Chaque joueur note en secret, sur un papier, les mouvements terrestres et maritimes qu'il veut exécuter (si un joueur a subi une attaque de sicaire réussi, il n'effectue pas cette phase).

Il est important de préciser ici que les forces navales seront déplacées après les forces terrestres. Comment indiquer les déplacements :

En marquant, pour chaque unité déplacée, le numéro ou la lettre de la province de départ et celui de la province d'arrivée

Ceci doit être fait pour toutes les unités que le joueur veut déplacer, les unités non signalées sont considérées comme immobiles.

Exemple de notes :

Le joueur romain possède trois unités dans la province 11, 2 dans la 15, une dans la 16 et 2 flottes au large de la Sardaigne dans la zone D.

Il veut que deux unités de la province 11 aillent à Rome (zone 12) et qu'un de ses bateaux aille en Corse (zone E).

Il écrit donc :

11 → 12
11 → 12
D → E

Lorsque tous les joueurs ont noté leurs déplacements – il est utile de fixer un temps limite, par exemple 5 mn – le premier joueur déplace ses pièces, en fonction des notes qu'il a écrites (en cas de contestation il doit fournir ses notes à ses adversaires), puis chaque joueur à son tour déplace ses pièces.

Si, en effectuant son déplacement, une pièce pénètre dans une zone occupée, par un ou plusieurs adversaires, elle doit s'arrêter pour combattre, même si son déplacement n'était pas terminé.

Phase de combat et de calcul des points de conquête :

A son tour de jeu, chaque joueur doit effectuer tous les combats engendrés par le déplacement de ses pièces. Puis le joueur suivant effectue ses combats, ceci jusqu'à la fin de tous les combats.

Lorsque cette phase de combats est terminée les points de conquête sont distribués comme dans la règle de base.

Combat entre plusieurs adversaires :

Il peut arriver, que dans une même province, des combats aient lieu entre plusieurs adversaires. Ces combats se règlent de la même façon que dans la règle de base.

Le joueur qui commence le combat est désigné par un tirage de dé. Celui qui réalise le score le plus élevé commence. Le joueur qui a subi son attaque joue en second, puis le joueur qui a subi l'attaque du second et ainsi de suite jusqu'à la fin de tous les combats dans cette zone.

Il est interdit de s'allier pour combattre un même adversaire.

Championnat :

Comme dans presque tous les jeux, terminer une partie de Roma en deuxième, troisième ou cinquième position n'apporte pas vraiment de grande joie, ce qui peut avoir comme conséquence une baisse d'intérêt de la part de certains joueurs qui comprennent que leurs chances de gagner sont quelque peu diminuées.

A cela, il est possible de porter remède en organisant un championnat. Ce championnat se dispute en plusieurs manches appelées périodes. Chaque période dure 10 tours de jeu. Il y a autant de périodes que de joueurs impliqués.

Chaque joueur représente un même peuple pendant toutes les manches jouées. Certaines lui seront plus favorables, d'autres un peu moins. Chaque période représente des moments historiques différents. Pour créer cette diversité, la dotation initiale de chaque joueur sera différente à chaque partie.

A) Période Assyrienne :

Asie : 4 provinces
Barbarie : 2 provinces
Egypte : 3 provinces
Grèce : 1 province
Carthage : 3 provinces
Rome : 1 province

B) Période Egyptienne :

Asie : 3 provinces
Barbarie : 1 province
Egypte : 4 provinces
Grèce : 3 provinces
Carthage : 2 provinces
Rome : 1 province

C) Période Punique :

Asie : 3 provinces
Barbarie : 1 province
Egypte : 1 province
Grèce : 2 provinces

Carthage : 4 provinces

Rome : 3 provinces

D) Période Romaine :

Asie : 2 provinces
Barbarie : 3 provinces
Egypte : 3 provinces
Grèce : 1 province
Carthage : 1 province
Rome : 4 provinces

E) Période Grecque :

Asie : 1 province
Barbarie : 3 provinces
Egypte : 1 province
Grèce : 4 provinces
Carthage : 3 provinces
Rome : 2 provinces

F) Période Barbare :

Asie : 1 province
Barbarie : 4 provinces
Egypte : 2 provinces
Grèce : 3 provinces
Carthage : 1 province
Rome : 3 provinces

A la fin des six parties, chacun aura eu sa période de gloire et sa période de décadence.

Les points sont attribués à la fin de chaque manche, 6 points au premier, 5 au second, 4 au troisième...

Si un joueur est éliminé pendant une des parties, il rentre de nouveau en jeu à la partie suivante.

Son classement, pour la partie pendant laquelle il a été éliminé, est fonction des points de conquête qu'il avait obtenu (il peut donc, comme nous l'avons vu précédemment, gagner cette partie si c'est lui qui possédait le plus de points de conquête).

Le vainqueur de ce championnat est le joueur qui a obtenu le plus de points de classement à la fin des six manches.

Quelques conseils de stratégie

- 1) En général, n'attaquez jamais une province si vous n'êtes pas en situation de couvrir vos pertes par d'autres unités en cas de déconfiture.
- 2) Essayez d'éviter, et ce au moins pendant les 5 premiers tours de jeu, des conflits du genre définitif.
- 3) Utilisez au moins les deux premiers tours de jeu, à vous créer une zone franche aux endroits les plus susceptibles d'intéresser vos adversaires, et de consolider ainsi vos forces.
- 4) Dès que cela vous est possible, cherchez le contrôle de la mer ou bien une portion de celle-ci. En effet, c'est grâce au déplacement maritime que l'on effectue des voyages rapides et conséquemment des effets de surprise.
- 5) Vers la fin de la partie, il est plus sage de chercher à attaquer les adversaires les plus fournis en points, plutôt que ceux déjà en difficulté. Contre les premiers les points valent double (vous gagnez pendant que cet adversaire perd l'avantage qu'il a pu accumuler).

ROMA – Ein strategisches Spiel für vier, fünf oder sechs Spieler

EIN HINWEIS: Um den Ablauf dieses Spieles vollständig zu erfassen, wird empfohlen, die Regeln zunächst vollständig durchzulesen. Bei einer zweiten Durchsicht schließlich kann man sich mit den Feinheiten auseinandersetzen.

GRUNDREGELN FÜR DIE EINFACHE SPIELVARIANTE

Kurzbeschreibung

Jeder Spieler stellt den Anführer einer antiken Großmacht dar. Durch die Land- und Seebewegungen von eigenen Einheiten und daraus entstehenden Auseinandersetzungen mit den Gegnern muß er versuchen, nach jedem Zug die höchste Anzahl von Punkten zu erhalten. Diese bekommt man für eroberte Gebiete. Wer nach zehn bzw. 15 Runden die meisten Punkte-Jetons hat, ist Sieger.

INHALT DES SPIELES

- 1 Spielplan, auf dem die Großmächte gegeneinander antreten werden.
- 60 Spielfiguren, die ebenso viele Landeinheiten darstellen.
- 36 Schiffe, die ebenso viele Flotten repräsentieren.
- 24 „Zeit“-Jetons, um die Grenzen des eigenen Reiches abzustecken.
- 1 Rundenzähler, genannt „Tempus“.
- 6 Völkerkarten.
- 1 Stapel Anführerkarten.
- 60 Jetons, die als Eroberungspunkte gezählt werden.
- 2 Würfel.

DER SPIELPLAN

Die Mappe stellt das Mittelmeer und die daran angrenzenden Gebiete dar. Der Plan ist in Provinzen unterteilt, wie sie unter dem Römischen Reich Trajans tatsächlich existierten, sieht man von Details ab, die spielbedingt verändert werden mußten. Gewisse Provinzen tragen zwei Bezeichnungen, manche auch keine. Dies ist für den Spielverlauf jedoch nicht wichtig. Alle Provinzen sind jedoch durch Zahlen oder Buchstaben gekennzeichnet, die allerdings erst in der schwierigeren Spielvariante erklärt werden. Sie werden hier, für die einfache Variante, noch nicht berücksichtigt. An den Grenzen gewisser Gebiete sind die wichtigsten Bergketten eingezeichnet. Die Provinzen mit den Hauptstädten der sechs am Spiel teilnehmenden Reiche weisen unterschiedliche Grundfarben aus. Meeresengen, die zwei Provinzen verbinden, werden durch in beide Richtungen zeigende Pfeile dargestellt.

Am unteren Rand des Spielplans befindet sich der Rundenzähler. Unterhalb davon ist wiederum die geschätzte Zeit notiert, die für ein Spiel erforderlich erscheint. An den beiden Seiten des Planes sind schließlich zwei Übersichtstabellen, die an die jeweiligen Zugverpflichtungen eines Spielers erinnern.

VORBEREITUNG DES SPIELES

- A. Der Spielplan wird aufgelegt. Jeder Spieler legt vor sich folgendes auf:
- Eine Serie von Soldatensteinen derselben Farbe (zehn Stück);
- eine Serie von Schiffen derselben Farbe (sechs);
- eine Serie von „Zeit“-Steinen derselben Farbe (vier);

eine Serie von „Eroberungs“-Jetons (zehn).
 B. Die Anführerkarten (ital.: „Carte condottiero“) werden neben dem Spielplan gestapelt.
 C. Die Völkerkarten (Roma, Athina usw.) werden gemischt und verdeckt auf das dafür vorgesehene Feld am Plan aufgelegt.
 D. Der „Tempus“-Stein für den Rundenzähler wird auf das Feld eins gelegt. Man einigt sich, ob über zehn oder 15 Runden gespielt wird. Jetzt kann das Spiel beginnen. Eines aber noch: Sollten nur vier Spieler teilnehmen, dann empfiehlt sich, die Völker der Kelten („Celtas“) und Assyrer („Assyria“) nicht zu nehmen. Diese werden abgelegt. Spielt man zu fünft, so sollten die Griechen („Athina“) in der Schachtel bleiben.

DIE ENTSTEHUNG DER REICHE

Der Stapel der Völkerkarten, der sich neben dem Brett befindet, entscheidet während des Spieles über die Zugfolge der Spieler. Am Anfang des Spieles werden damit auch die eigenen Landesgrenzen bestimmt. Man deckt die oberste Karte auf. Der Spieler, dessen Karte aufgedeckt wurde, beginnt die Grenzen des eigenen Reiches abzustecken. Und zwar folgendermaßen:

1. Er würfelt. Je nach Ergebnis nimmt er sich zwei, drei oder vier Zeltsteine: Bei einem Ergebnis von eins oder zwei erhält er zwei Zelte, bei drei oder vier drei Zelte und bei fünf oder sechs bekommt er vier Zelte.
2. Die Zelte werden aufgestellt: Jedes Zelt kommt auf eine noch nicht besetzte Landprovinz (ausgenommen ist die Provinz mit der Hauptstadt, nachfolgend als „Hauptprovinz“ bezeichnet).

Mindestens eine der so erstandenen Provinzen muß an die Hauptprovinz angrenzen. Die anderen müssen mindestens eine gemeinsame Grenze mit einer anderen, eigenen Provinz aufweisen können. Außerdem darf keine Provinz eines Spielers an eine Hauptprovinz eines anderen Spielers angrenzen.

Nachdem der Spieler all dies erledigt hat, wird die nächste Völkerkarte gezogen, und der so ermittelte Spieler beginnt sein Reich aufzubauen. Der Vorgang wird wiederholt, bis alle Spieler ihr Territorium abgesteckt haben.

DIE EINHEITEN ZU BEGINN DES SPIELES

Die Anzahl der besetzten Provinzen dient auch zur Ermittlung der See- und Landeinheiten, über die jeder Teilnehmer zu Beginn verfügt.

Jeder Spieler hat Anrecht auf folgende Anzahl von Einheiten:

Fünf als Minimum + 2 für jede Provinz seines Reiches (Hauptprovinz inbegriffen).

Das Verhältnis zwischen See- und Landeinheiten bleibt dem Spieler überlassen. Er kann also, wenn er etwa acht Steine 9 fünf See- und 4 Landeinheiten wählen oder 7 See- und zwei Landeinheiten usw.

Die erhaltenen Steine werden auf das Spielbrett placiert. Folgende Regeln sind dabei zu beachten:

1. Der Stapel mit den Völkerkarten wird neu gemischt. Man zieht: Der ermittelte Spieler setzt seine Steine. Dann wird die nächste Karte gezogen, der nächste Spieler setzt usw.
2. Zu Beginn des Spieles müssen Landeinheiten auf eigene Landprovinzen gesetzt werden (auch die Hauptprovinz kann beim Setzen berücksichtigt werden).
3. In jeder Landprovinz können höchstens bis zu drei Steine derselben Großmacht gesetzt werden. Ausnahme: die Hauptprovinz. Dort können beliebig viele eigene Steine hinterlegt werden.

4. Zu Beginn des Spieles werden auch die Seeinheiten gesetzt. Und zwar in bisher unbesetzte Seegebiete, die an mindestens eine eigene Landeinheit angrenzen.
5. In jedem Seegebiet können beliebig viele Seeinheiten stationiert werden. Sobald alle ihre Steine verteilt haben, kommt der nächste Schritt: Die Anführerkarten werden verteilt.

DIE ANFÜHRERKARTEN

Vor dem eigentlichen Spielbeginn müssen die Spieler noch jene Karten auswählen, die die Persönlichkeit des jeweiligen Anführers ergeben. Bedingt durch die Eigenschaften der Persönlichkeit wird jeder Spieler während des Spieles bestimmte Aktivitäten setzen können. Dazu zählen beispielsweise verstärkte militärische Aktivitäten, Pionierarbeiten usw. Auf den Anführerkarten sind sechs verschiedene Eigenschaften abgedruckt:

CD: Diplomatische Fähigkeiten

SIC: Anheuerung von Meuchelmördern

CIN: Beherrschung von Kriegsführung mit technischen Mitteln

C: Charisma, persönliche Ausstrahlung

CMT: Militärstrategie auf Landgebiet

CMN: Militärstrategie auf See

Wann diese Karten verwendet werden, wird später erklärt. Zunächst die Erläuterung der Möglichkeiten, die durch diese Karten geboten werden.

1. CD: Diplomatische Fähigkeiten. Kann verhindern, daß ein bestimmter Gegner in seiner Runde den Besitzer der Karte angreift. Durch das Ausspielen kann der Gegner zwar ziehen, aber weder am Land oder zur See einen Angriff durchführen.

2. SIC: Die Fähigkeit, Meuchelmörder anzuheuern: Damit kann der Anführer eines anderen Reiches getötet und so gezwungen werden, eine Runde auszusetzen.

3. CIN: Technische Kriegsführung. Damit können eigene Truppen Bergketten oder Meerengen überqueren, die sonst unpassierbar wären. Ferner können dadurch Einheiten schneller vorrücken.

4. C: Charisma. Damit können zusätzliche Truppen angeheuert werden.

5. CMT: Militärstrategie auf Landgebiet. Erhöht die Wahrscheinlichkeit, eine Auseinandersetzung auf dem Land siegreich zu beenden.

6. CMN: Militärstrategie auf See. Erhöht die Wahrscheinlichkeit, eine Seeschlacht zu gewinnen.

All diese Fähigkeiten sind jedoch noch von einem Würfelwurf abhängig. Je mehr Karten einer Sorte man hat, desto mehr wird man die Vorteile der jeweiligen Eigenschaft genießen können. Wichtig: Karten, die verwendet worden sind, werden niemals abgelegt. Sie bleiben das gesamte Spiel hindurch im Besitz des jeweiligen Spielers. Jetzt werden die Karten nach folgenden Richtlinien ausgesucht:

1. Kein Spieler darf mehr als neun Karten besitzen.
2. Keiner darf mehr als drei Karten derselben Sorte haben.
3. Es dürfen Karten jeder Art ausgesucht werden: Man kann also von jeder Sorte nur wenig Karten haben, oder sich auf bestimmte Kategorien konzentrieren und somit von einigen wenigen Arten umso mehr besitzen.
4. Einmal gewählt, bleiben die Karten während des ganzen Spieles beim Spieler, sie werden also

- nicht mehr getauscht. (Ausnahme: Ein Anführer wird von Mörderhand getötet.)
5. Die Reihenfolge, in der die Spieler die Karten aussuchen, wird vom Stapel der Völkerkarten bestimmt: Man zieht dort eine Karte, der daraus ermittelte Spieler wählt. Dann wird die nächste Karte gezogen usw.
6. Zu Beginn ist die Wahl der Karten geheim. Mit fortschreitender Verwendung werden sie offen vor sich hingelegt.

7. Ausnahme zu den bisher erläuterten Regeln: Rom darf eine CMT-Karte zusätzlich aufnehmen, der Athen-Spieler eine CMN-Karte. Dies gleicht die für diese beiden Spieler etwas ungünstige Startposition aus. Die beiden haben also zehn Karten in der Hand und können auch je vier CMT- oder CMN-Karten besitzen. Dies allerdings nur, wenn fünf oder sechs Personen am Spiel teilnehmen.

ZIEL DES SPIELES

Gewinner ist derjenige, der nach zehn bzw. 15 Runden die meisten Eroberungspunkte hat. Wie erhält man nun diese Punkte?

Nach Ende jeder Runde müssen eigene Steine fremde Provinzen besetzt halten. Jedes besetzte Gebiet zählt einen Punkt, jede Hauptprovinz zwei Punkte. Diese Eroberungspunkte, durch Jetons dargestellt, werden von den Spielern abgegeben, deren Provinzen verlorengegangen sind (jeder Spieler hat zu Beginn zehn Jetons dieser Art). Sollte ein Spieler keine Jetons mehr besitzen und deshalb „zahlungsunfähig“ sein, dann braucht er nicht zu bezahlen. Kein Spieler darf von anderen Jetons kassieren, wenn am Ende eines Zuges seine eigene Hauptprovinz von einem Gegner besetzt worden ist. Gebiete ohne Besitzer, also ohne Zelte, bringen bei der Eroberung logischerweise keine Punkte. Beim Zusammenzählen der zu kassierenden Punkte zählt man die am Ende dieser Runde besetzten Gebiete zusammen, unabhängig davon, ob ebendiese Gebiete soeben oder bereits früher erobert wurden.

Nachdem nun jeder Spieler sein Königreich gesteckt, die Einheiten verteilt und die Anführerkarten in Händen hat – kann die Herausforderung beginnen.

WIE MAN SPIELT

ROMA kann sowohl in zehn als auch in fünfzehn Runden gespielt werden. Das müssen die Teilnehmer zuvor vereinbaren. Jede Runde unterteilt sich in mehrere Züge, einen für jeden Spieler. In jeder Runde wird die Folge der Züge durch den Stapel der Völkerkarten bestimmt, der vor Beginn jeder Runde neu gemischt und verdeckt aufgelegt wird. Wenn alle Spieler ihren Zug durchgeführt haben, beginnt eine neue Runde.

Die Züge jedes Spielers sind wiederum in Phasen unterteilt, die immer der Reihe nach abgewickelt werden. Als Erinnerung über den Ablauf dieser Phasen ist am Spielbretttrand eine eigene Tabelle abgedruckt.

Diese Phasen sind folgende:

A. ANHEUERUNG (diese Phase wird in der ersten Spielrunde übersprungen).

Für je zwei besetzte Gebiete, die zusätzlich zu den zu Beginn des Spieles abgesteckten Gebieten hinzugewonnen werden, kann ein weiterer Stein (Land- oder Seeinheit) auf das Brett gelegt werden.

Meereszonen mit Inseln werden dazugezählt (Ausnahme: Sizilien, die als selbständige Provinz

gilt). Bei dieser Zählung wird abgerundet: Sind etwa zwölf Provinzen erobert worden, so kann man nur zwei zusätzliche Steine setzen. Die Kombination (ob zwei Land- oder Seeinheiten oder je eine) bleibt dem Spieler überlassen. Diese Verstärkungen können in beliebige Provinzen gesetzt werden, die dem Spieler bereits gehören, sofern nicht die Höchstzahl von drei eigenen Steinen je Provinz überschritten wird. Sollten in allen besetzten Provinzen bereits drei eigene Steine liegen, können diese Zusatzsteine in anliegende Land- oder Seegebiete gesetzt werden, sofern sie nicht von fremden Steinen besetzt sind. Zusätzlich zu dieser herkömmlichen Anheuerung bestehen noch zwei Möglichkeiten, um zu weiteren Steinen zu kommen:

- a) Wenn in an die eigene Hauptprovinz anliegenden Landgebieten Einheiten eines Gegners postiert sind, so wird in der eigenen Hauptprovinz eine Landeinheit zusätzlich gesetzt. Seegebiete bleiben bei dieser Regel unberücksichtigt.
- b) Wer Charisma-Karten hat, kann würfeln. Sollte das Ergebnis gleich hoch oder niedriger sein als die Anzahl der besitzenden Charisma-Karten, erhält man so viele Steine dazu, wie gewürfelt wurde. Beispiel: Wer zwei solche Karten hat und eins würfelt, erhält einen Stein. Würfelt er zwei bekommt er zwei Steine, würfelt er drei, vier, fünf oder sechs, bekommt er nichts. Die Charisma-Karten können nur einmal pro Runde des Spieles benutzt werden. Aber wie auch immer: ein Spieler darf nie mehr als zehn Land- und sechs Seeinheiten auf dem Plan aufliegen haben.

B. DIPLOMATISCHE VERHANDLUNGEN (nicht zwingend)

In dieser Spielphase kann man, wenn man will, einem Gegner befehlen, Provinzen, die von eigenen Land- oder Seeinheiten besetzt sind, nicht anzugreifen. Das bedeutet, daß dieser Gegner in seinem kommenden Zug diesen Spieler nicht attackieren darf. Dieser Befehl ist das Ergebnis diplomatischer Verhandlungen. Diese Verhandlungen sind allerdings nur dann von Erfolg gekrönt, wenn, nach einem Würfelwurf, das Ergebnis gleich oder niedriger ist als die Anzahl Diplomatischer Karten („CD“), die ein Spieler besitzt. Der Spieler, der diesen Befehl befolgen soll, muß unbedingt vor dem Würfelwurf bestimmt werden. Diese diplomatische Aktion kann von einem Spieler nur einmal pro Runde versucht werden.

C. ANHEUERUNG VON MEUCHELMÖRDERN (nicht zwingend)

In dieser Phase kann man versuchen, einen gegnerischen Spieler durch einen Attentäter zu ermorden. Dies erfolgt, wenn nach einem Würfelwurf das Ergebnis gleich oder niedriger ist als die Anzahl „SIC“-Karten, die der Spieler in der Hand hat. Wenn das Attentat gelingt, würfelt das Opfer. Damit werden die Auswirkungen festgestellt. Ist dieses Ergebnis eins oder zwei, dann wird der getötete Anführer sofort ersetzt. Die Aktion hat keine weiteren Konsequenzen. Ist das Ergebnis jedoch drei, vier, fünf oder sechs, dann ist die Wirkung dieses Anschlages fatal: Das Land fällt der Anarchie zum Opfer. Die logische Folge: Der betroffene Spieler muß den nächsten Zug aussetzen. Die einzige ihm erlaubte Tätigkeit: einen Angriff abzuwehren. Ein Attentat ist übrigens die einzige Gelegenheit für den Spieler mit dem eliminierten Anführer, die zu Beginn des Spieles ausgesuchten Anführerkarten zu

wechseln. Das zu meuchelnde Opfer muß vor dem Würfelwurf eindeutig deklariert werden. Es kann logischerweise jeder Spieler einmal pro Runde einen derartigen Anschlag versuchen.

D. PIONIERTÄTIGKEIT (nicht zwingend)

Wer „CIN“-Karten besitzt (Karten also, die eine technische Kriegsführung ermöglichen), kann in seiner Runde Pioniertätigkeiten deklarieren und würfeln. Ist das Ergebnis gleich oder niedriger als die Zahl der im eigenen Besitz befindlichen „CIN“-Karten, dann kann man in der darauffolgenden Bewegungsrunde folgende Vorteile ausnützen:

1. Bergketten können problemlos überquert werden;
2. Meeresengen können mit Landtruppen ohne Hilfe von Seeinheiten überquert werden;
3. Man kann so viele zusätzliche Bewegungspunkte benützen, wie der erfolgreiche Würfelwurf anzeigt (siehe Abschnitt „Bewegungsphase“).

E. BEWEGUNGSPHASE

Während der Bewegungsphase kann jeder Spieler, der am Zug ist, drei Bewegungspunkte beanspruchen. Ein Bewegungspunkt entspricht der Überquerung einer Grenze zwischen Landprovinzen oder Seegebieten. Ein Spieler kann also wählen, ob er drei Land- oder Seeinheiten um je eine Provinz oder ein Seegebiet weiter vorrückt oder eine einzige Einheit um drei Felder bewegt. Er kann natürlich auch eine Einheit zwei Landprovinzen weit ziehen und eine andere ein Seegebiet weiter bewegen. Die Aufteilungsmöglichkeiten bleiben dem Spieler überlassen. Wer in der Phase, in der Pioniertätigkeit ermittelt wird, Zusatzpunkte gewonnen hatte, kann hier in der Bewegungsphase sogar vier, fünf oder sechs Felder weit ziehen (siehe den entsprechenden Abschnitt).

In der Bewegungsphase werden zunächst Landeinheiten bewegt. Dann erst kommen die Seeinheiten zum Zug. *Es ist ausdrücklich verboten, zunächst die Seeinheiten und dann die Landtruppen zu ziehen!* Die Bewegungspunkte müssen vom Spieler auf diese beiden Bewegungsmöglichkeiten aufgeteilt werden.

e1) Bewegung auf dem Land
In dieser Phase bewegt man nur die Landfiguren, ohne etwaige Kämpfe durchzuführen. *Kämpfe selbst werden erst dann durchgeführt, wenn alle Land- und Seebewegungen erfolgt sind!* Wie auch immer: Jeder Stein kann in jede Richtung gezogen werden – nur das Bewegungslimit muß eingehalten werden. Und noch etwas: Der Würfel hat keinerlei Einfluß auf Bewegungen!

Es ist untersagt, mehr als drei Steine pro Gebiet zu placieren – ausgenommen von dieser Regel ist allerdings, wie bereits erwähnt, die Hauptprovinz. Es ist ferner nicht erlaubt, Provinzen zu durchqueren, die von anderen Spieler besetzt sind. Keine Landeinheit kann Seegebiete betreten, Meeresengen durchqueren oder Bergketten (Ausnahme in den letzten beiden Fällen: Verwendung von CIN-Karten). Die Passierung von Gebieten, die von eigenen Steinen besetzt sind, ist jedoch immer erlaubt. Landeinheiten können jedoch das Meer überqueren (von einer Küste zur anderen), wenn diese Seegebiete von eigenen Schiffen oder fremden Schiffen besetzt sind, die die Durchquerung erlauben. Für diese

Meeresüberquerung braucht nur ein einziger Bewegungspunkt verwendet werden – und zwar pro überquerenden Stein. Es ist jedoch nicht erlaubt, Landeinheiten auf Seegebieten stehen zu lassen, ebensowenig auf Inseln. Einzige Ausnahme: Sizilien.

e2) Seebewegungen
Nach den Landeinheiten werden die Seeinheiten bewegt (sollten noch Bewegungspunkte vorhanden sein). Es kann in der Runde eines Spielers jedes Schiff bewegt werden, in jede beliebige Richtung, solange keine Landprovinzen befahren werden. In jedem beliebigen Seegebiet können beliebig viele Schiffe desselben Spielers verweilen. Während eines Bewegungszuges können auf See auch Gebiete durchquert werden, die von feindlichen Einheiten besetzt sind. Ferner können auch eigene Schiffe bewegt werden, die während der Landbewegungsphase Landeinheiten bei der Übersetzung von Küste zu Küste mitgewirkt haben.

BIS ZU DIESER PHASE EINES SPIELERS HAT NOCH KEIN KAMPF STATTEGEFUNDEN. Auseinandersetzungen finden erst jetzt statt:

F. KAMPFFHASE

Sind alle Land- und Seebewegungen durchgeführt, kann der Spieler nun Kämpfe austragen. Es können alle Einheiten an Kämpfen teilnehmen, die in Landprovinzen oder Seegebieten liegen, die auch fremde Steine beinhalten. Diese Kämpfe *müssen* ausgetragen werden.

Kämpfe werden folgendermaßen durchgeführt: Jeder Spieler zeigt an, welche Einheit an einem Kampf teilnimmt – und welchen feindlichen Stein sie angreift. Dann benützt er zwei Würfel: Zum Ergebnis wird die Anzahl CMT- bzw. CMN-Karten, die der Spieler besitzt, addiert. Wer das höhere Ergebnis erzielt, gewinnt die Auseinandersetzung. Die unterliegende Figur scheidet aus. Sie wird vom Spielplan genommen (CMT-Karten sind bei Kämpfen am Land anzuwenden, CMN-Karten für Seeschlachten). Wenn nach dieser ersten Auseinandersetzung Steine übrigbleiben, wird der Kampf fortgesetzt, bis einer der beiden Kontrahenten alle seine Steine in diesem Gebiet verloren hat. Sollte der Würfelwurf beider Spieler das gleiche Ergebnis aufweisen, so wird erneut gewürfelt.

WICHTIG: Unabhängig vom Ergebnis oder Einsatz der CMT- und CMN-Karten bleiben diese im Besitz des jeweiligen Spielers, der sie in der nächsten Runde erneut verwenden kann. Nach Ende der Bewegungsphase eines Spielers kann es sein, daß eine oder mehrere Landprovinzen oder Seegebiete von einem Gegner bzw. von dessen Steinen besetzt sind. Die verschiedenen Schlachten werden nach und nach durchgeführt, die Reihenfolge dieser Schlachten wird von jenem Spieler bestimmt, der gerade bewegt hat. Am Ende eines Zuges können keinesfalls in einem Gebiet Steine von einem oder gar mehreren feindlichen Heeren liegen.

G. ZWISCHENBILANZ EROBERUNGSPUNKTE
Sobald alle Auseinandersetzungen zu Ende sind, gilt es, die gewonnenen Eroberungspunkte abzurechnen. Der Spieler, der am Zug war, kann nun Eroberungspunkte einsammeln. Und zwar einen Punkt für jedes feindliche Gebiet, das er erobert hat; zwei Punkte für eine feindliche Hauptprovinz, die nun von seinen Steinen besetzt ist.

Diese Punkte werden von Jetons dargestellt, die jeder Spieler entweder von Anfang an besitzt oder durch eigene Eroberungen dazugewinnt. Sie werden vom Verlierer dem Eroberer übergeben, vorausgesetzt, der Verlierer besitzt noch welche. Bei dieser Zählung werden sowohl die in dieser Runde besetzten Gebiete berücksichtigt als auch jene, die schon früher erobert wurden und bis jetzt gehalten werden konnten. Die Jetons müssen am Spieltisch offen aufliegen, damit deren Zahl jedem Teilnehmer bekannt ist. Nachdem der Spieler alle diese Phasen hinter sich gebracht hat, kommt der nächste dran. Dieser wird durch den verdeckten Stapel der Völkerkarten ermittelt: Man zieht die oberste Karte, der betreffende Spieler ist an der Reihe. Er beginnt wieder mit Phase A, dann B usw. Das geht solange, bis er den vollständigen Zug hinter sich gebracht hat. Dann kommt wiederum der nächste usw.

WIEDERHOLUNG DER SPIELPHASEN, DIE JEDER SPIELER IN SEINEM ZUG BERÜCKSICHTIGEN MUSS:

- A. ANHEUERUNG
- B. DIPLOMATISCHE VERHANDLUNGEN (nicht zwingend)
- C. ENTSENDUNG VON MEUCHELMÖRDERN (nicht zwingend)
- D) PIONIEREINSATZ (nicht zwingend)
- E) LANDBEWEGUNGEN (ohne Kämpfe)
- F) SEEBEWEGUNGEN (ohne Kämpfe)
- G) KÄMPFE
- H) ZWISCHENBILANZ EROBERUNGSPUNKTE

AUSSCHIEDUNG EINES SPIELERS

Sollte am Ende eines Zuges die Hauptprovinz eines Spielers von fremden Steinen besetzt sein und dieser Spieler keine Landeinheiten mehr haben, so scheidet er aus dem Spiel aus. Seine Provinzen (Zeltsteine) werden aus dem Spiel genommen und in die Schachtel zurückgelegt. Die Eroberung seiner ehemaligen Hauptprovinz wird in Hinkunft keine Eroberungspunkte mehr bringen. Die von diesem Spieler bis zu diesem Zeitpunkt erhaltenen Eroberungspunkte bleiben dennoch in seinem Besitz. Dadurch kann er – obwohl er vorzeitig ausgeschieden wurde – immer noch das Spiel gewinnen.

Von alldem kann entnommen werden, daß – bis auf wenige Ausnahmen – die Ausscheidung eines Spielers durch andere nicht unbedingt günstig erscheint, da die von ihm erzielten Eroberungspunkte nicht mehr zurückgewonnen werden können. *Die eroberten Gebiete bleiben beim ausgeschiedenen Spieler.*

SPIEL FÜR FORTGESCHRITTENE

Wir haben nun die Spielregeln erläutert, die ein vollständiges Spiel, das jedem Spielvergnügen vermitteln soll, gewährleisten. Für die ganz Anspruchsvollen allerdings haben wir noch zusätzliche Regeln entwickelt. Damit können schwierigere Spielmechanismen erprobt werden. Wir empfehlen jedenfalls, zunächst einmal eine Partie nach den bereits erfolgten Erläuterungen zu versuchen.

Wichtig: Alle bisher angeführten Punkte bleiben grundsätzlich in Kraft, sollten sie nicht ausdrücklich in diesem Abschnitt widerrufen werden.

Vorbereitungsphase

Die Grundaufstellung von Provinzen, Land- und Seeinheiten sowie des Stapels mit den Führerkarten erfolgt gemäß den Grundregeln.

Die Spielrunden

In der Variante für Fortgeschrittene teilt sich jeder Zug eines Spielers in drei Phasen ein:

1. Zeitpunkt diplomatischer und politischer Aktivitäten sowie Anheuerung. Hier erfolgen, gemäß der Reihenfolge der Völkerkarten, alle Aktivitäten, die in den Abschnitten A (Anheuerung), B (Diplomatische Verhandlungen), C (Anheuerung von Meuchelmördern) sowie D (Pioniertätigkeit) erläutert werden. Die Bewegungsphasen Ee1 und Ee2 sowie die unter G erklärte Zwischenbilanz werden vorläufig nicht berücksichtigt.
2. Zeitpunkt für Land- und Seebewegungen. Jeder Spieler nimmt Papier und Bleistift zur Hand. Jeder notiert – geheim –, welche Bewegungen er mit seinen Steinen durchführen will (dieser Vorgang erübrigt sich für jene Spieler, deren Anführer in der vorangegangenen Runde von einem Meuchelmörder eliminiert wurden). Es wird daran erinnert, daß zunächst die Land- und dann erst die Seeinheiten gezogen werden dürfen. Wie werden nun die geplanten Bewegungen festgehalten?

Für jede Einheit, die gezogen werden soll, wird der auf dem Spielplan aufgedruckte Buchstabe oder die Zahl der Landprovinz oder des Seegebietes vermerkt, aus der man zieht und in die man zu stehen kommt. Diese Notizen müssen für jede Einheit erfolgen, die gezogen werden soll.

Beispiele

Der Römer besitzt drei Einheiten in der Provinz Nr. 11, zwei in der Provinz Nr. 15 und eine in der Provinz Nr. 12. Zwei Seeinheiten sind um Sardinien postiert, das ist die Zone D. Zwei Landeinheiten aus der Provinz Nr. 11 sollen nach Rom gezogen werden, während – vom Flottenkontingent – eine Seeinheit bei Sardinien bleibt, die andere nach Korsika ziehen soll (Zone E). Der römische Spieler vermerkt: 11 nach 12; 11 nach 12; D nach E. Einheiten, die nicht ausdrücklich auf dem Papier festgehalten werden, bekommen einen sogenannten Haltebefehl. Sie dürfen sich in der kommenden Bewegungsrunde nicht rühren.

Sobald alle Spieler ihre „Befehle“ niedergeschrieben haben, können keine Notizen mehr verändert werden. Man kann sich auf ein Zeitlimit einigen: Jeder hat etwa fünf Minuten Zeit, um seine Befehle zu schreiben. Wichtig ist jedenfalls, daß nachher keine Änderungen mehr erfolgen dürfen.

Der erste Spieler bewegt dann seine Einheiten gemäß den vorhin geschriebenen Befehlen. Er zeigt den anderen das Blatt Papier, um Mißverständnisse oder Schummeleien zu verhindern. Zunächst werden – wie üblich – die Land-, dann erst die Seeinheiten bewegt. Hat der erste Spieler alles erledigt, kommt der zweite dran, dann der dritte usw.

3. Zeitpunkt für Kämpfe und Eroberungspunkte
Alle Einheiten, die in diesem Augenblick in Provinzen oder Gebieten liegen, die auch von den Gegnern beherrscht werden, müssen kämpfen. Es werden zuerst jene Kämpfe ausgetragen, an denen der erste Spieler bzw. dessen Steine beteiligt sind. Dann der zweite Spieler usw. Wenn alle Auseinandersetzungen ausgetragen sind,