

# Nero

## 1 Inleiding

Het is 69 na Christus. Nero, de laatste van de Julisch-Claudische keizers is dood. Vier generaals proberen nu de troon te veroveren: Galba, Otho, Vitellius en Vespasianus. In een jaar tijd slagen ze er allen even in zich keizer te noemen. Wie slaagt daarin tijdens dit bordspel?

## 2 Spelmateriaal

1) Het spelbord: het omvat 4 gekleurde gebieden, die elk 5 provincies beslaan. Donkere gebieden spelen geen rol in dit spel. Steden ook niet, behalve Rome. Italië behoort tot geen van de 4 gebieden.

- Sommige provincies hebben een anker-teken.
- Aan de rand van het bord worden de scores genoteerd.
- Zeeverbindingen (pijlen) geven aan dat men hier zonder vloot kan oversteken.

### 2) De kaartjes

- Legioenskaartjes in 4 kleuren. Er moeten altijd precies 28 legioenen op het bord staan (de neutrale inbegrepen)! (Voor 3 spelers: altijd 21 legioenen)
- Neutrale legioenen (grijs): er mogen er nooit meer dan 4 op het bord staan.
- Leidersfiguren: de 4 Leiders bestaan als Generaal (helm), Kandidaat (adelaar) en Keizer (stralende adelaar).
- Terugtochtkaartjes (met getal 2): duiden aan welke legioenen zich teruggetrokken hebben.
- Controlekaartjes (Veni, vidi, vici): duiden aan wie een provincie of een heel gebied controleert.

### 3) De stenen

- Scorestenen: 4 gekleurde stenen aan de rand van het bord.
- Rondesteen: witte steen die op het bord de ronde aangeeft. Hij gaat van ronde 1 tot 4.

### 4) Spelkaarten

Deze 55 kaarten hebben meerdere mogelijke functies:

- linksboven staan de bewegingspunten (BP)
- rechtsboven staan de gevechtspunten (GP)
- in het midden staat een speciale gebeurtenis (zie **11**)
- linkonder kan een I (één) staan: deze kaart mag je slechts 1 keer leggen per speelbeurt
- rechtsonder zie je of je de kaart enkel tijdens je eigen beurt mag leggen (1 kopje) of tijdens ieders beurt (4 kopjes)

### 5) Nuttige termen

- BP= bewegingspunt, GP= gevechtspunt, KP= Kandidaatspunt, OP= overwinningspunt
- Leger= 2 of meer legioenen die samen opereren
- Leider= Generaal of Kandidaat of Keizer

### 3 Spelbegin

- 1) Iedereen kiest één gebied als thuisgebied. Willen meerdere spelers hetzelfde gebied, dan beslist lottrekking (raden in welke hand een legioenskaartje zit bv.). Elke speler krijgt nu alle kaartjes en de steen in de door hem gekozen kleur.
- 2) Zet de steen op het eerste vakje aan de rand van het bord.
- 3) Neem 7 van je legioenen en verspreid ze over je gebied: eerst 1 in elke provincie. Dan plaatsen alle spelers, te beginnen met de jongste, om beurten hun 2 laatste legioenen in provincies naar keuze (beide mogen ook in éénzelfde provincie).
- 4) Plaats je Generaal in zijn Thuisprovincie (naar keuze).
- 5) De spelkaarten worden gemengd en met de rug naar boven op het vak van het spelbord gelegd. Elke speler neemt 10 van die kaarten. (Voor een korter spel: elk 6 kaarten)
- 6) De jongste opent de 1ste spelronde. Verdere spelrondes worden geopend door de speler met de laagste score.

Bemerk:

- a) spelers mogen met elkaar overleggen over elke stap die ze gaan zetten, maar (!!) mogen NOOIT samenwerken.
- b) bij 3 spelers blijft 1 gebied vrij. Daar kan gepasseerd of gevochten worden, maar het gebied is oncontroleerbaar.
- c) bij 3 spelers nemen allen 13 kaarten (8 voor kort spel).
- d) een speler die al zijn legioenen kwijt is, kan toch voortspelen en proberen neutrale legioenen te verwerven.

### 4 Spelverloop

- 1) Winnaar is wie de meeste OP behaalt. OP krijg je, als je:
  - Keizer bent op het einde van een spelronde
  - een gebied en/of heel Italië controleert op het einde van een spelronde
  - een veldslag wint tijdens een spelronde
- 2) Er zijn 4 spelronden, gemarkeerd op het bord. Elke spelronde bestaat uit een onbepaald aantal spelersbeurten, waarin een speler maximaal 4 kaarten aflegt. Na de eerste speler geldt de wijzerzin. Als niemand nog kaarten heeft, is de spelronde afgelopen.
- 3) Details:
  - a) voor wie begint: zie **3,6**
  - b) aantal kaarten:
    - 3 spelers: elk 13 (8 voor korter spel)
    - 4 spelers: elk 10 (6 voor korter spel)
  - c) elke speler mag tot 4 kaarten per beurt afleggen. Ook als maar één speler nog kaarten heeft, blijft dit maximum gelden. Overige kaarten is zo'n speler dan kwijt.
  - d) vanaf de 2de spelronde worden bij het begin van de ronde alle terugtochtkaartjes weggenomen.
  - e) voor elke nieuwe spelronde worden punten geteld en aan de rand van het bord gemarkeerd.
  - f) spelers krijgen nieuwe kaarten bij elke ronde.
  - g) duid op het bord met de witte steen aan in de hoeveelste spelronde je zit.

#### 4) Een spelersbeurt:

- een speler kan troepen en zijn Leider verzetten met zijn BP. Daarbij kan een aanval komen (zie **6**)
- een speler kan de GP van zijn troepen verhogen
- een speler kan een speciale gebeurtenis uitvoeren

Deze daden kan een speler uitvoeren in elke volgorde en in alle combinaties.

Maximaal 4 daden, minimaal 1 daad!

- een speler kan zijn Generaal/Kandidaat in Rome tot keizer uitroepen (zie **7,1**)

## 5 Bewegingen

### Algemeen

- Een speler mag in zijn beurt 1 tot 4 kaarten afleggen om zijn troepen te bewegen.
- Legioenen kunnen samen een leger vormen. De 'kosten' voor het bewegen van een legioen of een heel leger zijn gelijk.
- Troepen mogen bewegen naar aangrenzende provincies of via een zeeverbinding. (Met de Galei-kaart kunnen max. 3 legioenen en hun Leider van één havenprovincie naar een andere. Bij aankomst mogen ze niet dadelijk aanvallen)
- Legioenen uit één provincie mogen als één leger optrekken of gescheiden. In dat laatste geval wordt de beweging voor elk apart legioen geteld.
- Geen ander leger/legioen mag bewegen, zolang een leger/legioen zijn beweging niet heeft afgesloten.
- Een leger/legioen mag onderweg onderdelen bijnemen of achterlaten.

### 1) BP (Bewegingspunten)

- Deze staan linksboven op afgelegde kaarten.
- Een speler mag de BP van meerdere kaarten samentellen en die naar believen verdelen over bewegende legers/legioenen, die uit dezelfde provincie vertrekken!
- Je moet niet al je BP van je beurt opgebruiken. Wat je overlaat, ben je kwijt voor je volgende beurt.

### 2) Berekening van beweging:

- \* 1 BP voor een beweging naar een aangrenzende provincie of over een zeeverbinding van een leger/legioen/Leider. Een Leider bij zijn troepen reist gratis mee.
- \* een leger/legioen dat een slag wint, moet uit vermoeidheid 1 BP extra rekenen per beweging. De Generaal wordt nooit moe en moet niets extra rekenen na een gewonnen slag.
- \* een leger kan zonder BP te betalen één of meer legioenen of een Leider achterlaten. Achtergelaten legioenen/Leiders mogen in dezelfde spelersbeurt niet meer bewegen.
- \* een leger kan één of meer legioenen onderweg bijnemen. Dat kost
  - 1 BP voor één of meer eigen legioenen
  - 2 BP voor één of meer neutrale legioenen, die dan de kleur van de speler krijgen (opm.: legioenen worden neutraal door bepaalde spelkaarten)
  - 3 BP voor eigen én neutrale legioenen
- \* Rome is een stad, maar telt voor de beweging als een provincie (=1 BP), die grenst aan Noord- én aan Zuid-Italië. Enkel een Leider mag deze stad binnen; troepen mogen dat nooit! Er kunnen tegelijk meerdere Leaders in Rome zijn.

### 3) In vijandelijk gebied binnengaan

- \* Wie een provincie met vijandelijke troepen binnengaat, moet zijn beweging onderbreken (:niet hetzelfde als stoppen!).
  - ofwel vecht de speler met alle vijand(en) in de provincie; als hij wint, kan hij na de slag verder gaan (weliswaar vermoeid, dus met een extra BP)
  - ofwel verliest hij en worden zijn legioenen verwijderd
  - ofwel krijgt hij toestemming van alle vijand(en) om verder te trekken; dat kost 1 BP extra om de provincie te verlaten
  - ofwel stopt hij helemaal en trekt in zijn volgende spelersbeurt gratis verder
- \* Een provincie met neutrale legioenen mag je gratis zonder extra kosten doorreizen.

### 4) Terugtocht

- \* Een speler mag zijn troepen ook terugtrekken uit een provincie, waarin vijandelijke troepen binnenkomen. Dat kan nuttig zijn om te hergroeperen met andere troepen.
- \* Terugtrekken mag enkel naar een aangrenzende provincie zonder andere legioenen of met enkel eigen legioenen erin.
- \* Terugtrekken mag ook over een zeeverbinding, maar niet met een Galei-kaart.
- \* Terugtrekken mag ook niet naar de provincie, waaruit de troepen net kwamen.
- \* Terugtrekken moet met alle troepen in een provincie, nooit met een deel ervan.
- \* Terugtrekken kan belet worden door de Slecht Weer-kaart.
- \* Terugtrekken mag niet meer, zodra men aangevallen is.
- \* Teruggetrokken troepen krijgen een terugtochtkkaartje (met getal 2) op zich. Zulke troepen mogen niet meer oprukken/vechten in deze Spelronde, wel verder terugtrekken.
- \* Het kost 2 BP om in een volgende spelersbeurt alle legioenen in één provincie van hun terugtochtkkaartje te verlossen. Bij het einde van een spelronde verdwijnen alle terugtochtkkaartjes automatisch en gratis.
- \* Bevinden zich meerdere spelers in een provincie, waarin vijandelijke troepen binnenvallen, dan beslissen de spelers in wijzerzin of ze zich terugtrekken of iets anders doen.

## **6 Veldslagen**

### Algemeen

- \* Je kan een tegenstander aanvallen voor, tijdens of aan het einde van je bewegingen.
- \* Je mag in één provincie meerdere tegenstanders één voor één aanvallen. Je mag ook sommige tegenstanders wél en andere niet aanvallen.
- \* Je mag vijandelijke troepen geen twee keer aanvallen binnen één spelersbeurt.
- \* Om te kunnen aanvallen, moet een speler een kaart met BP uitspelen. Het kost 1 BP om een leger aan te vallen, naast de eventuele BP om naar een andere provincie te gaan. Aanvallen is dus een vorm van bewegen!
- \* Een speler mag binnen zijn beurt meerdere aanvallen uitvoeren, zolang hij er de BP voor heeft (denk ook aan moeheid!).
- \* Wie aangevallen is, mag zich niet meer terugtrekken. Dat mag enkel na een beweging, niet meer na de uitdaging!

### 1) GP (Gevechtspunten)

- \* Deze staan rechtsboven op afgelegde kaarten.
- \* Meerdere kaarten mogen samengeteld worden. De aanvaller mag 1 tot 4 kaarten gebruiken (rekening houdend met de limiet van 4 kaarten per spelersbeurt. Als er dus al één of meer kaarten voor beweging zijn gebruikt, daalt het aantal kaarten voor het gevecht). Degene die aangevallen wordt mag er nul tot 3 gebruiken.
- \* De gebruikte kaarten worden voor de slag 'gedekt' vastgehouden en tegelijk aan de tegenstander getoond.

### 2) Totaal van de GP

Een legioen/leger krijgt de volgende GP:

- 1 GP per legioen
- ? GP voor de uitgespeelde kaarten
- 1 GP extra bij het totaal, als een Kandidaat meevecht
- 2GP extra bij het totaal, als een Keizer meevecht

### 3) Gevolgen van een gevecht

Beide spelers tellen het totaal van hun GP:

- de winnaar mag één vijandelijk legioen vervangen door een eigen legioen. Als hij kan, mag hij nog bewegen naar andere provincies.
- de verliezer mag eventuele andere legioenen terugtrekken. Zijn Keizer/Kandidaat degradeert tot Generaal.
- bij gelijke stand: de aanvaller mag niet verder bewegen en niet nog eens aanvallen. Er verandert verder niets.

## **7 Keizer worden**

Een Keizer levert 2 GP bij een gevecht én OP bij de telling (zie **12**).

Er zijn drie manieren om Keizer te worden:

### 1) Een Keizer uitroepen in Rome

Een Generaal kan direct Keizer worden, als hij

- in Rome is
- én minstens 5 KP (Kandidaatpunten) bezit

KP krijg je zo:

- 1 KP voor elk legioen dat je meer hebt in Italië (Noord of Zuid) dan alle andere spelers samen
- 2 KP voor elk gebied dat je controleert (zie **10**)
- 1 KP voor de kaarten 'Invloed van de Senaat' en 'Praetoriaanse Garde': deze

kaarten kunnen met andere gecounterd worden door tegenspelers

### 2) Een Keizer uitroepen bij een legioen

Een Generaal kan Keizer worden in twee stappen.

\* Eerst wordt de Generaal Kandidaat:

- als hij een 'Ave Caesar'-kaart aflegt
- én als er nog geen 2 of 3 Keizers zijn
- én als hij met minstens 1 legioen in zijn Thuisprovincie (zie **3,4**) is
- én als hij het hele gebied, waarin zijn Thuisprovincie ligt, controleert (zie **10**)

\* Dan kan de Kandidaat Keizer worden:

- als hij bij het begin van een eigen spelersronde in Rome staat

- én als er nog steeds geen 2 of 3 Keizers zijn

### 3) Keizer worden door een overwinning in een gevecht

Een Generaal of Kandidaat, die meevecht in een succesrijk gevecht, wordt dadelijk Keizer. Een eventueel verliezende Keizer degradeert tot Generaal.

## 8 Een keizer besluipen

\* Een Keizer kan 'degraderen' tot Generaal, als hij een gevecht verliest of als hij beslopen wordt. Dat laatste kan enkel als hij in Rome is.

\* Om een Keizer te besluipen, moet iemand een Sluipmoord-kaart uitspelen. Zijn er meerdere Keizers in Rome, dan bepaalt de speler van de Sluipmoord-kaart wie hij besluipt.

\* Als een Sluipmoord aangekondigd is door een kaart, mogen andere spelers (natuurlijk de persoon die geviseerd is, maar soms ook anderen) die proberen te verhinderen door een 'Praetoriaanse Garde'-kaart te leggen.

\* Die laatste kaart wordt dan weer gecounterd door een andere 'Praetoriaanse Garde'-kaart of 2 Omkoperij-kaarten. Worden die gelegd, dan verdwijnen alle kaarten uit het spel.

\* Slaagt de aanslag, dan verandert de Keizer in een Generaal.

## 9 Twee keizers in het spel

Het is perfect mogelijk dat er 2 keizers tegelijk in het spel zitten, maar nooit meer dan 2! Als er al 2 keizers zijn, dan kan geen andere speler een keizer krijgen, zelfs niet als alle voor-waarden vervuld zijn. Een Generaal kan natuurlijk wel Kandidaat worden.

Voor het berekenen van de OP delen 2 eventuele keizers de punten.

## 10 Controle over gebieden/provincies

\* Je controleert een provincie als je er meer legioenen hebt dan alle andere spelers + neutrale samen.

> leg dan een controlekaartje op de provincie

\* Je controleert een gebied, als je minstens 3 provincies ervan controleert.

> leg dan een controlekaartje op het bijbehorende vak

## 11 Kaarten hun speciale gebeurtenis

\* Er is geen beperking van het aantal kaarten dat men uitspeelt tijdens een beurt. Dit gaat dus in tegen het principe van het maximum van 4 kaarten tijdens een eigen beurt. Je kan dus naast het maximum van 4 kaarten nog andere spelen, ALS het om hun speciale gebeurtenis gaat.

\* De uitwerking van de kaarten staat ook op het hulpblad van de spelers.

\* Overzicht (tussen haakjes: beschrijving van het uitzicht):

- Sluipmoordenaar (silhouet moordenaar): Keizer wordt Generaal

- Slechte Voortekens (kip): net gelegde kaarten met speciale gebeurtenissen verliezen hun effect door deze kaart. Uitzondering: deze kaart heeft geen effect op enige kaart die met een sluipmoord te maken heeft! (Ze heeft ook geen invloed op BP en GP.)

- Slecht Weer (bliksem): hiermee belet je een tegenspeler om op te rukken of aan te vallen of terug te trekken VOOR een veldslag. De tegenstander mag wel terugtrekken NA een veldslag. Deze kaart kan ook uitgespeeld worden tegen een Galeikaart

- Omkoperij (munten): deze kaart neutraliseert een net uitgespeelde andere kaart. 2 Omkoperij-kaarten samen neutraliseren de "Praetoriaanse Garde"-kaart bij een Sluipmoord
- Slechte Gezondheid (knie-operatie): door deze kaart belet je een vijandelijke Leider te bewegen in de lopende spelersbeurt. Deze kaart neutraliseert ook een Galei-kaart.
- Crisis in Rome (Colosseum + senatoren): met deze kaart mag je je Keizer direct in Rome zetten. Zijn er 2 Keizers, dan mag je kiezen welke je in Rome zet.
- Galei (galei): met deze kaart mag je maximaal 3 legioenen + eventueel een Leider van één havenprovincie naar een andere verplaatsen. Bij landing mogen ze echter niet dadelijk aanvallen.
- Aanval van een Germaanse stam (gevecht): als deze kaart wordt gelegd, wordt Germania aangevallen. De legger kiest of het om Germania Inferior of Superior gaat. Alle legioenen en Leaders (ook neutrale) moeten uitwijken naar een aangrenzende provincie naar keuze van hun eigenaars. De kaartlegger be-paalt waar de neutrale legioenen heengaan. Op de provincie komt het kaartje (met 3) te liggen: het duidt aan dat het betreden van deze provincie 3 BP kost.
- Ave Caesar (generaal + soldaten): hiermee kan een Generaal Kandidaat worden. Voor de voorwaarden: zie 7,2.
- Rebellie (vechtende soldaten): wie dit legt, mag een willekeurig legioen op het bord vervangen door een neutraal.
- Praetoriaanse Garde (2 praetorianen): heeft 3 functies:
  - \* beschermt tegen sluipmoord
  - of\* countert de bescherming tegen sluipmoord
  - of\* geeft 1 extra KP
- Oproer (diverse provincies): als een van deze kaarten wordt gelegd, moet de eigenaar van dat gebied dadelijk zijn troepen in die provincie versterken tot 2 legioenen. Bovendien worden ze dadelijk neutraal!
- Invloed van de Senaat (senatoren): geeft 1 extra KP. Deze kaart kan door een Omkoperij-kaart gecounterd worden.
- Verrader (man in schaduw): wie deze kaart legt, mag 'blind' een kaart van een andere speler nemen en bij de zijne steken. Hij mag ze ook dadelijk inzetten.

## 12 Overwinning

### 1) Directe overwinning

Wie 4 gebieden controleert OF  
3 gebieden controleert én keizer is... wint.

### 2) Overwinning op punten

Als er geen directe overwinnaar is, wint wie de meeste OP heeft na 4 rondes.

\* OP krijg je zo:

- 1 OP per zege in een gevecht
- bij de telling op het einde van een ronde:
  - > 5 OP voor een Keizer (2 OP, als er 2 Keizers zijn)
  - > 2 OP extra als een Keizer in Rome is
  - > 2 OP per gecontroleerd gebied (zie **10**)
  - > 1 OP per gecontroleerde provincie van Italië
  
- uitzondering: telling na ronde 4:
  - > 8 OP voor een Keizer (4 OP, als er 2 Keizers zijn)
  - > 2 OP extra als een Keizer in Rome is
  - > 3 OP per gecontroleerd gebied (zie **10**)
  - > 1 OP per gecontroleerde provincie van Italië

Veel speelplezier!

Bart Bernaert