

AVE CAESAR

Die Sensation im alten Rom-
Tollkühne Wagenrennen um Ruhm und Lorbeer



Ravensburger Spiele® Nr. 01 575 7
Autor: Wolfgang Riedesser
Grafik: Thomas Thiemeyer

Ein tollkühnes Wagenrennen für 5 – 6 Wagenlenker ab 12 Jahren

Inhalt:

- 1 beidseitig bespielbarer Spielplan
 - 6 Pferdegespanne
 - 6 Münzsteine
 - 144 Rennkarten
- (6 verschiedenfarbige Kartonsätze
mit je 24 Karten)

Ravensburger

GESUCHT WIRD ROMS BESTER WAGENLENKER!



Bis zu 6 Gespannführer treffen sich zum packenden Wagenrennen in der Arena des „Circus Maximus“, um Roms besten Wagenlenker zu ermitteln. Wer sein Gespann durch geschickten Einsatz der Rennkarten dabei nach 3 Runden als erster über die Ziellinie führen kann, hat gewonnen und bekommt den meisten Lorbeer (= Punkte).

Wer nach mehreren Rennen (wir empfehlen 4 Rennen) den meisten Lorbeer (= Punkte) gesammelt hat, ist Turniersieger.

WIE GEHT DAS SPIEL?

1. Rennkurs auswählen Seite 3
2. Vor dem Start Seite 5
 - Spielmaterial austeilen
 - Startaufstellung ermitteln
3. Start frei zum Wagenrennen Seite 4
 - Rennkarten ausspielen
 - Gespanne vorwärtsziehen
4. Spätestens nach der 2. Runde in die Kaisergasse einfahren, Kaiser grüßen, Münzstein abgeben Seite 5
5. Rennen als erster beendet: Gewonnen! Seite 6
6. Start frei zum nächsten Rennen Seite 6

Viel Spaß beim Spiel um Ruhm und Lorbeer!

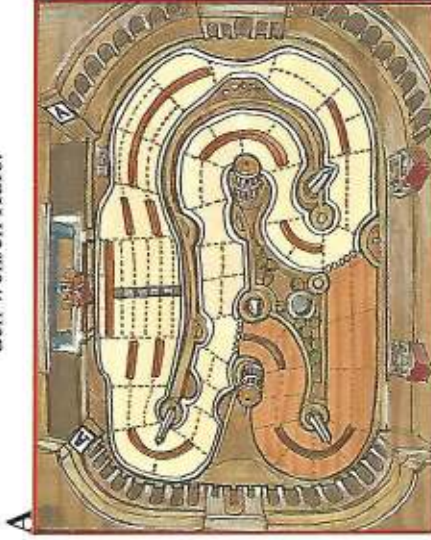
Antworten zu kniffligen Detailfragen stehen in der
KAISERLICHEN WAGENRENNEN-ORDNUNG auf Seite 8

Einen kleinen Rückblick in die Geschichte des Alten
Rom haben wir zusammengestellt auf Seite 11

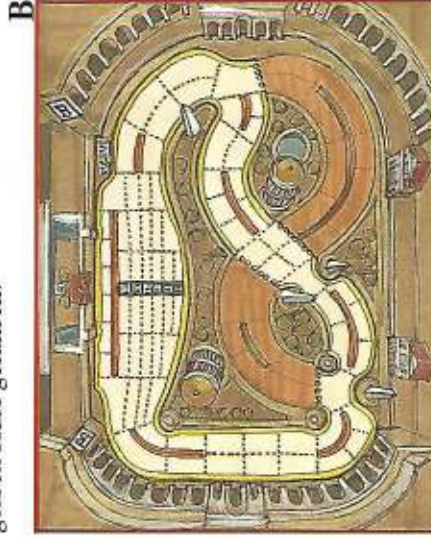
VORBEREITUNG

RENNKURS AUSWÄHLEN

3 – 4 Spieler tragen ihre Wagenrennen auf der Spielplanseite **A** aus. Das erste Rennen führt im Uhrzeigersinn über den weißen Kurs.



5 und 6 Spieler tragen ihre Wagenrennen auf der Spielplanseite **B** aus. Ihr erstes Rennen wird im Uhrzeigersinn auf dem gelben Kurs gefahren.



Jedes Rennen geht über eine Distanz von drei Runden, wobei jeder Teilnehmer während des Spielverlaufs sein Gespann einmal durch die Kaisergasse lenken muß.



VOR DEM START..

...erhält jeder Spieler ein Pferdegespann, den farblich dazugehörigen Rennkartensatz und einen farbgleichen Münzstein. Die Rennkartensätze unterscheiden sich lediglich in Ihrer Farbe. Sie stellen den knappbemessenen Punktevorrat dar, den jeder Spieler braucht, um die 3 Runden eines Rennens zu überstehen.

STARTAUFSTELLUNG ERMITTELN

Zur Ermittlung der Startaufstellung nimmt jeder Spieler seinen Rennkartensatz, mischt ihn kräftig durch und legt ihn verdeckt auf den Tisch. Nun deckt jeder seine oberste Rennkarte auf. Wer die höchste Zahl hat, stellt als Startspieler sein Gespann auf den Startplatz Nr. 1.

Der Spieler, der links neben dem Startspieler sitzt, platziert anschließend sein Gespann auf Startplatz II, dessen linker Nachbar sein Gespann auf Startplatz III, usw. (Abb.). Die aufgedeckten Rennkarten werden wieder in die Kartenstapel gemischt.



AN ALLE WAGENLENKER!

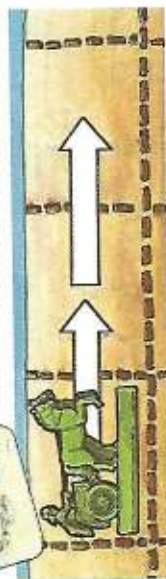
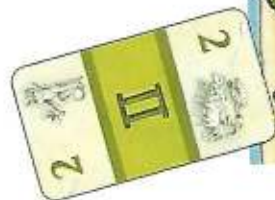
Wer sein Gespann in den Kurven immer auf der kürzesten Ideallinie (Innenbahn) fährt, verbraucht die wenigsten Felder. Der Rennkartenvorrat jedes Spielers wurde so knapp bemessen, daß 3 und 4 Spieler nur vier zusätzliche Außenfelder in den Kurven benützen können, um gerade noch ins Ziel zu kommen, während 5 und 6 Spieler sechs Zusatzfelder zur Ideallinie haben.

START FREI ZUM WAGENRENNEN

Jeder Spieler nimmt sich von seinem verdeckt liegenden Stapel die obersten 3 Karten. Er schaut sie sich an, ohne sie den Mitspielern zu zeigen.

Der Wagenlenker, dessen Gespann auf Startplatz I steht, eröffnet das Rennen.

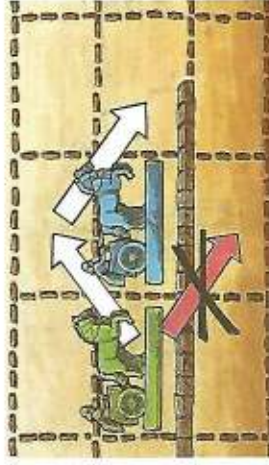
Er legt **eine** seiner 3 Rennkarten **offen** vor sich aus und zieht sein Gespann im Uhrzeigersinn um die entsprechende Felderzahl vorwärts (Abb.). Anschließend ergänzt er die abgelegte Rennkarte durch die oberste Karte aus seinem Kartenstapel.



Nach diesem Zug bringen reihum im Uhrzeigersinn die Mitspieler ihre Gespanne auf die gleiche Weise ins Rennen.

DIE ZUGREGELN

- I Die Gespanne werden immer vorwärtsgezogen. Sie dürfen auf allen gepunkteten Linien ihre Fahrspur wechseln, indem sie bei jedem Feld vorwärts zugleich ein Feld seitwärts ziehen, also einen Diagonalzug machen.
- II Es herrscht Zugzwang, d.h. jeder Spieler muß, wenn er an der Reihe ist, eine Rennkarte ausspielen und sein Gespann um die entsprechende Felderanzahl vorwärtsziehen. In den Kurven kann dies bedeuten, daß er die längeren Außenbahnen benutzen muß.
- III Ist das Gespann eines Spielers so blockiert, daß es nicht vorwärtsgezogen werden kann, muß der Spieler aussetzen, ohne dafür eine Rennkarte abzugeben.
- IV Auf jedem Feld darf nur ein Gespann stehen.
- V Das in Führung liegende Gespann darf (außer beim Start) nicht mit einer Rennkarte mit dem Wert 6 vorwärtsbewegt werden.
- V Gegnerische Gespanne können nicht übersprungen, aber auf allen freien Feldern überholt werden. Mauern können nicht übersprungen werden.



DIE KAISERGASSE

Im Verlauf des Wettkampfs muß jeder Wagenlenker einmal in die Kaisergasse einfahren, und dort den Kaiser mit dem kaiserlichen Gruß „Ave Caesar“ grüßen.

Dazu lenkt jeder Spieler sein Gespann nach der ersten oder **spätestens nach der 2. Runde** in die Kaisergasse, um es dort auf einem der Gassenfelder zum Stillstand zu bringen. Zum Zeichen der Ehrerbietung grüßt er den Kaiser, gibt dazu seinen Münzstein ab und braut in der nächsten Runde wieder zurück ins Rennen.



ENDE DES WAGENRENNENS

Der Wagenlenker, der sein Gespann nach 3 Runden als erster über die Ziellinie lenkt und dabei zuvor einmal in die Kaisergasse gefahren ist, hat das Rennen gewonnen. Er erhält zur Belohnung sechs Lorbeerkränze, also sechs Punkte. Herzlichen Glückwunsch!

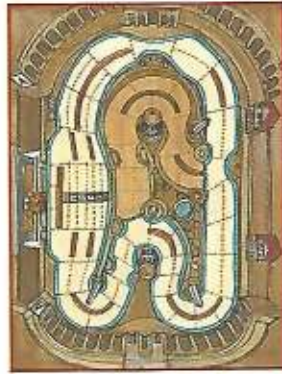


Der zweite Sieger darf sich vier Punkte gutschreiben lassen, während der dritte drei, der vierte zwei und der fünfte noch einen Punkt erhält. Dem Sechsten bleibt die Ehre und die Hoffnung, im nächsten Rennen weiter vorne zu landen.

Doch nun genug der Vorrede. Das erste Rennen steht an. Wir wünschen kaiserlichen Spielspaß und gute Nerven beim tollkühnen Wettlauf um Ehre und Lorbeer im Alten Rom.

START FREI ZUM ZWEITEN RENNEN

Um alle Tücken und Raffinessen der Spielpläne erleben zu können, empfehlen wir für das zweite und für **5 – 6 Mitspieler** Rennen für **3 – 4 Mitspieler** den roten Kurs, jeweils im blauen Kurs



Dieses und alle weiteren Rennen sollten jeweils von dem Spieler eröffnet werden, der im vorangegangenen Rennen als letzter gestartet ist.

Das 3. und 4. Rennen kann anschließend auf den bisher gespielten Kursen gegen den Uhrzeigersinn ausgetragen werden. Wer nach 4 Rennen den meisten Lorbeer (= Punkte) sammeln konnte, ist Turniersieger und Rom's bester Wagenlenker. Caesar läßt grüßen!!

TOLLE TIPS UND FIESE FINTEN

1. Innenkurven sind generell kürzer als Außenkurven. Um Punkte zu sparen, empfiehlt es sich daher dringend, möglichst nur die Innenkurven zu fahren.
2. Zieht ein Wagenlenker sein Gespann zu häufig auf die ungünstige und längere Außenbahn, so wird sein Rennkartenvorrat nicht ausreichen, um das Gespann bis ins Ziel zu bringen.
3. AVE CAESAR macht am meisten Spaß, wenn die Wagenlenker versuchen, sich gegenseitig auf die punkteraubenden Außenbahnen zu drängen.
4. Schikanen (Engstellen) werden vor allem von verstärkten Ge-



spannführern dazu benutzt, Mitspieler zu blockieren und sie zum Aussetzen zu zwingen.

5. Die Felder zur Einfahrt wie zur Ausfahrt aus der Kaisergasse können strategisch dazu benutzt werden, gegnerische Wagenlenker zuerst ins Grubeln und anschließend zum Aussetzen zu bringen.
6. Vor Turnierbeginn können die Mitspieler eine reizvolle Alternative für die STARTAUFSTELLUNG beschließen:

Der Sieger des letzten Rennens darf sein Gespann fürs nächste Rennen auf den Startplatz I stellen, der zweite auf Platz II, usw.

Diese Regel bringt es mit sich, daß sich die Sitzordnung für die Mitspieler bei jedem Rennen ändern kann. Der Sieger des letzten Rennens darf als Startspieler sitzen bleiben, der zweite sitzt links von ihm, alle weiteren Plazierten des vorangegangenen Rennens setzen sich entsprechend an den Spielplan.



DIE VERFLIXTE RENNKARTE MIT DEM WERT „6“



Start: Der Startspieler darf als erste Karte eine 6 ausspielen. Danach gilt die Regel: Das in Führung liegende Gespann darf nicht mit einer 6 vorwärtsbewegt werden.

Gespann liegt in Führung und ist zugunfähig. Hat ein in Führung liegender Spieler dreimal die „6“ auf der Hand, muß er so lange aussetzen, bis ein anderes Gespann die Führung übernommen hat.

Mehrere Gespanne liegen in Führung. In diesem Fall darf so lange keines der Gespanne mit einer 6 vorwärtsbewegt werden, bis ein weiteres Gespann davor in Führung geht.

Erstes Gespann im Ziel. Sobald ein Gespann die Ziellinie überfahren hat, dürfen die übrigen Mitspieler generell die Rennkarte mit dem Wert „6“ ausspielen.

AUSNAHMEN

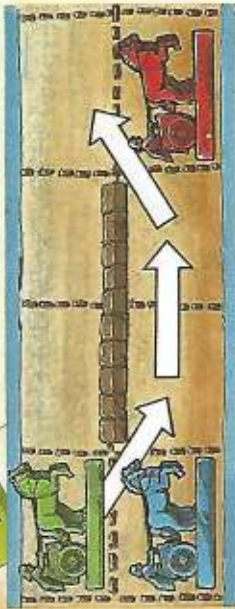
Schikanen. Schikanen sind alle Stellen, an denen sich die Laufbahn auf 1 Feld verengt. Hat ein in Führung liegender Spieler an dieser Stelle dreimal die „6“ auf der Hand, darf er sein Gespann **ausnahmsweise** mit einer „6“ vorwärtsziehen.

Super-Sonderfall. Zwei in Führung liegende Spieler haben beide je dreimal die „6“ auf der Hand und blockieren mit ihren Gespannen die nachfolgenden Spieler. In diesem einmaligen Fall darf derjenige der in Führung liegenden Spieler, der zuerst wieder an die Reihe kommt, sein Gespann mit einer „6“ vorwärtsziehen.

KAISERLICHE WAGENRENNEN-ORDNUNG



Fahrspurwechsel. Ein diagonaler Wechsel der Fahrspur kann auf allen gepunkteten Linien vorgenommen werden. Dabei wird bei jedem Feld vorwärts zugleich ein Feld seitwärts gezogen. Vom letzten Feld vor einer eingezzeichneten Mauer aus kann die Fahrspur gewechselt werden. Ebenso kann auf das erste nach einer Mauer liegende Feld gewechselt werden. (Abb.)



Gespanne bewegen. Gespanne müssen immer vorwärts gezogen werden.

Kaisergasse

- A) Ist der Zugang zur Kaisergasse nach der 2. Runde durch ein gegnerisches Gespann blockiert, muß ein Wagenlenker so lange aussetzen, bis der Zugang zur Gasse frei ist.
- B) Gelingt es einem Spieler auch nach der 2. Runde nicht, in die Kaisergasse einzufahren und dort auf einem beliebigen Feld zum Stillstand zu kommen, fällt er in Ungnade und wird disqualifiziert. Wenn er möchte, kann er das Rennen zu Ende fahren. Für dieses Rennen erhält er keine Belohnung.
- C) Es können mehrere Gespanne gleichzeitig hintereinander in der Kaisergasse stehen.
- D) In der Kaisergasse kann nicht überholt werden.



Kurve: Wer liegt in Führung? Die Fahrbahnmarkierung zeigt genau an, welches Gespann in Führung liegt. (Abb.)



Mauern. Mauern können nicht übersprungen werden. In Kurven, deren Fahrbahnmittle durch eine Mauer geteilt wird, müssen die Gespanne in ihrer Fahrspur bleiben.

Rennkarte ausspielen. Die angegebene Zahl auf einer Rennkarte muß immer voll gezogen werden, sonst darf die Karte nicht ausgespielt werden.

Rennkarten ergänzen. Würde eine Rennkarte ausgespielt, so wird sie sofort anschließend durch die oberste Karte aus dem verdeckt liegenden Kartenstapel ergänzt. (Solange noch welche da sind!)

Rennkartenvorrat erschöpft. Bleibt ein Gespann vor der Ziellinie liegen, weil sein Wagenlenker es zu häufig auf den punktierten Außenbahnen gezogen hat, so scheidet es aus. Der Lenker muß es vom Plan nehmen und bekommt für dieses Rennen keinen Lorbeer (= Punkte).

Rennkurse. Jede Spielplansseite hat zwei verschiedene Rennkurse, die sowohl im Uhrzeigersinn als auch gegen den Uhrzeigersinn bespielt werden können. So ergeben sich acht völlig unterschiedliche Rennverläufe, die jeweils eine andere Taktik erfordern.

Seitenzug. Ein reiner Seitenzug ist nicht erlaubt. (Abb.)

Startreihenfolge ermitteln. Haben mehrere Spieler dieselbe höchste Zahl aufgedeckt, müssen diese Spieler nun so lange die oben liegende Rennkarte ihres Stapels aufdecken, bis ein Startspieler ermittelt ist.

Ziellinie erreicht. Nach 3 Runden gewinnt der Spieler, dessen Gespann die Ziellinie als **erster** überschreitet. Dabei ist es unerheblich, um wie viele Felder das Gespann über die Ziellinie hinaus gezogen wird. Das Gespann wird aus dem Spiel genommen, die restlichen Rennkartenpunkte verfallen.

Zugzwang. Ein Gespann muß vorwärts bewegt werden, auch wenn dabei Umwege auf den längeren und punktierten Außenwegen in Kauf genommen werden müssen.



ZUR GESCHICHTE

Unter dem Motto „Brot und Spiele“ hielten die römischen Kaiser die Bevölkerung bei Laube. An über 200 Festtagen im Jahr drängten sich die Römer zu Tausenden auf den Rängen in den Arenen, um die Wagenrennen zu verfolgen. Die größte Arena war der „Circus Maximus“, der ca. 180 000 Menschen Platz bot. Auf einer Bahn von 1 200 m Länge, die 7 x durchfahren werden mußte, also auf rd. 8 400 m, lieferten sich die Gespanne ein erbittertes Rennen. Pro Renntag fanden manchmal bis zu 100 solcher Rennen statt. Die von vier Pferden gezogenen Wagen (Quadriga) setzten sich dabei mit mörderischem Tempo in Bewegung, sobald der Rennteiler als Startsignal ein weißes Tuch warf. Gelankt wurden die Gespanne, auf die einjige Weiter zum Teil ein Vermögen setzten, von behelmten Wagenlenkern, die ihre Kleidung (Tunika) stets in den Farben ihres Rennstalls trugen. In der Mitte der Arena zog sich eine lange, schmale Brustwehr hin, die den Kampfplatz in zwei Bahnen teilte. Auf ihr waren Statuen und große hölzerne Figuren (Fische) zum Anzeigen der Runden aufgestellt. Das Ende der Brustwehr war durch Zielsteine gekennzeichnet, die die Fahrer, ohne sie zu berühren, umfahren mußten. Die stegreichen Wagenlenker waren äußerst populär und wurden vom Publikum vergöttet. Die Besten unter ihnen verdienten in kürzester Zeit Millionen von Sesterzen, konnten ihren Reichtum aber häufig nicht genießen: Wagenrennen zu fahren war damals schon ein sehr gefährliches Abenteuer! Im Vergleich zu den Wagenrennen vor 2000 Jahren ist AVE CAESAR zwar weitaus ungefährlicher, aber mindestens genauso spannend und aufregend.

Den Rennverlauf und die Laufbahnen haben wir zum Original in mehreren Punkten abgeändert: Vier verschiedene Bahnen mit vielen Kurven und Schikanen bieten immer wieder neue Herausforderungen an die tollkühnen Wagenlenker.

Während des Rennens muß jeder Wagenlenker einmal durch die Kaisergasse, um dem Caesar in der Loge mit dem Gruß „Ave Caesar – Sei gegrüßt Kaiser“, die Ehre zu erweisen. Jedes Rennen geht über eine Distanz von drei Runden. Für den Sieg gibt es keine Sesterzen, dafür Lorbeer in Form von Punkten.

Wer nach mehreren Rennen den meisten Lorbeer (= Punkte) sammeln konnte, ist Gesamtsieger und tollkühnster Wagenlenker im Alten Rom.

© 1989 by Otto Mäier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger
1987