

# CALIGVIA

# SPIELREGEL



## INHALT

55 CIVITAS-Karten, bestehend aus:

- 11 *Legionarii*-Karten
- 11 *Tribuni*-Karten
- 11 *Pretoriani*-Karten
- 11 *Plebs*-Karten
- 11 *Nobiles*-Karten

6 *Sequentia*-Karten



10 *Augustus (Imperator)*-Karten



5 *Ordo (Zugreihenfolge)*-Karten



20

*Coniura (Intrigen)*-Karten  
(10 lediglich mit Intrigen-Symbol, 10 mit sowohl Intrigen- als auch Dolch-Symbol)



14

*Pugio (Dolch)*-Karten  
(7 lediglich mit Dolch-Symbol, 7 mit sowohl Dolch- als auch Intrigen-Symbol)



6 *Verschörungspunktmarker*



47 *Siegpunktmarker*



1 Marker  
*Primus Inter Pares*



1 Marker *Sequentia*

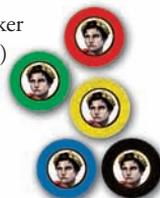


40 *SPQR*-Marker  
(8 pro Farbe, von -1 bis 6)



1 Plättchen *Pugio*  
1 Plättchen *Coniura*  
Diese Spielregel

5 *Gunstmarker*  
(1 pro Farbe)



# ZIEL DES SPIELES

Beeinflussen Sie die im Zentrum des alten Roms stehenden Machtgruppen, um sich Vorteile zu verschaffen. Schmieden Sie ein Komplott, den Kaiser zu ermorden und stattdessen Ihren eigenen Favoriten auf den Thron zu bringen. Bilden Sie Allianzen mit den anderen Spielern, aber seien Sie bereit, diese ohne Skrupel zu hintergehen, um sich Siegpunkte zu verschaffen!

# VORBEREITUNG



Jeder Spieler nimmt sich die 8 SPQR-Marker und den *Gunst*-Marker seiner Farbe. Die beiden Marker mit den Ziffern 5 und 6 werden zunächst beiseite gelegt. Die Spielfläche wird gemäß Abb. 1 vorbereitet. Jeder Spieler bekommt eine *Coniura*-Karte mit beiden Symbolen (Verschwörung und Dolch). Die übrigen Karten werden gemischt und wie in Abb. 1 abgelegt.

**WICHTIG: DIE IN DER ABBILDUNG OFFEN LIEGENDEN KARTEN SIND NUR BEISPIELE. DIE KARTEN MÜSSEN ZUFÄLLIG BESTIMMT WERDEN (EBENSO WIE DIE REIHENFOLGE DER SEQUENTIA-KARTEN), AUßER CALIGULA, DER BEI SPIELBEGINN IMMER ALS ERSTER IMPERATOR AUSGELEGT WIRD.**

Aus dem restlichen *Augustus*-Stapel entfernt man bei 2 oder 3 Spielern die Karten *Claudius*, *Commodus* und *Nero*, bei 4 oder 5 Spielern die Karten *Domitianus*, *Vitellius* und *Elagabalus*. Es bleiben 6 Karten, aus denen man zufällig die beiden Kandidaten zieht.

Die je nach Spielerzahl überflüssigen *Ordo*-Karten legt man in die Schachtel zurück (bei 3 Spielern entfernt man also die Karten IV und V) und verteilt von den übrigen je eine zufällig an jeden Spieler.

# SPIELRUNDE:

Jede Runde besteht aus folgenden Phasen:

1. SPQR-MARKER SETZEN
2. KARTEN AUSWERTEN
  - 2A SEQUENTIA
  - 2B CIVITAS-KARTEN AUSWERTEN
  - 2C VERSCHWÖRUNG
3. ENDE DER RUNDE

## 1. SPQR-MARKER SETZEN

In der durch die *Ordo*-Karten bestimmten Zugreihenfolge müssen die Spieler jeweils einen ihrer SPQR-Marker verdeckt



**ABBILDUNG 1**

MAN MISCHT JEDEN *CIVITAS*-STAPEL UND LEGT DIE ERSTEN BEIDEN KARTEN JEDES STAPELS OFFEN IN POSITION 1 UND 2 AUF DEM TISCH AUS.



„PUGIO“-STAPEL. GEMISCHT UND MIT „PUGIO“-PLÄTTCHEN MARKIERT.

„CONIURA“-STAPEL. GEMISCHT UND MIT „CONIURA“-PLÄTTCHEN MARKIERT.

AMTIERENDER IMPERATOR. BEI SPIELBEGINN IMMER CALIGULA.

IMPERATOR-KANDIDATEN. DIE ÜBRIGEN IMPERATOR-KARTEN KOMMEN DAZWISCHEN.

„SEQUENTIA“-KARTEN. SIE WERDEN VON LINKS NACH RECHTS BEFOLGT. DIE ABFOLGE IHRER AUSWIRKUNGEN WIRD DURCH DEN PFEIL AUF DER KARTE ANGEZEIGT.

(=sein Wert ist nicht sichtbar) auf eines der freien Felder der 10 auf dem Tisch liegenden *Civitas*-Karten setzen. Die Felder jeder Karte müssen immer von links nach rechts besetzt werden. Felder mit Zahlen dürfen nur besetzt werden, wenn entsprechend viele Spieler teilnehmen. Hat der (gemäß seiner *Ordo*-Karte) letzte Spieler seinen ersten Marker gesetzt, ist der erste Spieler mit seinem zweiten Marker an der Reihe. Dies geht so lange weiter, bis alle Marker auf den Karten liegen oder bis keine freien Felder mehr vorhanden sind. Das Setzen der Marker ist zwingend; kein Spieler darf passen, wenn er noch SPQR-Marker besitzt und freie Felder verfügbar sind. Sobald ein Marker ausgelegt wurde, darf sich niemand mehr bis zur Auswertungsphase dessen Wert ansehen (auch nicht der Besitzer des Markers).

Die SPQR-Marker verleihen den Spielern Vorteile durch die Karten, wie dies im Abschnitt 2B „Civitas-Karten auswerten“ und in der Symbolerklärung am Schluss beschrieben ist. Man muss daran denken, dass eine Karte auf Position 1 immer vor einer Karte auf Position 2 ausgewertet wird.

## 2. KARTEN AUSWERTEN

### 2A. SEQUENTIA

Sobald das Setzen vorüber ist, kommt es zur Auswertungsphase mittels der *Sequentia*-Karten, die von links nach rechts befolgt werden (Abb. 1). Es wird immer eine *Sequentia*-Karte komplett befolgt, bevor die nächste an die Reihe kommt. Zwischen der Auswertung einer *Sequentia*-Karte und der nächsten kann es zu einer *Verschwörung* kommen (siehe Kapitel 2C).

Der *Sequentia*-Marker wird auf die Karte gelegt, die gerade befolgt wird.



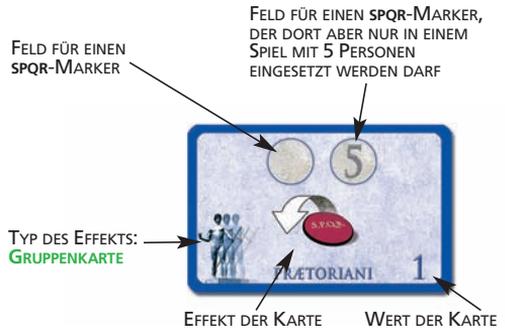
#### BEDEUTUNG DER SEQUENTIA-KARTEN:

Jeder Spieler, in Zugreihenfolge, zieht eine Karte vom *Coniura*-Stapel.

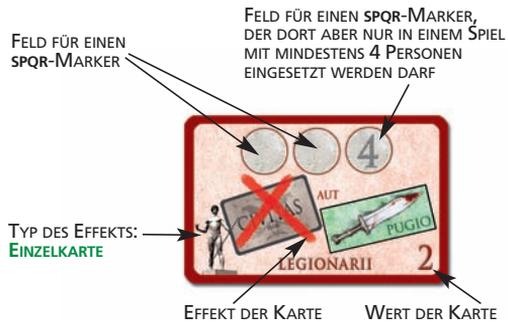
Jeder Spieler gibt seine *Ordo*-Karte an den Spieler zu seiner Linken. Die neue Zugreihenfolge gilt ab sofort.



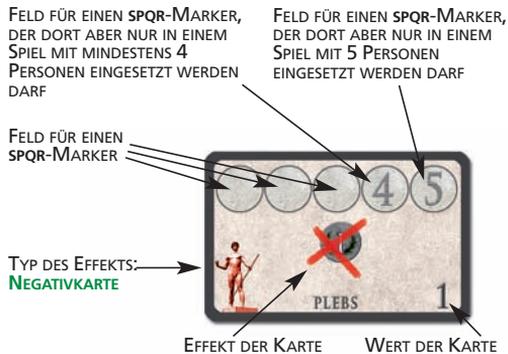
Geben an, in welcher Reihenfolge die *Civitas*-Karten ausgewertet werden.



DIESE KARTE ERLAUBT ES ALLEN SPIELERN, DIE HIER EINEN SPQR-MARKER MIT EINEM WERT VON MINDESTENS 1 GESETZT HABEN, SOFORT EINEN ANDEREN SPQR-MARKER AUS IHRER HAND AUF EIN FREIES FELD ZU SETZEN.



DIESE KARTE ERLAUBT ES NUR DEM SPIELER, DER HIER DEN SPQR-MARKER MIT DEM HÖCHSTEN WERT GESETZT HAT (MINIMUM 2), ENTWEDER EINE OFFEN LIEGENDE CIVITAS-KARTE „PLEBS“ ZU ENTFERNEN ODER EINE KARTE „PUGIO“ ZU ZIEHEN



DIESE KARTE RAUBT 1 SIEGPUNKT, UND ZWAR VON JEDEM SPIELER, DER HIER KEINEN SPQR-MARKER MIT AUSREICHENDEM WERT GESETZT HAT (IN DIESEM FALL MINDESTWERT 1). WER HIER GAR KEINEN MARKER GESETZT HAT, VERLIERT EBENFALLS DEN SIEGPUNKT. WER KEINE SIEGPUNKTE BESITZT, VERLIERT NICHTS.

ABBILDUNG 2



Die *nebenstehende Sequentia-Karte zeigt an, dass man zuerst die Civitas/Tribuni-Karte auswerten muss, danach die Civitas/Praetoriani-Karte und schließlich die Civitas/Nobiles-Karte. Die auszuwertende Karte ist immer diejenige auf Position 1.* Nach der Nobiles-Karte können die Spieler eine Verschwörung einleiten. Sollte es dazu kommen, muss nach der Verschwörung die nächste Sequentia-Karte befolgt werden, falls noch eine ausliegt.

Mit dem *Sequentia*-Marker zeigt man an, welche *Civitas*-Karte gerade ausgewertet wird. Danach schiebt man den Marker auf das nächste *Civitas*-Symbol. Gibt es keine weiteren Symbole auf der Karte, ist sie komplett ausgewertet. **WICHTIG:** Alle *Sequentia*-Karten bleiben für die nächste Runde liegen, nachdem sie befolgt wurden.

## 2B. CIVITAS-KARTEN AUSWERTEN

Man deckt alle *SPQR*-Marker auf der *Civitas*-Karte auf, die durch die jeweilige *Sequentia*-Karte angegeben wird (siehe voriges Kapitel) und wendet deren Anweisung an. *Civitas*-Karten gibt es in drei Typen: **EINZEL-**, **GRUPPEN-** oder **NEGATIVKARTE**. Alle haben unten rechts einen Wert.



Handelt es sich um eine **EINZELKARTE** (**SCHWARZE** Statue unten links), **bekommt nur der Spieler, der den höchsten Wert** dort gesetzt hat, deren Belohnung (dieser Wert muss mindestens dem Kartenwert entsprechen). Bei Gleichstand erhält derjenige dieser Spieler, der früher gesetzt hatte (dessen Marker also am weitesten links gesetzt wurde), die Belohnung.



Handelt es sich um eine **GRUPPENKARTE** (**blaue** Gruppe von Statuen unten links), **erhalten alle Spieler, die mindestens den Wert der Karte dort gesetzt haben**, deren Belohnung, beginnend beim Spieler, der den höchsten Wert dort gesetzt hat; bei Gleichstand der Spieler, der früher gesetzt hatte.



Handelt es sich um eine **NEGATIVKARTE** (**rote** Statue unten links), erhalten alle Spieler, die **NICHT** mindestens den Wert der Karte dort gesetzt haben, eine Strafe. Bezieht sich diese Strafe auf etwas, was der Spieler nicht hat, passiert ihm nichts.

### WICHTIG:

- Die Strafen, die sich durch **NEGATIVKARTEN** ergeben, betreffen **sowohl die Spieler, die SPQR-Marker in geringerem Wert als dem der Karte gesetzt haben**, als auch auf **Spiele, die gar keine Marker auf diese Karte gesetzt haben**.
- Auch Karten, auf denen gar keine Marker liegen, kommen aus dem Spiel (siehe unten) – sollte es sich dabei um eine Negativkarte handeln, gilt deren Strafe natürlich für alle Spieler.
- Sollte ein Spieler **mehr als einen Marker** auf eine Karte

setzen, werden deren **Werte zusammengerechnet** (z.B.: 4 und -1 = 3). In jedem Fall bekommt ein Spieler den Vorteil einer Karte immer nur einmal.

- Handelt es sich um eine **EINZEL-** oder **GRUPPENKARTE**, kann der Spieler wählen, ob er deren Vorteil in Anspruch nehmen will. Ist es eine **NEGATIVKARTE**, muss deren Effekt immer angewendet werden.

Nachdem ihre Anweisungen ausgewertet wurden, kommen die Marker auf der *Civitas*-Karte an ihre Besitzer zurück und die Karte endgültig aus dem Spiel. Die entsprechende Karte aus Position 2 wird auf den leeren Platz verschoben und eine neue vom jeweiligen Stapel aufgedeckt, die in Position 2 ausgelegt wird (wie in Abb. 1).



### CONIURA- UND PUGIO-KARTEN:

Einige *Civitas*-Karten erlauben es den Spielern, Karten vom *Coniura*- oder *Pugio*-Stapel zu ziehen.

In beiden Stapeln (beide haben gleiche Rückseiten) befinden sich jeweils Einfach- und Doppel-Karten. Die Einfach-Karten zeigen entweder nur das *Coniura*(*Intrigen*)-Symbol oder das *Pugio*(*Dolch*)-Symbol, die Doppel-Karten zeigen beide Symbole.

Letztere Karten können von den Spielern als *Coniura*-**ODER** *Pugio*-Karte gespielt werden. In jedem Fall hat also eine solche Karte immer nur *eine* Bedeutung beim Ausspielen. Die Anzahl der Handkarten jedes Spielers muss jederzeit erkennbar sein.

*Ist in diesen Regeln von Coniura- oder Pugio-Symbolen die Rede, ist immer eine Karte mit dem entsprechenden Symbol gemeint. Es ist unerheblich, ob es sich um eine Doppel- oder Einzelkarte handelt oder von welchem der beiden Stapel sie gezogen wurde. In jedem Fall kommt eine solche Karte nach ihrem Ausspielen wieder unter den jeweiligen Stapel.*



## 2C: VERSCHWÖRUNG

Die Verschwörung kann nach der Auswertung einer *Sequentia*-Karte und vor der Auswertung der nächsten beginnen. Eine Verschwörung erlaubt es den Spielern, den Imperator zu ermorden. Sie besteht aus 3 Phasen: **KOMPLOTT**, **GUNST** und **MORDANSCHLAG**.

## KOMPLOTT

Man bietet darum, wer an der Verschwörung teilnimmt, und wer ihr Anführer sein wird. Der (laut seiner *Ordo*-Karte) Startspieler kann entscheiden, eine Verschwörung zu beginnen. Will er das nicht, kann der folgende Spieler darüber entscheiden und so weiter. Ist niemand zu einer Verschwörung bereit, geht das Spiel, falls möglich, mit dem Auswerten der nächsten *Sequentia*-Karte weiter. Wenn ein Spieler die Verschwörung einleiten will, **muss er mindestens eine Karte mit *Coniura*-Symbol** vor sich ablegen, was ihn zum derzeitigen Anführer macht. Die anderen Spieler haben nun in Zugreihenfolge nach dem Anführer (falls z.B. der Anführer die *Ordo*-Karte III hat, geht der Zug bei IV, dann V, dann I und II weiter) folgende drei Möglichkeiten. Sie können:

**PASSEN:** der Spieler legt keinerlei *Coniura*-Symbole aus und kann an dieser Verschwörung nicht mehr teilnehmen;

**MITGEHEN:** der Spieler legt exakt so viele *Coniura*-Symbole aus wie der Anführer;

**ERHÖHEN:** der Spieler legt mehr *Coniura*-Symbole aus, als der Anführer und wird zum neuen Anführer. Sollte jemand erhöhen, können alle Spieler, die noch nicht gepasst haben, in Zugreihenfolge wiederum entscheiden, ob sie passen, mitgehen oder erhöhen wollen.

**WICHTIG:** um bei einer Erhöhung mitzugehen, müssen die Spieler die Gesamtzahl der Karten des Anführers auslegen. Beginnt ein Spieler die Verschwörung mit beispielsweise 1 Karte und ein anderer erhöht auf 2, müsste der erste eine weitere Karte auslegen, um mitzugehen. Würde er 2 spielen, wäre dies eine weitere Erhöhung. Daher ist es wichtig, alle Karten beim Bieten vor sich auszulegen und sie erst dann unter die Stapel zurückzulegen, wenn das Komplott vorüber ist. **Wenn alle Spieler mitgegangen sind, ist es nicht mehr möglich, zu erhöhen.**

In jedem Fall kommen alle ausgelegten Karten unter ihre ursprünglichen Stapel zurück. Dabei ist es egal, ob die Spieler, die sie ausgelegt haben, an der Verschwörung teilnehmen oder nicht.

## GUNST

Sobald das Komplott abgeschlossen ist:

- 1 Der Anführer legt fest, welcher der beiden Kandidaten auf dem Tisch im Falle einer erfolgreichen Verschwörung der nächste Imperator werden soll.
- 2 Der Anführer legt seinen *Gunst*marker auf die Karte dieses Kandidaten oder die des bisherigen Imperators. Sollte sein Marker bereits auf dem amtierenden Imperator liegen, kann er ihn dort belassen, oder auf die Karte des festgelegten Kandidaten legen.

## BEISPIEL EINER VERSCHWÖRUNG IN EINER 4-SPIELER-PARTIE

**SPIELER 1 WILL DIE VERSCHWÖRUNG NICHT BEGINNEN UND LEGT KEINE KARTE AUS.**



**SPIELER 2 WILL EINE VERSCHWÖRUNG BEGINNEN UND LEGT 1 KARTE AUS. IN DIESEM MOMENT IST ER DER ANFÜHRER.**

**SPIELER 3 PASST UND LEGT KEINE KARTE AUS.**



**SPIELER 4 GEHT MIT UND LEGT 1 KARTE AUS.**



**SPIELER 1 ERHÖHT UND LEGT 2 KARTEN AUS. IN DIESEM MOMENT IST ER DER NEUE ANFÜHRER.**



**SPIELER 2 GEHT MIT UND LEGT 1 WEITERE KARTE AUS.**

**SPIELER 3 HATTE GEPASST UND DARF DAHER NICHTS WEITER UNTERNEHMEN.**



**SPIELER 4 GEHT MIT UND LEGT 1 WEITERE KARTE AUS.**

**SPIELER 1 IST DER ENDGÜLTIGE ANFÜHRER. ER DARF NICHT WEITER ERHÖHEN.**

**SPIELER 2 UND 4 SIND SEINE MITVERSCHWÖRER.**

**SPIELER 3 HAT EINE GEGENPOSITION.**

**ALLE AUSGELEGTE KARTEN KOMMEN UNTER IHRE JEWEILIGEN STAPEL ZURÜCK.**

3 Nachdem der Anführer seinen Marker gesetzt hat, dürfen alle Spieler, die im Komplott mitgegangen sind, in Zugreihenfolge handeln (falls z.B. der Anführer die *Ordo*-Karte III hat, geht der Zug bei IV, dann V, dann I und II weiter). Sie können ebenso wie der Anführer ihre *Gunst*marker entweder auf den amtierenden Imperator oder den vom Anführer festgelegten Kandidaten setzen (oder vom Imperator auf den Kandidaten). Den anderen Kandidaten dürfen sie nicht wählen, auch nicht, wenn der Anführer seinen *Gunst*marker auf den amtierenden Imperator gesetzt hat.

In jedem Fall dürfen sie nur dann ihren Marker setzen, wenn auf den 2 *Augustus*-Karten (amtierender Imperator und Kandidat) noch ein freies Feld sein sollte. *Caligula* hat keine Felder, daher kann niemand dort seinen Marker setzen. Es kann vorkommen, dass die in Zugreihenfolge letzten Verschwörer kein freies Feld mehr vorfinden und ihre *Gunst* daher nicht einsetzen können.

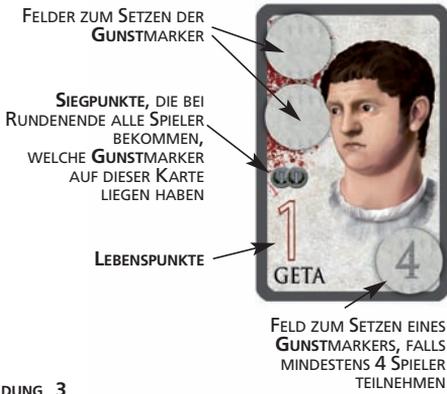


ABBILDUNG 3

## MORDANSCHLAG

- In Zugreihenfolge kann **jeder Spieler, der nicht an der Verschwörung teilgenommen hat, (maximal) ein Pugio(Dolch)-Symbol auslegen**, um den Imperator zu beschützen. Jedes *Pugio*-Symbol erhöht die Lebenspunkte des Imperators um 1.
- Beginnend beim Anführer und dann wie oben beschrieben in Zugreihenfolge, kann **jeder Verschwörer** ein oder mehrere *Pugio*-Symbole vor sich auslegen. Sobald der letzte Spieler sich entschieden hat, diese Symbole auszulegen oder nicht, wird der Zustand des Imperators geprüft (siehe „Tod oder Leben“ unten). In jedem Fall ist es nicht möglich, nach der Entscheidung des letzten Spielers noch *Pugio*-Symbole auszulegen.

### TOD ODER LEBEN DES IMPERATORS:

Jeder Imperator hat einen Wert auf seiner Karte, der durch Spieler, die nicht an der Verschwörung teilnehmen, mittels *Pugio(Dolch)*-Symbolen erhöht sein kann. Wenn die von den Verschwörern ausgespielte Zahl an *Pugio*-Symbolen dem Wert des Imperators entspricht oder höher ist, stirbt der Imperator, etwaige auf ihn gesetzte *Gunstmarker* gehen an die jeweiligen Besitzer zurück und der vom Anführer festgelegte Kandidat wird zum neuen Imperator. Überlebt der Imperator, gehen die auf den Kandidaten gesetzte *Gunstmarker* an die jeweiligen Besitzer zurück.

Wurde der Imperator durch einen neuen ersetzt, wird eine Karte vom Augustus-Stapel gezogen und als neuer Kandidat ausgelegt.

**WICHTIG:** Je nach Spielstrategie kann es vorkommen, dass auf keinem der Kandidaten *Gunstmarker* liegen. Beim Tod des Imperators wird in jedem Fall der vom Anführer gewählte Kandidat zum neuen Imperator.

## BEISPIEL EINES MORDANSCHLAGS IN EINER 4-SPIELER-PARTIE

### AUSGANGSSITUATION

IN DER GUNST-PHASE HAT DER ANFÜHRER EINEN KANDIDATEN BESTIMMT UND AUF IHN SEINEN GUNSTMARKER GESETZT.

SPIELER 2 HAT EBENFALLS SEINE GUNST DORT PLATZIERT. SPIELER 4 HATTE SEINE GUNST AUF DEM AMTIERENDEN IMPERATOR.



SPIELER 3 HAT NICHT AN DER VERSCHWÖRUNG TEILGENOMMEN UND KANN DEN IMPERATOR DURCH AUSLEGEN VON PUGIO(DOLCH) STÄRKEN.

ER ENTSCHEIDET SICH DAFÜR UND LEGT 1 KARTE

AUS. MEHR ALS EINE KARTE DARF ER NICHT AUSLEGEN. DIE LEBENSUNKTE DES IMPERATORS ERHÖHEN SICH UM 1.

DIE VERSCHWÖRER, IN ZUGREIHENFOLGE BEGINNEND BEIM ANFÜHRER, KÖNNEN PUGIO-KARTEN AUSLEGEN, UM DEN IMPERATOR ZU ERMORDEN.



SPIELER 1 SPIELT SO VIELE PUGIO AUS, DASS IHRE ZAHL DEN LEBENSUNKTEN DES IMPERATORS ENTSPRICHT.

SPIELER 2 HAT KEINE PUGIO-KARTEN.



SPIELER 4 HATTE ZWAR IN DER VORANGEGANGENEN RUNDE SEINEN GUNSTMARKER AUF DEN IMPERATOR GESETZT, DA DIESER ABER IN JEDEM FALL STERBEN WIRD, LEGT ER EINEN PUGIO AUS, UM NOCH SIEGPUNKTE ZU BEKOMMEN.

DER IMPERATOR IST TOT, DIE VERSCHWÖRER ERHALTEN SIEGPUNKTE.



SPIELER 1 BEKOMMT 1 VERSCHWÖRUNGSPUNKT, WEIL ER DER ANFÜHRER WAR.



SPIELER 1 UND 4 BEKOMMEN JE 1 SIEGPUNKT, WEIL SIE MINDESTENS JE 1 PUGIO FÜR DIE ERMORDUNG AUSGELEGT HATTEN.

DER AUSGEWÄHLTE KANDIDAT WIRD NEUER IMPERATOR. DIE SPIELER 1 UND 2 HATTEN AUF DIESEN IHRE GUNSTMARKER GESETZT.

EIN NEUER KANDIDAT WIRD GEZOGEN.

IN DIESER RUNDE IST ES NICHT MEHR MÖGLICH, EINE VERSCHWÖRUNG ZU BEGINNEN, WEIL BEREITS EIN IMPERATOR ERMORDET WURDE.

AM ENDE DER RUNDE BEKOMMEN DIE SPIELER 1 UND 2 JEWEILS DIE GESAMTE AUF DER IMPERATOR-KARTE ABGEBILDETE ZAHL AN SIEGPUNKTEN, WEIL SIE IHRE GUNSTMARKER AUF IHN GESETZT HABEN.

## BELOHNUMG DER VERSCHWÖRER IN SIEGPUNKTEN:

Wenn der Imperator stirbt (und nur in diesem Fall), bekommt **der Anführer 1 VERSCHWÖRUNGSPUNKT**. Danach bekommen alle **Verschwörer**, die mindestens ein *Pugio(Dolch)*-Symbol ausgelegt haben (dies gilt auch für den Anführer), **1 SIEGPUNKT**. Es ist dabei unerheblich, ob jemand mehr als ein *Pugio* ausgelegt hatte - es gibt maximal **1 SIEGPUNKT** pro Verschwörer.

**Wenn der Imperator überlebt, bekommt niemand Punkte.**

**VERSCHWÖRUNGSPUNKTE** haben denselben Wert wie **SIEGPUNKTE**, können aber zur Entscheidung bei Gleichständen von Wichtigkeit sein.

**WICHTIG: FALLS EINE VERSCHWÖRUNG MIT DER ERMORDUNG DES IMPERATORS ENDET, DARF ES IN DIESER RUNDE KEINE WEITERE VERSCHWÖRUNG MEHR GEBEN. DIE RUNDE WIRD MIT DEM BEFOLGEN DER EVENTUELL NOCH VERBLIEBENEN SEQUENTIA-KARTEN FORTGESETZT.**

## 3. ENDE DER RUNDE

Nach dem Befolgen der letzten *Sequentia*-Karte:

- Bereits auf den Karten liegende **SPQR**- und *Gunst*marker bleiben, wo sie sind.
- Jeder Spieler, dessen *Gunst*marker auf dem amtierenden Imperator liegt, erhält die auf dessen Karte gezeigte Zahl an **SIEGPUNKTEN**.
- Falls jetzt 10 offene *CIVITAS*-Karten ausliegen, beginnt eine neue Runde. Anderenfalls kommt es zum Untergang des Imperiums.

## DER UNTERGANG DES IMPERIUMS

Das Imperium liegt am Boden, der Imperator traut niemandem mehr. Man entfernt alle *Gunst*marker von der Karte des Imperators. Danach dürfen die Spieler eine letzte Verschwörung mit den Karten auf ihrer Hand durchführen. Dabei kommen die üblichen Regeln zur Anwendung, lediglich die *Gunst*-Phase lässt man weg. Im Falle einer Ermordung gibt es keinen nachfolgenden Kandidaten.

Wenn der Imperator stirbt, bekommt **der Anführer 1 VERSCHWÖRUNGSPUNKT**, **alle Verschwörer**, die mindestens ein *Pugio(Dolch)*-Symbol ausgelegt haben (dies gilt auch für den Anführer), bekommen **1 SIEGPUNKT**. Wenn der Imperator überlebt, bekommt niemand Punkte. In jedem Fall endet das Spiel.

## GEWINNER

Wer nach dem Untergang des Imperiums die meisten Siegpunkte hat, ist der Gewinner.

Man muss daran denken, dass auch **VERSCHWÖRUNGSPUNKTE** als **SIEGPUNKTE** gelten.

Im Falle eines Gleichstandes gewinnt derjenige dieser Spieler (in dieser Reihenfolge):

- der den Marker *Primus inter pares* besitzt;
- der die höchste Zahl an **VERSCHWÖRUNGSPUNKTEN** besitzt;
- der die höchste Anzahl an Karten hat;
- besteht immer noch Gleichstand, teilt man sich den Sieg.

## ÜBERLEGUNGEN ZUR STRATEGIE

Für den Anfang ist es sicher vorteilhaft, so viele *Coniura*- und *Pugio*-Karten wie möglich zu bekommen, um eine Verschwörung anführen und erfolgreich zu Ende bringen zu können. Es könnte auch eine gute Idee sein, sich seine zusätzlichen **SPQR**-Marker zu sichern (Nummer 5 und 6), um beim Wettstreit um die *Civitas*-Karten mehr und größeren Einfluss zu haben ... mit etwas mehr Spielerfahrung wird man aber vielleicht ganz andere und subtilere Strategien verfolgen!

Es ist möglich, selbst dann eine Verschwörung zu beginnen, wenn man den Imperator gar nicht ermorden will. Ein Spieler darf ohne ein *Pugio*-Symbol auf der Hand eine Verschwörung beginnen, um zwar zum Anführer zu werden, den Imperator aber am Leben zu lassen.

Falls der Anführer oder ein anderer Verschwörer bereits seine *Gunst* auf den amtierenden Imperator gesetzt hat und er sie auf die Kandidatenkarte versetzt, macht er damit ein Feld auf dem Imperator frei, was einen nachfolgenden Verschwörer dazu verleiten könnte, seine *Gunst* dort zu setzen und dem Anführer nicht zu helfen, den Imperator zu ermorden.

Falls es auf den Imperator-Karten freie Felder geben sollte, könnte ein Spieler nur deshalb an einer Verschwörung teilnehmen wollen, um dort *Gunst* einzusetzen und am Ende der Runde Punkte zu erhalten.

In jeder Phase des Spiels ist es erlaubt, sich mit anderen Spielern abzusprechen, Intrigen zu spinnen und Vereinbarungen zu treffen, ohne dass man sich an sein Wort halten muss.



# KURZÜBERSICHT VERSCHWÖRUNG:

VERSCHWÖRUNG IST MÖGLICH NACH EINER SEQUENTIA-KARTE.

## KOMPLOTT:

EIN SPIELER DARF EINE VERSCHWÖRUNG BEGINNEN (IN ZUGREIHENFOLGE ABFRAGEN). DIESER SPIELER (ANFÜHRER) MUSS MIN. 1 CONIURA-KARTE BIETEN. DIE ANDEREN SPIELER DÜRFEN:

**PASSEN** (= NICHT-VERSCHWÖRER).

**MITGEHEN**, INDEM SIE DIESELBE ANZAHL CONIURA-KARTEN BIETEN (= MITVERSCHWÖRER).

**ERHÖHEN**, INDEM SIE EINE HÖHERE ANZAHL CONIURA-KARTEN BIETEN (= NEUER ANFÜHRER).

SIND ALLE MITGEGANGEN, IST KEINE WEITERE ERHÖHUNG MÖGLICH.

## GUNST:

ANFÜHRER LEGT NEUEN KANDIDATEN FEST; ER UND DANN DIE ANDEREN MITVERSCHWÖRER LEGEN GUNSTMARKER AUF DEN KANDIDATEN ODER DEN ALTEN IMPERATOR.

## MORDANSCHLAG:

JEDER NICHT-VERSCHWÖRER DARF MAX. 1 PUGIO-KARTE SPIELEN, UM DAS LEBEN DES ALTEN IMPERATORS UM 1 PRO PUGIO ZU ERHÖHEN.

DIE VERSCHWÖRER (EINER NACH DEM ANDEREN, IN ZUGREIHENFOLGE) DÜRFEN BELIEBIG VIELE PUGIO-KARTEN AUSSPIELEN.

FALLS ZAHL DER PUGIO HÖHER ODER GLEICH LEBEN DES IMPERATORS, WIRD KANDIDAT NEUER IMPERATOR. GUNSTMARKER AUF ALTEM IMPERATOR AN SPIELER ZURÜCK.

FALLS ZAHL DER PUGIO KLEINER ALS LEBEN DES IMPERATORS, GUNSTMARKER AUF KANDIDAT AN SPIELER ZURÜCK.

## SIEGPUNKTE:

FALLS IMPERATOR STIRBT, BEKOMMT ANFÜHRER 1 VERSCHWÖRUNGSPUNKT; JEDER MITVERSCHWÖRER, DER MIN. 1 PUGIO GESPIELT HAT, BEKOMMT 1 SIEGPUNKT. KEINE WEITERE VERSCHWÖRUNG IN DIESER RUNDE MEHR ERLAUBT.

FALLS IMPERATOR ÜBERLEBT, BEKOMMT NIEMAND PUNKTE.

# SYMBOLERKLÄRUNG

## AUT

Der Spieler wählt eine der Auswirkungen der Karte und wendet sie an. Ist es eine Negativkarte, muss er eine Strafe wählen, die auf ihn anwendbar ist (falls möglich).



Eine offene CIVITAS-Karte der angegebenen Farbe wird entfernt. Liegen Marker auf ihr, gehen diese an die jeweiligen Besitzer zurück.



Man zieht eine Karte CONIURA.



Man zieht eine Karte PUGIO.



Man nimmt sich für den Rest der Partie einen zusätzlichen SPQR-Marker seiner Farbe (zuerst bekommt man die 5, dann die 6).



Man nimmt sich den Marker PRIMUS INTER PARES.



Man legt sofort einen SPQR-Marker aus seinem Vorrat auf ein freies Feld.



Man tauscht zwei Marker beliebiger Farbe auf den CIVITAS-Karten miteinander aus, ohne sie sich anzusehen.



Man entfernt einen SPQR-Marker beliebiger Farbe von einer CIVITAS-Karte, ohne ihn sich anzusehen und gibt ihn seinem Besitzer zurück.



Man vertauscht zwei ORDO-Karten miteinander.



Man vertauscht eine CIVITAS-Karte auf Position 1 mit der gleichfarbigen Karte auf Position 2.



Man vertauscht zwei Sequentia-Karten miteinander, auf denen gerade nicht der Sequentia-Marker liegt.



**STRAFE:** Man muss einen seiner bereits gesetzten SPQR-Marker zurück in seinen Vorrat nehmen.



**STRAFE:** Man verliert einen Siegpunkt (oder einen Verschwörungspunkt). Hinweis: Der Marker PRIMUS INTER PARES gilt nicht als Siegpunkt.



**STRAFE:** Man muss eine PUGIO-Karte ablegen (unter den Stapel). Wenn man keine hat, muss man zum Beweis alle seine Karten vorzeigen.



**STRAFE:** Man muss eine CONIURA-Karte ablegen (unter den Stapel). Wenn man keine hat, muss man zum Beweis alle seine Karten vorzeigen.



## POST SCRIPTUM

POST SCRIPTUM di Mario Sacchi - Via Brigatti, 4 - 28019 - Suno (NO)  
Italien - Telefon: +39 347.84.66.949

[HTTP://WWW.PSGIOCHL.COM/](http://www.psgiochl.com/) - [INFO@PSGIOCHL.COM](mailto:info@psgiochl.com)

ILLUSTRATIONEN VON PAOLO MERITI: [MERITIPAOLO@LIBERO.IT](mailto:MERITIPAOLO@LIBERO.IT)

ART DIRECTOR PAOLO VALLERGA

SCRIBABS DI PAOLO VALLERGA - VIA MALTA, 5

10141 - TORINO - ITALIEN - [VALLERGA@SCRIBABS.IT](mailto:VALLERGA@SCRIBABS.IT)

