



KLAUS-JÜRGEN WREDE

DER UNTERGANG VON
POMPEJI

Spieler: 2-4 Personen

Alter: ab 10 Jahren

Dauer: ca. 45 Minuten

63 N.CHR.

POMPEJI, DIE STADT AM VESUV, WIRD DURCH EIN STARKES ERDBEBEN SCHWER BESCHÄDIGT. AUS ANGST VOR EINEM AUSBRUCH DES VULKANS VERLASSEN VIELE DER ETWA 20.000 EINWOHNER IN WILDER PANIK IHRE HEIMAT. DIEJENIGEN, DIE ZURÜCKBLEIBEN, BAUEN POMPEJI WIEDER AUF.

79 N.CHR.

POMPEJI BEFINDET SICH AUF DEM HÖHEPUNKT SEINER ENTFALTUNG ZU EINER BEDEUTENDEN HANDELSSTADT. IN DEN VERGANGENEN JAHREN SIND ZAHLREICHE RÖMISCHE BÜRGER, BERÜHMTE GLADIATOREN UND REICHE PATRIZIER ZURÜCKGEKOMMEN UND HABEN DORT DIE NEU GEBAUTEN PRACHTVOLLEN GEBÄUDE AM FUSSE DES VESUV BEZOGEN. DIE FURCHT VOR DEM VULKAN IST LÄNGST VERGESSEN. ALS DIE BEWOHNER POMPEJIS AM MORGEN DES 24. AUGUST IHR TAGWERK BEGINNEN, AHNEN SIE NICHTS VON DER BEVORSTEHENDEN KATASTROPHE. BEI SONNENAUFGANG AM NÄCHSTEN MORGEN IST POMPEJI UNTER ASCHE UND LAVA BEGRABEN.

SPIELMATERIAL

127 Spielsteine
in vier Farben



53 Pompejikarten
in vier Farben und
mit Zahlen von 1-11



7 Karten
„Omen“



1 Karte
„A.D. 79“



1 Vulkan



1 Stoffbeutel



45 Lavaplättchen mit sechs verschiedenen Symbolen
je 7x Vase, Helm, Maske und je 8x Schriftrolle, Säule, Münze



1 Spielplan

Aussparung für
den Vulkan

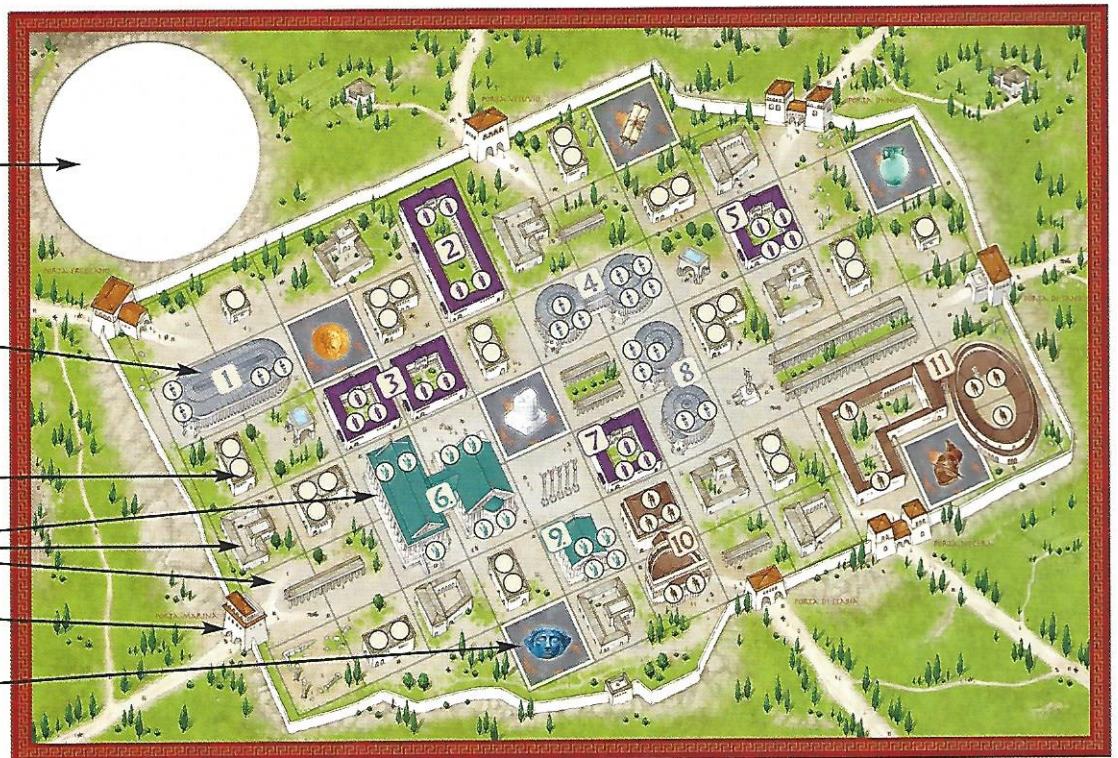
Gebäude mit einer
Hausnummer

Neutrales Gebäude

Stadtfelder

Stadttor

Startfeld Lava



SPIELIDEE

Das Spiel ist in zwei Phasen gegliedert. In der ersten Phase bringen die Spieler mit Hilfe von Karten möglichst viele eigene Spielsteine in die Stadt. Wer beispielsweise eine Karte mit der Zahl 3 ausspielt, stellt einen Spielstein in ein Gebäude mit der Hausnummer 3. Unter den Karten gibt es die Karte „A.D. 79“. Sobald diese Karte zum zweiten Mal aufgedeckt wird, bricht der Vesuv aus und es beginnt die zweite Phase. Jeder Spieler versucht nun, möglichst viele seiner Spielsteine durch die Stadttore aus der Stadt herauszuziehen, bevor Pompeji von den Lavaplättchen bedeckt ist. Sieger ist, wer bei Spielende die meisten eigenen Spielsteine gerettet hat.

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.

Jeder Spieler erhält Spielsteine in einer Farbe:

Bei **zwei** Spielern je **36** Spielsteine in den Farben Rot und Schwarz.

Bei **drei** Spielern je **30** Spielsteine in den Farben Rot, Schwarz und Gelb.

Bei **vier** Spielern je **25** Spielsteine in den Farben Rot, Schwarz, Gelb und Blau.

Jeder Spieler stellt die Spielsteine vor sich auf den Tisch.

Vorbereitung des Zugstapels

Der Besitzer des Spiels ist der Kartengeber. Er trennt die Karte „A.D. 79“ und die „Omen“-Karten von den Pompejikarten mit den Zahlen. Danach mischt er die Pompejikarten und bildet sieben verdeckte Stapel zu je vier Karten.



A.D. 79
Karte



Omen
Karten



4er-
Stapel



4er-
Stapel



4er-
Stapel



4er-
Stapel



4er-
Stapel



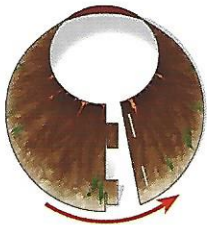
4er-
Stapel



4er-
Stapel

Nun mischt er die „Omen“-Karten wieder gut unter die Pompejikarten, die er noch in der Hand hält, und legt die Karten als Stapel verdeckt neben den Spielplan. Auf diesen Stapel legt er ebenfalls verdeckt die Karte „A.D. 79“ und dann die Karten von zwei beliebigen 4er-Stapeln oben drauf. Fertig ist der verdeckte Zugstapel.

Danach suchen sich alle Spieler je einen 4er-Stapel aus und nehmen diese Karten auf die Hand. Je nach Spielerzahl bleiben ein bis drei 4er-Stapel übrig. Diese werden **unbesehen** in die Schachtel zurückgelegt.



Der Vulkan wird **vorsichtig** zusammengefügt und in die Aussparung des Spielplans gesteckt. Nach Spielende wird der Vulkan wieder auseinandergelöst und flach in die Schachtel gelegt. Die Lavaplättchen kommen in den Stoffbeutel und werden kurz durchgemischt. Der Beutel mit den Plättchen wird griffbereit beiseite gelegt.

SPIELABLAUF

Der linke Nachbar des Kartengebers beginnt, danach folgen die Mitspieler im Uhrzeigersinn.

ERSTE PHASE: DER EINZUG VON NEUEN BÜRGERN

Wer am Zug ist, führt drei Aktionen nacheinander aus:

- 1) Er spielt eine seiner vier Handkarten aus.
- 2) Er stellt einen seiner Spielsteine auf ein freies Feld in ein Gebäude, dessen Hausnummer mit der Zahl auf der Karte übereinstimmt.
- 3) Er zieht eine Karte vom Zugstapel nach.

Ausgespielte Karten werden **offen** auf den Ablagestapel gelegt. Der Ablagestapel entsteht durch den ersten Spieler, der seine Karte neben dem Zugstapel ablegt.

Die Anzahl der Figuren am unteren Rand einer Pompejikarte gibt an, wie viele Karten für eine Hausnummer im Spiel sind. Die Pompejikarten haben die Farben Grau, Türkis, Braun und Violett und eine Zahl (Hausnummer) von 1 bis 11. In den gleichen Farben und mit den gleichen Hausnummern gibt es auf dem Spielplan unterschiedlich große Gebäude. Zusätzlich sind auf dem Plan noch neutrale beigefarbene Gebäude vorhanden (siehe auch Kapitel „Die Verwandten“). All diese Gebäude haben kleine runde Felder, auf die die Spielsteine gestellt werden.

Achtung: Der Plan von Pompeji ist in quadratische Stadtfelder unterteilt. Es gibt Gebäude, die genauso groß sind wie ein Stadtfeld (Quadrat), beispielsweise das Gebäude mit der Hausnummer 9. Andere Gebäude erstrecken sich über zwei Stadtfelder, beispielsweise das Gebäude mit der Hausnummer 2. Deshalb ist es wichtig, dass die Spielfiguren genau auf die kleinen runden Felder gestellt werden. In Gebäude ohne diese Felder können keine Figuren gestellt werden.

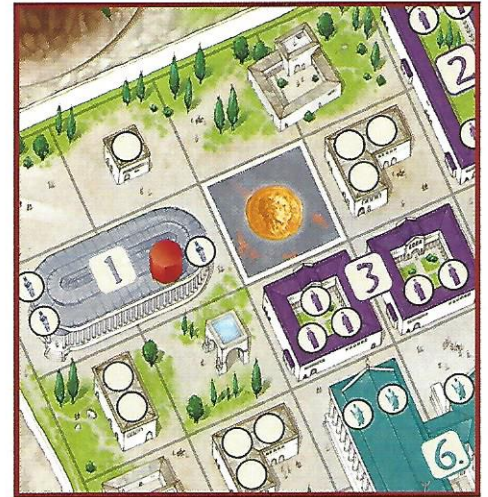
Beispiel: Jürgen spielt eine graue Karte mit der Zahl 1 aus. Er stellt einen seiner roten Spielsteine in das graue Gebäude mit der Hausnummer „1“ und zieht dann eine Karte vom Zugstapel auf die Hand.



Zugstapel



Ablagestapel



Achtung: Zu manchen Hausnummern gehören zwei Gebäude. Es sind dies die Hausnummern 3, 4, 6, 8, 10 und 11. In einem solchen Fall sucht sich der Spieler ein freies rundes Feld in einem der beiden Gebäude aus.

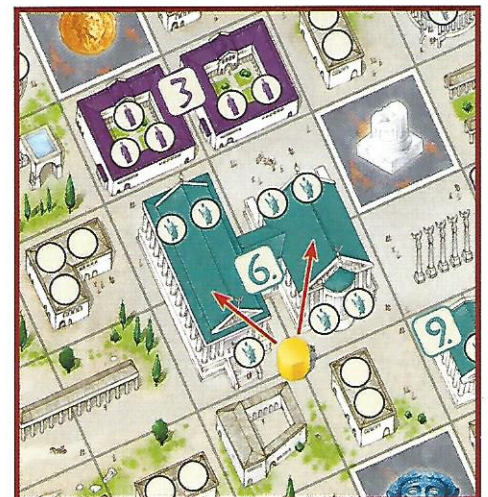
Beispiel: Oliver spielt eine türkisfarbene Karte mit der Zahl 6 aus. Er kann frei wählen, in welches der beiden Gebäude er seinen gelben Spielstein stellen möchte. Er entscheidet sich für das Gebäude mit den drei Feldern und zieht dann eine Karte vom Zugstapel auf die Hand.



Zugstapel



Ablagestapel



Der Vesuv brodel



Zieht ein Spieler die Karte „A.D. 79“ vom Zugstapel, erhält der Spieler, der diese Karte gezogen hat, sofort eine Ersatzkarte. Danach wird die Karte „A.D. 79“ wieder in den Stapel zurückgesteckt. Hierzu werden die **untersten 15 Karten** des Zugstapels abgezählt, die Karte „A.D. 79“ hineingemischt, und dann die gemischten Karten wieder unter den Zugstapel geschoben.

Ab sofort müssen die Spieler zusätzlich die folgenden Regeln beachten:

Das Omen



Zieht ein Spieler eine „Omen“-Karte vom Zugstapel, legt er diese Karte sofort auf den Ablagestapel. Dann nimmt er einen fremden Spielstein aus einem Gebäude seiner Wahl und wirft ihn in den Vulkan. Der Spielstein ist damit aus dem Spiel. Danach zieht er eine Ersatzkarte, so dass er wieder vier Karten auf der Hand hält. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Die Verwandten

Steht in dem Gebäude, in das ein Spieler einen Spielstein stellt, bereits ein anderer Spielstein (die Farbe spielt keine Rolle), so darf er im gleichen Zug einen zusätzlichen Spielstein (Verwandter) in ein **anderes** gleichfarbiges oder neutrales Gebäude stellen. Da es für neutrale beigefarbene Gebäude keine Pompejikarten gibt, können sie nur durch die Verwandtenregel gefüllt werden.

Achtung: Wenn zu Hausnummern zwei Gebäude gehören, werden die Spielsteine des jeweils anderen Gebäudes **nicht** mitgezählt.

Beispiel: Klaus spielt eine violette Karte mit der Zahl 3 aus. In beiden Gebäuden mit der Hausnummer 3 steht ein Spielstein. Klaus stellt einen schwarzen Spielstein (1) in das rechte Gebäude. Durch die Verwandtenregel darf er für den roten Spielstein, der schon in dem Gebäude war, einen zusätzlichen eigenen Spielstein in ein anderes violettes oder neutrales Gebäude stellen. Der gelbe Spielstein im linken Gebäude mit der Hausnummer 3 zählt nicht mit. Klaus stellt den Verwandten (2) in ein neutrales Gebäude.



Zugstapel



Ablagestapel



Stehen in dem Gebäude, in das ein Spieler einen Spielstein stellt, bereits zwei oder drei Spielsteine, darf er genauso viele Verwandte im gleichen Zug in beliebige andere gleichfarbige Gebäude und/oder neutrale Gebäude setzen (aber niemals in das Gebäude, das die Verwandtenregel ausgelöst hat). Dabei darf er pro Zug in jedes Gebäude nur einen Verwandten stellen.

Beispiel: Oliver spielt wieder eine türkisfarbene Karte mit der Hausnummer 6 aus. Da zu dieser Hausnummer zwei Gebäude gehören, entscheidet er sich für das rechte Gebäude mit den vier runden Feldern. In diesem Gebäude stehen schon drei Spielsteine. Oliver stellt einen gelben Spielstein (1) dazu und darf drei zusätzliche Spielsteine (Verwandte) in weitere Gebäude einziehen lassen. Er stellt einen gelben Spielstein in das andere Gebäude mit der Nummer 6, einen in das Gebäude mit der Nummer 9 und einen in ein neutrales Gebäude.



Zugstapel



Ablagestapel



Durch einen Verwandten dürfen keine weiteren Verwandten ins Spiel kommen, es kann also keine „Kettenreaktion“ ausgelöst werden. Es kann passieren, dass es nicht mehr genügend freie Felder gibt, um Verwandte einziehen zu lassen. Dann kann ein Spieler überzählige Verwandte nicht mehr nutzen.

Jokerkarten

Wer eine Karte für eine Hausnummer ausspielt, deren Gebäude gefüllt sind, benutzt diese Karte als „Joker“. In diesem Fall darf der Spieler einen Spielstein auf ein freies Feld in ein Gebäude seiner Wahl stellen, unabhängig von der Farbe der ausgespielten Karte.

Mit einer Jokerkarte dürfen keine Verwandten in ein Gebäude einziehen!

Beispiel: Klaus hat eine türkisfarbene Karte mit der Zahl 6 ausgespielt. Beide Gebäude mit dieser Hausnummer sind gefüllt. Daher darf er seinen schwarzen Spielstein (1) in ein anderes türkisfarbenes, violett, graues, braunes oder neutrales Gebäude stellen. Er entscheidet sich für ein neutrales Gebäude.



Zugstapel



Ablagestapel



Der Vesuv bricht aus

Die erste Phase endet, wenn die Karte „A.D. 79“ erneut vom Zugstapel gezogen wird. Sofort legen alle Spieler ihre Karten auf den Ablagestapel. Die Spielsteine, die noch vor den Spielern stehen, werden in die Schachtel zurückgelegt (**nicht** in den Vulkan werfen).

Sonderfall: Hat ein Spieler nur Karten von bereits voll besetzten Gebäuden auf der Hand, er besitzt also nur Jokerkarten, kann er jederzeit „Vulkanausbruch“ ausrufen, auch wenn er nicht an der Reihe ist. Zum Beweis zeigt er die Karten seinen Mitspielern.

Die Lava kommt!

Nun werden die ersten Lavaplättchen aus dem Beutel gezogen, **ohne in diesen hineinzusehen**. Es gibt Lavaplättchen mit sechs unterschiedlichen Symbolen. Jedes Symbol (Schriftrolle, Vase, Helm, Maske, Münze und Säule) hat ein etwas dunkleres Startfeld auf dem Spielplan. Das erste Plättchen eines Symbols wird auf das Startfeld mit demselben Symbol gelegt. Weitere Plättchen werden an ein beliebiges Plättchen dieses Symbols Kante an Kante gelegt, nicht diagonal (siehe nebenstehende Abbildungen).

Der linke Nachbar des Spielers, der den Vulkanausbruch ausgelöst hat, zieht das erste Lavaplättchen aus dem Beutel und legt es auf das entsprechende Startfeld. Im Uhrzeigersinn folgen die Mitspieler, bis **sechs Plättchen** auf dem Plan liegen. Legt ein Spieler ein Lavaplättchen auf ein Stadtfeld (ganzes Gebäude oder halbes Gebäude), auf dem Spielsteine stehen, dann werden diese in den Vulkan geworfen (siehe auch Seite 7 oben).



ZWEITE PHASE: RETTE SICH, WER KANN!

Wenn sechs Lavaplättchen auf dem Spielplan liegen, beginnt die zweite Phase. Jetzt besteht der Zug eines Spielers aus:

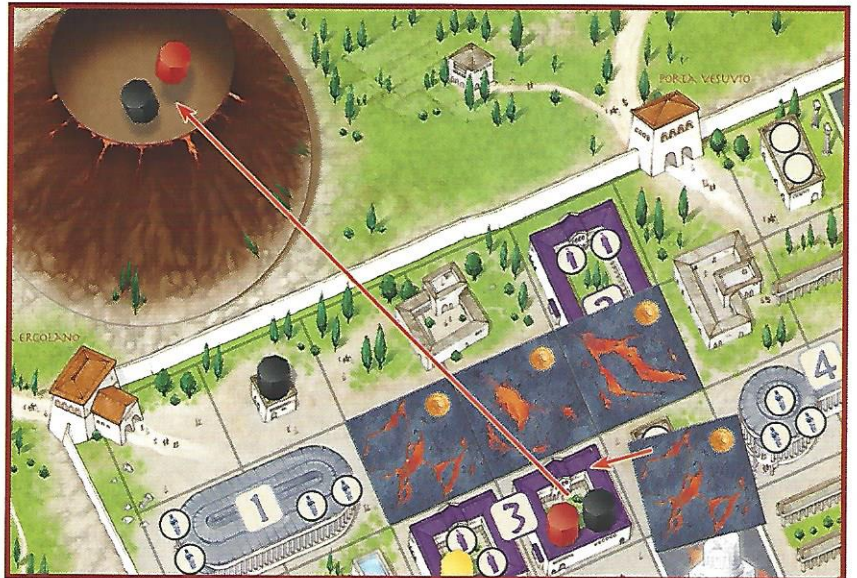
- ein Lavaplättchen ziehen und auf dem Spielplan ablegen und
- danach zwei seiner Spielsteine bewegen.

Der linke Nachbar des Spielers, der das sechste Plättchen gelegt hat, beginnt die zweite Phase.

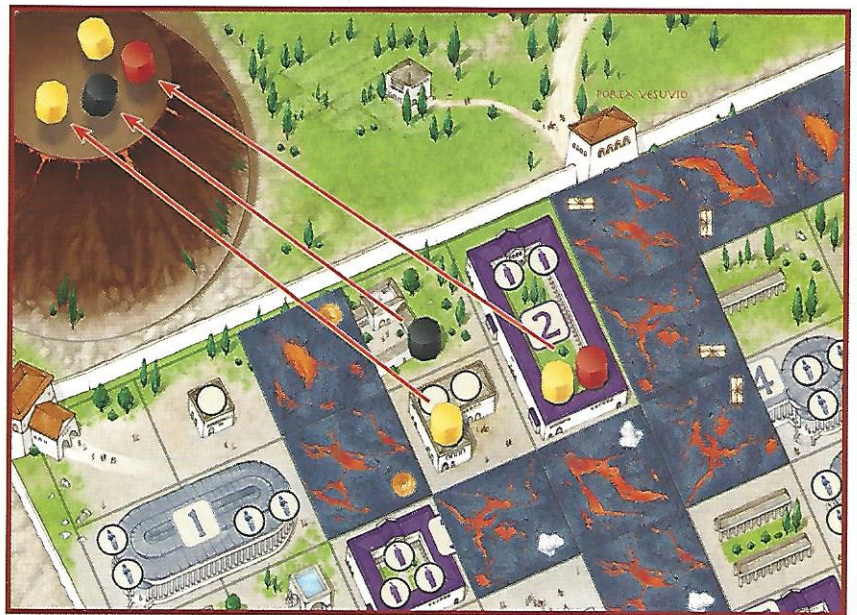
A) Lavaplättchen ziehen

Der Spieler zieht ein Lavaplättchen ohne hinzusehen aus dem Beutel. Das gezogene Plättchen legt er an ein bereits liegendes Plättchen desselben Symbols Kante an Kante an (siehe Abbildung rechts). Ist es das erste Plättchen eines Symbols, dann legt er es auf das Startfeld dieses Symbols.

Legt ein Spieler das Plättchen auf ein Stadtfeld, auf dem Spielsteine stehen, dann werden diese Spielsteine sofort in den Vulkan geworfen, auch wenn seine eigenen Spielsteine darunter sind.



Spielsteine werden auch dann in den Vulkan geworfen, wenn sie zwar noch bewegt werden können, aber so von Lavaplättchen umschlossen sind, dass der Weg zu einem Stadttor für sie nicht mehr frei ist. Die Spielsteine werden sofort in den Vulkan geworfen, sobald sie eingeschlossen worden sind.

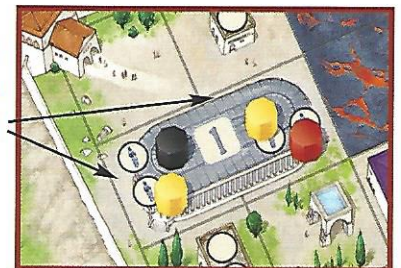


B) Spielsteine bewegen

Ein Spieler hat immer zwei Bewegungszüge und darf damit **zwei verschiedene** seiner Spielsteine ziehen. Er darf mit seinem Spielstein so viele Stadtfelder weit ziehen, wie Spielsteine (egal ob eigene oder fremde) insgesamt auf dem Stadtfeld stehen, auf dem er einen Bewegungszug beginnt.

Achtung: In den Gebäuden, die sich über zwei Stadtfelder erstrecken, befinden sich die Spielsteine nun in der zweiten Phase auch auf zwei Stadtfeldern. Dies ist beispielsweise im Gebäude mit der Hausnummer 1 der Fall. Auf jedem Stadtfeld dieses Gebäudes stehen in der rechten Abbildung zwei Spielsteine, also haben die Figuren nur jeweils zwei Bewegungspunkte.

1 Gebäude
mit
2 Stadtfeldern



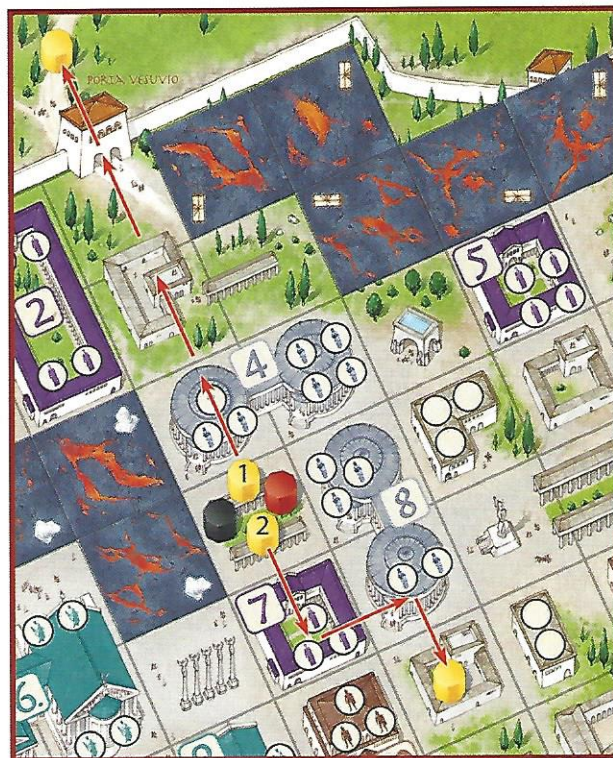
Gezogen wird immer waagrecht oder senkrecht, niemals diagonal.

Abknicken ist auch mehrmals erlaubt, hin und her ziehen ist nicht erlaubt. Ein Spielstein darf auf jedes Stadtfeld ziehen. Nur Stadtfelder, auf denen Lavaplättchen liegen, sind tabu. Der Spieler darf Bewegungspunkte verfallen lassen. Es gibt keine obere Grenze dafür, wie viele Spielsteine auf einem Stadtfeld stehen dürfen. Die Beschränkung durch die runden Felder in den Gebäuden ist in der zweiten Phase aufgehoben.

Wird ein Spielstein durch ein Stadttor aus der Stadt hinausgezogen, ist er gerettet und wird vor dem Spieler abgestellt. Der Zug durch ein Stadttor zählt als ein Bewegungspunkt.

Beispiel: Auf einem Stadtfeld stehen vier Spielsteine. Oliver ist am Zug. Sein erster gelber Spielstein (1), den er aus diesem Stadtfeld herauszieht, hat vier Bewegungspunkte. Das reicht, um den Spielstein durch ein Stadttor hinauszuführen. Er stellt den Spielstein vor sich ab. In seinem zweiten Bewegungszug kann Oliver seinen zweiten gelben Spielstein (2) nur drei Felder weit ziehen.

Der nächste Spieler, der seinen Spielstein (rot oder schwarz) von diesem Feld zieht, hat nur noch zwei Bewegungspunkte zur Verfügung.

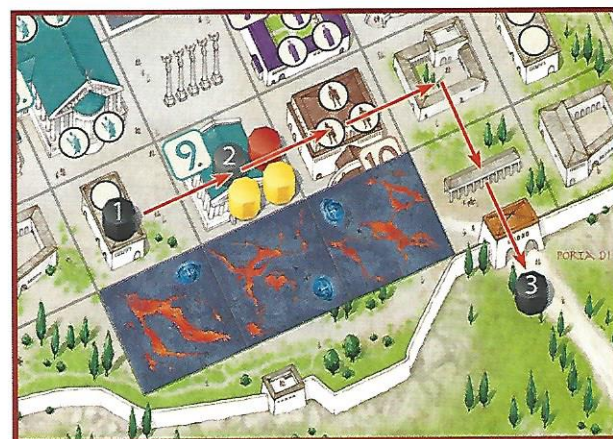


Normalerweise müssen immer zwei verschiedene Spielsteine gezogen werden.

Ausnahme: Ist ein Spielstein zu Beginn des 1. Bewegungszuges allein auf einem Stadtfeld, darf er auch im 2. Bewegungszug gezogen werden.

Beispiel: Klaus ist am Zug. Er zieht in seinem ersten Bewegungszug seine einzelne schwarze Figur (1) mit einem Bewegungspunkt auf das Stadtfeld mit drei Spielsteinen. In diesem Stadtfeld stehen nun vier Spielsteine. Alle Spielsteine haben jetzt vier Bewegungspunkte. Dadurch ist Klaus in seinem zweiten Bewegungszug in der Lage, den Spielstein (2) von diesem Stadtfeld durch das Stadttor hinauszuführen. Er stellt den Spielstein (3) vor sich ab.

Achtung: Hat ein Spieler nur noch einen Spielstein in der Stadt, dann darf er mit ihm **beide** Bewegungszüge ausführen. Hat ein Spieler keinen Spielstein mehr in der Stadt, zieht er nur noch Lavaplättchen aus dem Beutel und legt sie auf dem Spielplan ab.



SPIELLENDE

Das Spiel endet mit dem Spieler, der das letzte Lavaplättchen aus dem Beutel gezogen hat. Dieser Spieler darf seinen Spielzug noch beenden. Spielsteine, die sich jetzt noch auf dem Spielplan befinden, werden in den Vulkan geworfen. Das Spiel endet früher, wenn sich kein Spielstein mehr in der Stadt befindet oder kein Spielstein mehr aus der Stadt gezogen werden kann, weil alle Stadttore durch Lavaplättchen unpassierbar geworden sind. Es gewinnt der Spieler, der die meisten seiner Spielsteine aus der Stadt retten konnte. Bei einem Gleichstand unter den Führenden hat derjenige gewonnen, der weniger Spielsteine im Vulkan liegen hat.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIV

Version 1.0

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL