

POMPEII[©]



THE LAST DAYS • DIE LETZTEN TAGE
DE LAATSTE DAGEN • LES DERNIERS JOURS
GLI ULTIMI GIORNI • LOS ULTIMOS DIAS

Mark, model and world distribution rights: Challenge S.P.R.L.
75 Rue de Livourne
1050 Brussels
BELGIUM

Graphic Design: Terry Anthony Associates
Design & Artwork
LONDON



POMPEII®

Die letzten Tage.

1. Ziel des Spiels

Jeder Spieler muß sich bei der Zerstörung der Stadt in Sicherheit bringen, muß aber gleichzeitig auch andere Bürger von Pompei retten. Diese Rettungsaktion steht im Mittelpunkt der 3. Spielphase. Die beiden ersten Phasen sind Vorbereitung. Die 1. Phase erlaubt es jedem Spieler, sich ein Menschenkapital - die « clientes » - und ein Immobilienkapital aufzubauen; die zweite ist die des ruhigen Lebens der Einwohner von Pompei bis zum Ausbruch des Vesuvius und... dem letzten Tag. Dieses Spiel basiert auf geschichtlichem Hintergrund. Alle vorkommenden Personen und Gebäude haben wirklich existiert. Die Erfinder dieses Spiels haben es sich zur Aufgabe gemacht, das Leben in Pompei zu beschreiben, so wie es vor ungefähr 2000 Jahren wirklich war. Fehlendes geschichtliches Wissen wurde, soweit erforderlich, durch begründete Vermutungen ersetzt.

2. Bestandteile des Spiels

Spielplan, Spielanleitung, 8 Spielfiguren, 2 Würfel, 1 Plastiktüchchen mit einem Puzzle, Spielgeld. Ein Päckchen Karten: Personen/Gebäude: 101 Karten. Ein Päckchen Karten: « Vita Romana »: 40 Karten. Ein Päckchen Karten: Vesuvius, Ausbruch eines Vulkans: 70 Karten

3. Vorbereitung des Spiels

Die verschiedenen Karten-Päckchen werden wie folgt auf den Spielplan gelegt:

- die Karten « Vita Romana », gemischt und mit dem Text nach unten,
- die Karten « Vesuvius », gemischt und mit den Zahlen nach unten,
- die anderen Karten (101), die Personen und Gebäude darstellen, werden nach Zahlen sortiert (um ihr Verteilen während der ersten Phase des Spiels zu vereinfachen) und, mit dem Bild nach oben, neben denjenigen Spieler gelegt, der mit ihrer Verteilung und dem Geldeintreiben für die Bank beauftragt ist.

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur (ohne hinzusehen). Entsprechend der Farbe der gewählten Figur wird der Spieler zu einem der acht Einwohner Pompeis, die in diesem Spiel mitspielen. Er bekommt ein Haus (siehe Punkt 4) und ein Kapital in Sesterzen (ST), dessen Höhe von der Anzahl der Spieler abhängt.

Anzahl	Kapital in (ST)	Anzahl	Kapital in (ST)
2	25.000	5	12.000
3	20.000	6	10.000
4	15.000	7	8.500
		8	7.500

4. Die Namen der Einwohner von Pompei entsprechend der Farben der Spielfiguren

Farbe	Name	Hausnummer
Grün	Julius polybius	35
Rot	Trebius Valens	34
Weiß	Marcus Lucretius	42
Gelb	Obellius Firmus	36
Schwarz	Fabius Rufus	53
Blau	Paquius Proculus	23
Violett	Caecilius Iocundus	40
Orange	Lucretius Fronto	38

5. Das Spiel

Wichtiger Hinweis. Um seine Gewinnchancen zu erhöhen muß jeder Spieler versuchen, ein Maximum an Personen und Gebäuden zu erwerben, wobei er seine spätere Spielstrategie und die Höhe seines Kapitals nicht außer acht lassen sollte. Dann muß der Spieler seine Personen und Gebäude nach bestimmten Regeln « kombinieren »; z. B. muß ein Priester (rein örtlich gesehen) mit einem Tempel kombiniert werden, ein Sklave mit einem privaten Haushalt, ein Schauspieler mit einem Theater usw... Um diese Kombinationen zu erleichtern sind alle Karten sowie die einzelnen Felder auf dem Spielplan und die auf dem Stadtplan gekennzeichneten Gebäude nach einem bestimmten Schema mit Farbpunkten versehen. Eine Person kann sich in einem Gebäude aufhalten, wenn sie die Farbmarkierung dieses Gebäudes auf ihrer Karte hat. Die öffentlichen Gebäude können maximal 3 Personen, die privaten Gebäude nur 2 Personen aufnehmen.

1. Phase des Spiels: Erwerb von Gebäuden und Personen

In dieser Spielphase werden die 107 Felder des äußeren Teils des Spielplans durchlaufen. Im Anhang an diese Spielanleitung finden Sie ein Verzeichnis aller Personen und Gebäude, die auf diesen Feldern vorkommen.

Es wird der Reihe nach mit beiden Würfeln gewürfelt. Jeder Spieler muß, ausgehend vom INGRESSUS (Start), so viele Felder vorrücken, wie die Augen seiner beiden Würfel anzeigen. Wenn er aber ein Feld erreichen will, an dem er in der laufenden Runde vorbeilaufen mußte, kann er in der folgenden Runde so viele Felder zurückgehen, wie er Augen mit nur einem Würfel erlangt; diese Möglichkeit besteht jedoch nur in der 1. Spielphase.

Kommt der Spieler auf ein Gebäude- oder Personen-Feld, das noch nicht vergeben ist, hat er die Möglichkeit dieses Feld zu « kaufen ». Der Spieler, der ein Feld erwirbt, erhält die entsprechende Karte (durch ihre Nummer leicht zu finden) gegen Bezahlung des auf der Karte angegebenen Preises an die Bank.

Handelt es sich bei dem Erwerb um eine Person, so ist der Karteninhaber von nun an ihr « Patron ». Die gekaufte Person wird dadurch zu seinem « Klienten ». Der Karteninhaber genießt die Vorteile, die auf den Karten für die nächste Spielphase, der Vita Romana, beschrieben werden. Vor allem hat der « Patron » jedoch die Möglichkeit seine « Klienten » während der letzten Spielphase zu retten.

Kommt der Spieler auf ein Feld, dessen Person oder Gebäude bereits verkauft ist, darf er bis zum nächsten freien Feld weitergehen.

Ein Spieler, der auf ein FORTUNA = Glücksfeld gelangt, kann eine Person oder ein Gebäude erwerben, wenn diese noch nicht verkauft sind. Sie müssen aber zwischen diesem und dem vorangehenden FORTUNA liegen bzw. zwischen dem FORTUNA und dem INGRESSUS, wenn es sich um das erste FORTUNA handelt. Der Spieler, der von dieser Gelegenheit Gebrauch macht, setzt seine Figur auf das neu erworbene Feld und setzt das Spiel von diesem Feld aus fort.

Befindet er sich noch in der 1. Phase, kann der Spieler seine « Klienten » und Gebäude an andere Spieler verkaufen (oder zu 50% ihres Wertes an die Bank, wobei um höchstens ST 50 aufgerundet werden kann). Während der 2. Phase kann allerdings nur verkauft werden wenn der Spieler nicht mehr über genügend Geld verfügt, um die Zahlungen zu leisten, die auf den « Vita Romana » Karten gefordert werden.

Will ein Spieler in die 2. Spielphase überwechseln, so muß er, bevor er den Parcours der 1. Spielphase beendet, die Personen in seinen Gebäuden unterbringen, wobei die vorgegebenen Kombinationen zu beachten sind. Wie bereits erwähnt, genügt es, die zu diesem Zweck angebrachten Farbmarkierungen zu beachten. Die Kombinationen von Gebäuden und Personen muß durch Aufeinanderlegen der entsprechenden Karten allen Mitspielern deutlich gemacht werden.

Diejenigen Personen, für die während der 1. Spielphase keine Unterkunft nach den unten aufgeführten Regeln gefunden wurde, können an andere Spieler verkauft werden. Auch die Bank kann diese Personen zu 50% ihres Wertes, auf höchstens ST 50 aufgerundet, aufkaufen.

Sobald ein Spieler seine Kombinationen beendet hat (mindestens eine ist erforderlich), darf er in die 2. Spielphase überwechseln, selbst wenn sich die anderen Spieler noch in der 1. Spielphase befinden. Jeder Spieler kann in der 1. Spielphase bleiben, solange er möchte, d.h. er kann vorrücken oder zurückgehen, also mit einem oder mit zwei Würfeln spielen, er kann Gebäude und Personen erwerben, selbst wenn sich schon alle anderen Spieler in der 2. Spielphase befinden. Er muß allerdings die Risiken, die eine solche Strategie nach sich ziehen könnte, auf sich nehmen.

2. Phase des Spiels: *Vita Romana*

Um mit dieser Spielphase beginnen zu können, dringt der Spieler in die Stadtmauern ein, nachdem er das letzte FORTUNA passiert hat, und stellt seine Figur auf die Hausnummer die ihm am Anfang des Spieles zugeteilt wurde; dann nimmt er die oberste Karte vom Stapel « Vita Romana », liest die auf dieser Karte enthaltenen Anweisungen laut vor und legt sie dann unter den Stapel. Dies kann eine Anweisung sein, sich an einen anderen Ort zu begeben; der Spieler muß dann seine Figur auf das bezeichnete Feld stellen. Er kann jedoch auch zu Zahlungen aufgefordert werden; es muß jedoch nur an diejenigen Spieler bezahlt werden, die sich bereits in Phase 2 befinden. Wie bereits erwähnt, beziehen sich alle Zahlungen, sowohl Einnahmen als auch Ausgaben auf den « Patron », d.h. auf den Spieler, der die Karte mit der betreffenden Person besitzt. Ist das Gebäude, zu dem sich ein Spieler begeben soll, besetzt, wird die Spielfigur auf das nächste Feld mit einem grünen Punkt gesetzt.

Wenn die Karte « ULTIMA DIE-Ausbruch des Vesuvus-24. August 79 » umgedreht wird, ist die Phase des Vita Romana für ALLE Mitspieler beendet. An der 3. Spielphase können nur die Spieler teilnehmen, die sich bereits in der 2. Phase befinden. Die anderen Konkurrenten, d.h. diejenigen Spieler, die sich noch in der 1. Phase befinden, scheiden aus.

3. Phase des Spiels: *(Zerstörung der Stadt)*

In dieser Phase wird mit den « Vesuvius »-Karten gespielt. Sie sind durch einen ausbrechenden Vulkan gekennzeichnet. Von den 70 Karten dieses Stapels beziehen sich 57 auf Stadtviertel, 5 Karten enthalten keinerlei Anweisungen (Vesuv befindet sich im Ruhezustand) und 8 Karten tragen den Hinweis x2 (siehe weiter unten)

Der Reihe nach nimmt nun jeder noch nicht ausgeschiedene Spieler eine « Vesuvius »-Karte. Die Nummer auf der Rückseite dieser Karte kennzeichnet das Viertel, das nun als zerstört gilt. Der Spieler nimmt dann das Puzzleteil mit der gleichen Nummer und legt es mit der Nummer nach oben auf das zerstörte Viertel mit der gleichen Nummer. Damit werden die Lavamassen und die Asche gekennzeichnet.

Alles was von den Puzzleteilen bedeckt ist, wird als vernichtet angesehen. Die Straßen und Gebäude sind zerstört, und die Spieler, die sich zum Zeitpunkt der Zerstörung in diesem Viertel befinden, sind ausgeschlossen.

Entsprechend der unvorhersehbaren Vulkanausbrüche bildet sich auf dem Spielplan ein Netz zerstörter Stadtteile, was die Rettungsaktionen immer mehr erschwert. Wenn der Spieler die oberste « Vesuvius »-Karte umdreht und das entsprechende Puzzleteil auf den Stadtplan gelegt hat, gibt er die Person bekannt, die er retten möchte und wo sich diese befindet. Dann würfelt er mit beiden Würfeln und zieht seine Figur auf dem grünen Pfad in Richtung auf den bezeichneten Ort und zwar um so viele grüne Punkte wie er Augen erzielt hat. Es kann natürlich auch sein, daß ein Spieler unterwegs seine Richtung ändern muß, da die Zerstörung der Straßen immer schneller voranschreitet.

Erreicht ein Spieler das Gebäude in dem sich sein « Klient » befindet, nimmt er, der « Patron », diesen in seine Obhut. Der Spieler zieht nun seinen Stein auf schnellstem und sicherstem Weg zum nächstgelegenen Stadttor. Sobald dieses passiert ist, gilt der « Klient » als gerettet.

Bei der nächsten Runde kann sich der Spieler entscheiden, ob er in die Stadt zurückkehren will, um noch weitere Personen zu retten oder ob er, zu seiner eigenen Sicherheit, lieber außerhalb der Stadtmauern bleiben will. Will der Spieler in die Stadt zurückkehren, kann er jeden beliebigen Weg entlang der grünen Linien wählen.

Dabei ist zu beachten, daß:

1) ein Pasch dazu berechtigt, 20 Felder vorzulegen

2) die Karten mit der Aufschrift x2 (besonders ruhige Phase des Vesuvus) dazu berechtigen, doppelt so viele grüne Felder vorzurücken, wie die beiden Würfel anzeigen. So kann also ein Spieler, der einem Pasch würfelt und gleichzeitig eine x2-Karte zieht, um 40 grüne Punkte vorrücken. Es kann sein daß ein Spieler dadurch ermöglicht wird, einen « Klienten » zu retten und mit dem selben Zug in die Stadt zurückzukehren um den nächsten « Klienten » zu retten, wobei der zu rettende « Klient » immer vorher bekanntgegeben werden muß.

Befindet sich eine Spielfigur gerade in dem Augenblick eines erneuten Vulkanausbruchs in dem entsprechenden Viertel, gilt der Spieler als tot und ist folglich ausgeschlossen. Es ist übrigens durchaus möglich, daß die « Vesuvius »-Karte mit der Nummer des zu zerstörenden Viertels von dem Spieler gezogen wird, dessen Figur selbst in diesem Viertel steht. In so einem Fall kann jeder andere Spieler die « Klienten » des eben ausgeschiedenen Spielers retten als wären es seine eigenen.

Wenn zwei Spieler gleichzeitig den « Klienten » eines dritten, eben ausgeschiedenen, Spielers retten wollen, hat derjenige das Vorrecht, der zuerst bei der zu rettenden Person anlangt.

Wenn ein Spieler ausscheidet nachdem er schon eine oder mehrere Personen gerettet hat, behalten diese bei der Endabrechnung ihren Wert, nur im Falle, der eben ausgeschiedene Spieler ist ein « nachträglicher Sieger » (siehe Punkt 7)

6. Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn einer der folgenden Fälle eintritt:

- 1. alle « Klienten » wurden gerettet,
- 2. alle Stadttore und Straßen sind zerstört, so daß weitere Rettungsaktionen nicht mehr möglich sind,
- 3. der letzte Spieler scheidet durch die Zerstörung des Viertels, in dem er sich gerade befindet, aus.

7. Der Sieger des Spiels

Nach Spielende rechnet jeder Spieler den Wert aller von ihm geretteten Personen zusammen.

Sieger ist derjenige, dessen gerettete Personen den höchsten Gesamtwert in ST aufweisen.

« Nachträglicher Sieger »: Scheidet ein Spieler durch Zerstörung des Viertels, in dem er sich gerade befindet, aus, kann er am Spiel nicht mehr teilnehmen. Wenn jedoch die von ihm geretteten Personen am Ende des Spiels den größten Gesamtwert aufweisen wird er zum « nachträglichen Sieger » und somit trotzdem der Held von Pompei.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Personen gerettet hat, und wenn es dann immer noch unentschieden steht, gewinnt der, der über das meiste Bargeld verfügt.

N.B. Alle Namen der Gebäude und der Personen sind in Lateinischer Sprache auf den Karten und dem Spielplan angegeben.