

# AUGUSTUS™



Ein Spiel von Paolo Mori für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren

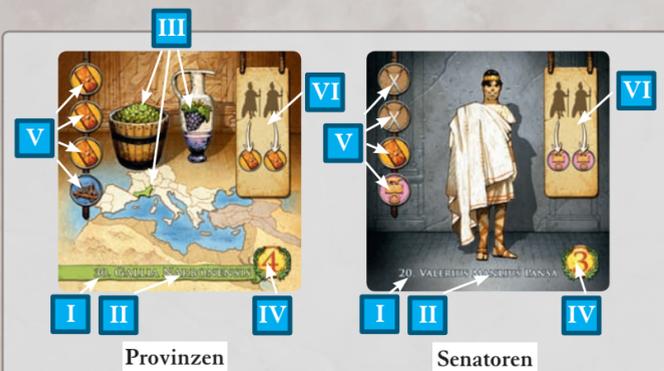


Vor euch steht ein Beispiel der Materialauslage zu Beginn eines Spiels für vier Spieler. Die Punkte 1 bis 6 geben euch einen Überblick über das Spielprinzip, das Material und den Spielaufbau. Lest sie, danach blättert um, um die Regeln auf der nächsten Seite zu lesen. Die letzte Seite der Spielregel dient euch als Spielhilfe.

**1** Nach der Ermordung von Julius Cäsar am 15. März 44 v.Chr., entschließt sich sein Adoptivsohn Gaius Octavius nach Rom zurückzukehren. Schon bald, zeigte dieser Anzeichen in die Politik gehen zu wollen. Im Jahre 31 v.Chr. verlieh ihm der Senat den Titel *Princeps Senatus*, der erste der im Senat das Wort, vor der Versammlung, ergreifen darf. Im Jahre 27 v.Chr. erhielt er den Titel Augustus. Mit 36 Jahren, wird Augustus der erste römische Kaiser und er teilt das Kaiserreich in Provinzen auf. Ihr seid «Legati Augusti», Vertreter von Augustus und eure Aufgabe besteht darin, die bereits existierenden Institutionen, in den Provinzen des Kaiserreichs, aufrechtzuerhalten. Ehrgeizig wie ihr seid, strebt ihr den Titel des Konsuls an, den der Senat jedes Jahr vergibt. Dafür braucht ihr die Unterstützung der einflussreichsten Senatoren und müsst in den Provinzen die Kontrolle übernehmen, um den meisten Reichtum anzuhäufen. Nur der Mächtigste von euch kann den Titel erlangen.



**2** Ihr beginnt das Spiel mit drei Zielkarten, die erobert werden müssen und sieben Legionen. Es gibt zwei verschiedene Arten von Zielkarten: die Provinzen und die Senatoren



Auf jeder Zielkarte befinden sich verschiedene Informationen:

- I** Nummer der Zielkarte (von 1 bis 88).
- II** Name des Senators / Name und Farbe der Provinz.
- III** Lage und produzierte Rohstoffe – Nur die Rohstoffe Gold und Weizen sind im Spiel von Nutzen. Die anderen sind für den Spielverlauf irrelevant.
- IV** Siegpunkte.
- V** Art und Anzahl der zu mobilisierenden Legionen.
- VI** Sonderfähigkeit der Zielkarte.

- INHALT :**
- 88 Zielkarten
  - 50 Legionen
  - 23 Mobilisierungsmarker
  - 12 Belohnungen
  - 1 Stoffbeutel
  - 1 Block

**3** Ein Ausrufer zieht einen der 23 Mobilisierungsmarker aus dem Stoffbeutel. Er nennt seine Kategorie und legt ihn auf den Tisch.

- Jeder Marker erlaubt es eine Legion, aus einer der sechs Kategorien, zu mobilisieren.
- Zwei Joker Marker erlauben es euch eine Legion eurer Wahl zu mobilisieren.



**4** Alle Spieler können nun Legionen, der gezogenen Kategorie mobilisieren oder Legionen verschieben, um ihre Zielkarten zu erfüllen.

**Euer Ziel:** So schnell wie möglich die meisten Punkte zu erlangen, da das Spiel endet, sobald es einem Spieler gelungen ist sieben Zielkarten zu kontrollieren. (Die Spielrunde wird noch zu Ende gespielt)

**5** Sobald ihr eine Zielkarte erfüllt habt, sagt ihr laut AVE CÄSAR.

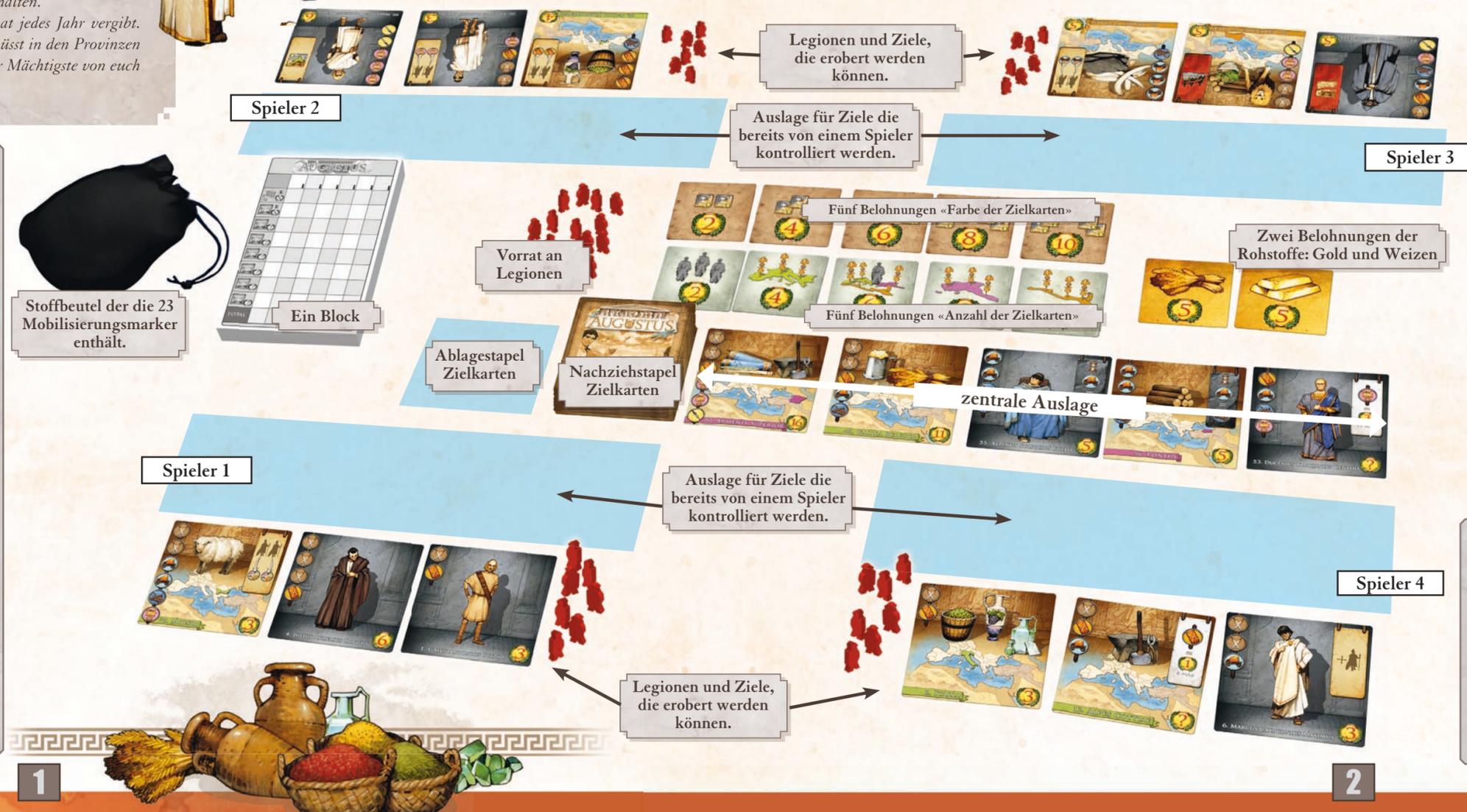
Sollten mehrere Spieler in der gleichen Runde eine Zielkarte erfüllen, schauen alle auf die Nummer ihrer Zielkarte. Der Spieler mit der kleinsten Nummer beginnt. Er nimmt seine Legionen zurück in den Vorrat, führt eventuell die Sonderfähigkeiten seiner erfüllten Zielkarte aus, legt diese in Zone für kontrollierte Zielkarten, und verlangt dafür im Verlauf des Spiels Belohnungen.

Danach wählt er eine neue Zielkarte aus den fünf offenliegenden Zielkarten der zentrale Auslage und legt sie vor sich ab. Er deckt danach noch die oberste Zielkarte vom Nachziehstapel auf, so dass wieder fünf offene Zielkarten in der zentrale Auslage ausliegen.

**6** Wenn andere Spieler auch AVE CÄSAR sagen, führen sie die gleichen Schritte aus.

Danach zieht der Ausrufer einen neuen Mobilisierungsmarker aus dem Stoffbeutel. So geht es weiter bis einer von euch, am Ende einer Runde, sieben Zielkarten erfüllt hat.

Nun werden die Punkte gezählt. Der Spieler, der die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie und hat den Titel des Konsuls erlangt.



1

2

## SPIELAUFBAU (siehe Illustration auf der vorherigen Seite)

### ● Spielhilfe

Die Hilfe am Ende der Regel kann während des Spiels genutzt werden.

### ● Belohnungen

Die Belohnungsmarker werden auf dem Tisch bereitgelegt.

### ● Legionen

Jeder Spieler erhält sieben. Der Rest wird zur Seite gelegt.

### ● Mobilisierung

Die 23 Marker werden im Stoffbeutel gemischt.

### ● Zielkarten

Fünf Zielkarten werden offen in die Tischmitte gelegt.

Jeder Spieler erhält sechs zufällige Zielkarten. Von diesen sechs wählt jeder Spieler drei Karten, die er behält und offen vor sich auslegt. Die anderen drei Karten kommen auf den Ablagestapel.

Mit den restlichen Zielkarten wird ein verdeckter Nachziehstapel gebildet.

Beim ersten Spiel erhält jeder Spieler einfach drei zufällige Zielkarten, die er vor sich auslegt.

## DAS EROBERN EINER ZIELKARTE

Der älteste Spieler beginnt und wird der Ausrufer. Er nimmt den Beutel und zieht einen Marker, er nennt die abgebildete Kategorie und legt den Marker offen auf den Tisch.

Jetzt können alle Spieler, auch der Ausrufer, eine ihrer Legionen auf ein Feld dieser Kategorie auf einer ihrer Zielkarten setzen:

- sie können entweder eine Legion aus ihrem Vorrat platzieren,
- oder eine bereits platzierte Legion versetzen. Dabei ist es egal ob sich diese Legion auf einem Feld einer anderen Kategorie und/oder einer anderen eigenen Zielkarte befindet.

Das Verschieben von Legionen kann sehr hilfreich sein um Zielkarten zu vervollständigen. Pro gezogenem Marker kann man nur eine Legion platzieren oder versetzen.

### Beispiel



1 Der Ausrufer benennt das Schild!



2 Der Spieler kann :

- Eine seiner, sich noch im Vorrat befindenden, Legionen auf ein Schild-Feld der Zielkarten 19 oder 20 platzieren.
- Irgendeine Legion, die sich auf den Zielkarten 19, 20 oder 21 befindet, auf ein Schild-Feld der Zielkarten 19 oder 20 verschieben.
- Passen. Eine Legion zu platzieren oder zu verschieben ist immer freiwillig.

### ● Joker

- Der Joker ersetzt jede Kategorie der Legionen.
- Nachdem der Joker gezogen wurde, kommen alle Mobilisierungsmarker zurück in den Beutel und der linke Nachbar des Ausrufers wird der neue Ausrufer.

### ● Ein Ziel erfüllen

Eine Zielkarte gilt als erfüllt, sobald alle Felder der entsprechenden Karte mit einer Legion belegt sind. Wenn dies der Fall ist sagt der Spieler laut: AVE CÄSAR.

Danach geht es wie folgt weiter :

- 1 Er nimmt alle seine Legionen von der erfüllten Zielkarte und legt sie wieder in seinem Vorrat.
- 2 Er nutzt die Sonderfähigkeit, der erfüllten Zielkarte.
- 3 Er legt die erfüllte Zielkarte in die Auslage seiner kontrollierten Zielkarten.
- 4 Wenn es möglich ist und wenn er möchte erhält der Spieler eine Belohnung (siehe Belohnung). In diesem Beispiel erhält er die Belohnung Weizen, die er vor sich ablegt.
- 5 Er wählt aus der zentrale Auslage ein neues Ziel und legt es vor sich aus. Anschließend füllt er die zentrale Auslage mit einer neuen Zielkarte vom Nachziehstapel wieder auf.



Wenn mehrere Spieler gleichzeitig AVE CÄSAR sagen:

In diesem Fall nennen alle Spieler die Nummer der erfüllten Zielkarte. Der Spieler mit der kleinsten Nummer beginnt. Danach geht es in aufsteigender Reihenfolge der Nummern weiter. Die Spieler führen nacheinander die Schritte 1-5 aus.

WICHTIG: Die bereits erfüllten Zielkarten, die nur darauf warten ausgewertet zu werden sind «neutralisiert», dass heißt sie bleiben von negativen Effekten der roten Zielkarten verschont.

Falls ein Spieler, dank einer Sonderfähigkeit einer Zielkarte, eine weitere Zielkarte erfüllen kann, macht er dies sofort, noch bevor der Spieler mit der nächst höheren Nummer an der Reihe ist.

## EINE BELOHNUNG EINFORDERN

Es gibt drei Arten von Belohnungen:

- A. Farbe der Zielkarten.
- B. Anzahl der Zielkarten.
- C. Die Rohstoffe Gold oder Weizen kontrollieren.

### ● A. Farbe der Zielkarten

Diese Belohnungen erhält ein Spieler automatisch, sobald er der erste ist, der:

- drei Zielkarten der gleichen Farbe besitzt
- eine Zielkarte jeder Farbe besitzt

Es ist möglich mehrere Belohnungen dieser Art zu erhalten.

## B. Anzahl der Zielkarten

Diese Belohnung kann jeder Spieler einfordern. In dem Moment, in dem er eine bestimmte Anzahl an Zielkarten erfüllt hat (von 2-6). Dies geht allerdings nur wenn die dazugehörige Belohnung noch auf dem Tisch ausliegt und nicht bereits von einem anderen Spieler genommen wurde.

**Aber Vorsicht:** Jeder Spieler kann nur eine Belohnung dieser Art besitzen. Die Belohnung kann nur in dem Moment eingefordert werden, sobald der Spieler die genaue Anzahl an Zielkarten erfüllt hat. (Eine Belohnung, die von einem Spieler nicht sofort eingefordert wird, ist verloren und kann von dem Spieler nicht mehr eingefordert werden.)

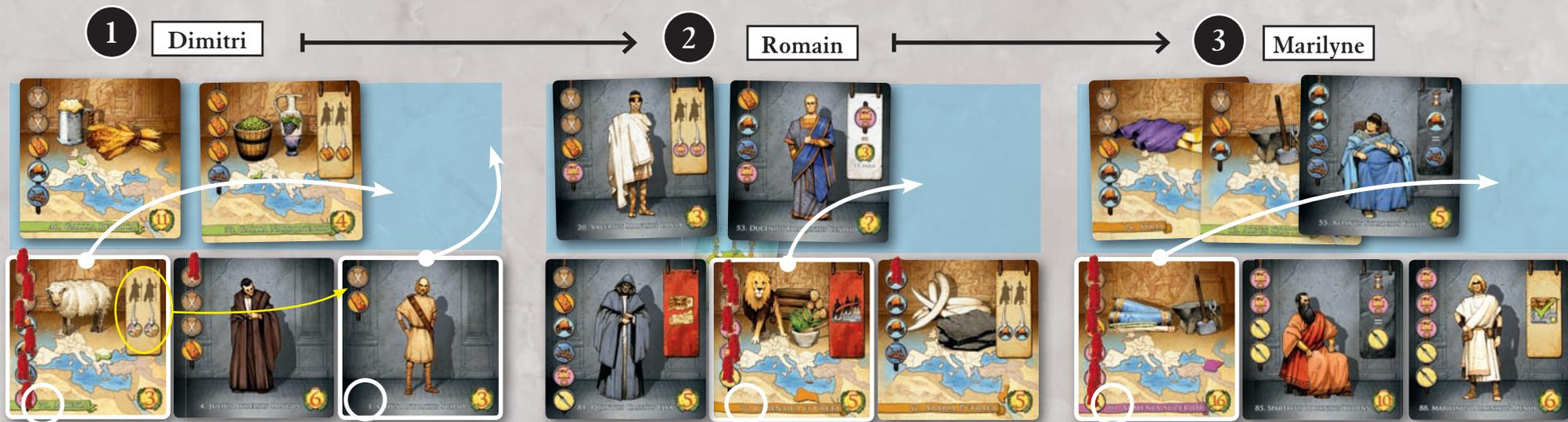
Es ist nicht möglich eine Belohnung zurückzugeben und sich dafür eine andere, mit einem höheren Wert, zu nehmen.

Deshalb muss man sich entscheiden:

- nimmt man eine Belohnung, wenn es möglich ist und riskiert, dass man keine Belohnung mit einem höheren Wert mehr nehmen darf,
- oder wartet man bis man mehrere Zielkarten erfüllt hat und riskiert, dass einem ein anderer Spieler die Belohnung vor der Nase wegschnappt.

**Beachte:** Es ist nicht möglich eine Belohnung (Farbe oder Anzahl) wieder zu verlieren. Selbst wenn ein Spieler im Laufe des Spiels eine Zielkarte verlieren sollte, behält er dennoch die Belohnung.

### Anzahl der Zielkarten - BEISPIEL



- 1 Dimitri beginnt, da seine erfüllte Zielkarte die kleinste Nummer hat. ○(70). Er nimmt alle seine Legionen von der Zielkarte und legt sie zurück in seinen Vorrat. Die Sonderfähigkeit seiner Zielkarte ○ erlaubt es ihm sofort zwei Legionen zu mobilisieren. Dies nutzt er um sie auf die Zielkarte (1) zu platzieren, die er somit ebenfalls sofort erfüllen kann. Beide Zielkarten werden in seine kontrollierte Zone geschoben.

Er ist der Erste, der drei grüne Provinzen kontrolliert und erhält deshalb die entsprechende Belohnung. Zusätzlich, da er vier Zielkarten kontrolliert, eröffnen sich zwei Möglichkeiten:

- Entweder nimmt er sich sofort die entsprechende Belohnung. In diesem Fall, erhält er keine weitere Belohnung, selbst wenn er ein fünftes oder sogar sechstes Ziel vor den anderen kontrollieren sollte.
- oder er lehnt die Belohnung ab und wartet darauf ein fünftes oder sogar sechstes Ziel vor den Mitspielern zu kontrollieren und so mehr Punkte zu erhalten. Selbstverständlich ist das riskanter, denn sollte es einem anderen Spieler gelingen ein fünftes oder sogar sechstes Ziel zu erfüllen und die Belohnung zu erhalten, dann erhält er gar nichts mehr...

## C. Kontrolle der Rohstoffe Gold und Weizen



Der erste Spieler, der eine Zielkarte erfüllt, die Gold und/oder Weizen produziert, erhält automatisch die entsprechende Belohnung.

Er behält die Belohnung so lange, wie er die meisten Zielkarten hat, die Gold oder Weizen produzieren. .

Aber wenn ein anderer Spieler genauso viele oder mehr Rohstoffsymbole hat, erhält dieser die Belohnung.

### Kontrolle der Rohstoffe Gold und Weizen - BEISPIEL

Marilyne kontrolliert eine Zielkarte die Gold produziert. Sie nimmt sich die Belohnung Gold und legt sie vor sich aus.

Später kontrolliert sie noch eine zweite Zielkarte die Gold produziert. Sie behält die Belohnung. Romain kontrolliert auch eine Zielkarte, die ein Gold produziert. Marilyne behält die Belohnung. Später in der Partie erfüllt Romain eine zweite Zielkarte, die Gold produziert. Jetzt nimmt er sich die Belohnung für Gold.

Wenn Marilyne die Belohnung zurück haben möchte, muss sie eine dritte Zielkarte erfüllen, die Gold produziert.

Danach sucht er sich zwei Zielkarten aus den fünf Karten der zentralen Auslage aus und füllt diese wieder auf fünf Karten auf.

- 2 Jetzt ist Romain an der Reihe (76). Er nimmt alle seine Legionen von der erfüllten Zielkarte und legt sie zurück in seinen Vorrat. Der Effekt seiner Zielkarte ist verheerend: alle anderen Spieler MÜSSEN ihre Legionen von einer Zielkarte entfernen, die sie gerade versuchen zu erobern. Marilyne muss keine Legionen entfernen, da nur die Zielkarte (80) Legionen enthält und diese ist neutralisiert (siehe Status Zielkarten). Dimitri muss seine Legion von der Zielkarte (4) entfernen. Er nimmt die Legion wieder in seinen Vorrat.

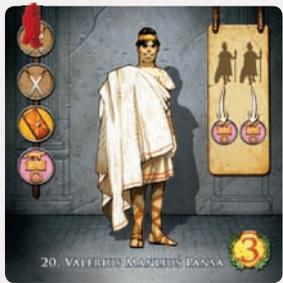
Romain verschiebt seine Zielkarte in seine Zone für kontrollierte Zielkarten. Er sucht sich eine neue Zielkarte von den fünf Karten der zentrale Auslage aus und füllt diese wieder auf fünf Karten auf.

- 3 Zu letzt ist Marilyne (80) an der Reihe. Sie nimmt alle Legionen von ihrer erfüllten Zielkarte und legt sie zurück in ihren Vorrat. Diese Zielkarte hat keine Sonderfähigkeiten, dafür bringt sie viele Punkte. Sie legt die erfüllte Zielkarte in ihre Zone für kontrollierte Zielkarten. Sie sucht sich eine neue Zielkarte aus den fünf Karten der zentrale Auslage aus und füllt Sie wieder auf fünf Karten auf.



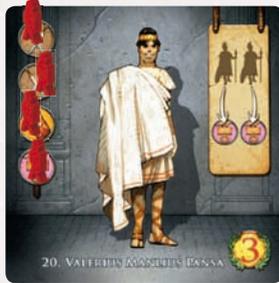
DIE VERSCHIEDENEN SCHRITTE BEIM ERFÜLLEN EINER ZIELKARTE

**1** Noch nicht erfüllte Zielkarte



Sobald man eine Legion auf eine Zielkarte platziert, aber noch nicht alle Felder dieser Karte belegt sind, gilt die **Zielkarte als noch nicht erfüllt**.

**2** Erfüllte Zielkarte



Sobald das letzte Feld mit einer Legion belegt wird, gilt die **Zielkarte als erfüllt**. Der Spieler sagt laut **AVE CÄSAR**.

**3** Neutralisierte Zielkarte



Bevor man eine Zielkarte in seine Kontrolle bringt, müssen die Legionen zurück in den Vorrat genommen werden und die eventuellen Sonderfähigkeiten ausgeführt werden. Während dieser Zeit gilt die Zielkarte als **neutralisiert**.

**4** Zielkarte in der eigenen Zone für kontrollierte Zielkarten



Schließlich wird die erfüllte Zielkarte in die eigene **Zone für kontrollierte Zielkarten** gelegt. Es gibt Effekte, die weiterhin einen Einfluss auf die Karte haben können.

SPIELHILFE

DIE SONDERFÄHIGKEITEN HABEN DREI ARTEN VON EFFEKTEN:

SOFORTIGER EFFEKT

DAUERHAFTER EFFEKT

AM ENDE DES SPIELS

SOFORTIGER EFFEKT



Mobilisiere sofort 2 Legionen auf zwei entsprechende Felder deiner Zielkarten



Mobilisiere die angezeigte Anzahl an Legionen auf die Felder deiner Wahl.

SOFORTIGER EFFEKT



JEDER GEGNER MUSS SOFORT:

...eine Legion zurück in den Vorrat nehmen

...zwei Legionen zurück in den Vorrat nehmen

...alle Legionen auf einer Zielkarte zurück in den Vorrat nehmen

...eine bereits erfüllte Zielkarte in seiner kontrollierten Zone abwerfen

SOFORTIGER EFFEKT



Erfülle sofort eine weitere Zielkarte

SOFORTIGER EFFEKT



Nimm eine zusätzliche Zielkarte aus der zentralen Auslage, um die Erfüllte zu ersetzen.

SOFORTIGER EFFEKT



Ordne alle deine Legionen auf deinen Zielkarten nach belieben neu an.

SOFORTIGER EFFEKT

Du erhältst ein oder zwei zusätzliche Legionen



DAUERHAFTER EFFEKT



Wenn ein neuer Mobilisierungsmarker gezogen wird, kannst du entscheiden auf welche Kategorie du eine Legion platzieren oder verschieben willst. Entweder auf das gezogene Feld, oder auf das entsprechend verbundene Feld. Beachte: Du kannst keine Kettenreaktion mit mehreren Sonderfähigkeiten dieser Art machen. *Beispiel: Dimitri besitzt die Sonderfähigkeit Schild = Streitwagen und Streitwagen = Katapult. Sollte ein Marker mit einem Schild gezogen werden, kann er eine Legion auf ein Schild oder einen Streitwagen platzieren, aber nicht auf ein Katapult.*

AM ENDE DES SPIELS



Jedes Feld, der selben Kategorie, auf den kontrollierten Zielkarten bringt die abgebildete Menge an Siegpunkten



Jede kontrollierte Zielkarte der selben Farbe bringt die abgebildete Menge an Siegpunkten.

Jede kontrollierte rote Zielkarte bringt 5 Siegpunkte.