

# AUGUSTUS™

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

Vor euch steht ein beispielhafter Spieldaufbau für vier Spieler. Die Punkte 1 bis 6 dienen euch als Überblick über das Spielprinzip, das Spielmaterial und den Spieldaufbau. Die Regeln befinden sich auf den darauffolgenden Seiten. Die letzte Seite dieser Regel dient euch als Spielhilfe.

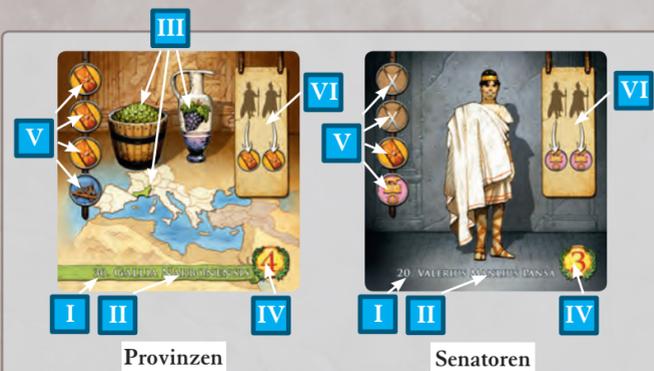
**1** Nach der Ermordung von Julius Cäsar im März des Jahres 44 v. Chr. entschloss sich dessen Adoptivsohn, Gaius Octavius, nach Rom zurückzukehren. Schon bald danach zeigte er seine Absicht, in die Politik zu gehen. Im Jahre 31 v. Chr. verlieh ihm der Senat den Titel «Princeps Senatus», das erste Mitglied des Senats, der zu einem der Versammlung vorgebrachten Thema das Wort ergreifen darf. Den Titel «Augustus» erhielt er im Jahre 27 v. Chr., wodurch seine Worte nun der Kraft einer Prophezeiung gleich kamen.

Mit 36 Jahren wurde Augustus der erste römische Kaiser und teilte das Reich in Provinzen auf. Ihr seid «Legati Augusti», Vertreter des Augustus und eure Aufgabe ist es, die existierenden Institutionen in den Provinzen des Kaiserreichs aufrechtzuerhalten.

Ehrgeizig strebt ihr den Titel des «Konsuls» an, der jedes Jahr vom Senat gewählt wird. Dazu braucht ihr die Unterstützung der einflussreichsten Senatoren und die Kontrolle der reichsten Provinzen, um größtmögliche Macht und Wohlstand zu erreichen. Nur der Mächtigste von euch kann diesen Titel für sich beanspruchen!



**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** Geographische Lage und produzierte Rohstoffe – Nur die Rohstoffe Gold und Weizen sind im Spiel von Nutzen. Die anderen sind für dieses Spiel nicht relevant...
- IV** Siegpunkte.
- V** Art und Anzahl der zu mobilisierenden Legionen.
- VI** Sonderfähigkeit der Zielkarte.

- INHALT :**
- 88 Zielkarten
  - 48 Legionen
  - 23 Mobilisierungsmarker
  - 12 Belohnungsmarker
  - 1 Stoffbeutel
  - 1 Block

**3** Ein Ausrufer zieht eine der 23 Mobilisierungsmarker aus dem Stoffbeutel. Er sagt die Art des Markers laut an und legt ihn auf den Tisch.

- Durch jeden Marker könnt ihr eine der sechs Legionenarten mobilisieren.

Schwerter	Schild	Streitwagen	Katapult	Standarte	Dolch	Joker
6x	5x	4x	3x	2x	1x	2x

- Durch einen "Joker"-Marker dürft ihr eine Legion eurer Wahl mobilisieren.



**4** Abhängig vom gezogenen Marker könnt ihr eure Legionen mobilisieren oder bewegen, um eure Zielkarten zu erfüllen.

**Euer Ziel:** Am schnellsten die meisten Punkte erlangen, da das Spiel endet, sobald ein Spieler sieben Zielkarten erfüllt hat.

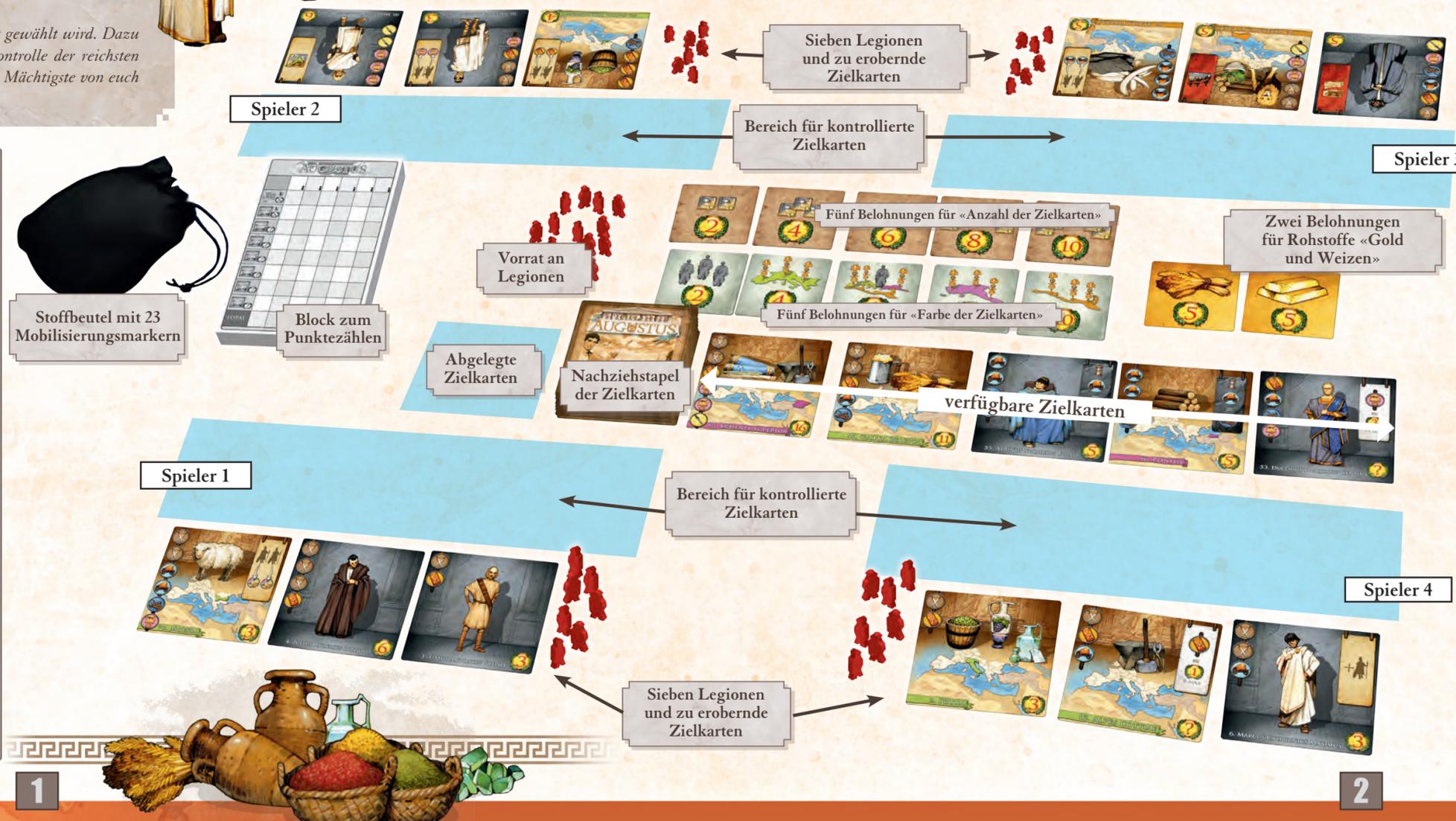
**5** Wenn ihr eine Zielkarte erfüllt, verkündet ihr laut AVE CÄSAR.

Sollten mehrere Spieler in der gleichen Runde eine Zielkarte erfüllen, vergleichen die betroffenen Spieler die Nummer ihrer Zielkarte. Derjenige mit der kleinsten Nummer beginnt. Der Spieler nimmt seine Legionen zurück, führt die Fähigkeiten der Zielkarte aus, legt die Karte in seinen Bereich für erfüllte Zielkarten und beansprucht abhängig vom Spielverlauf Belohnungen (dazu später mehr).

Der Spieler wählt anschließend eine der fünf verfügbaren Zielkarten aus, die offen in der Tischmitte befinden, und legt sie vor sich zu seinen noch zu erwerbenden Zielkarten. Danach füllt er die verfügbaren Zielkarten in der Tischmitte mit einer neu gezogenen Karte vom Nachziehstapel wieder auf fünf Karten auf.

**6** Sollten mehrere Spieler AVE CÄSAR verkünden, führen sie die gleichen Schritte aus. Andernfalls zieht der Ausrufer einen neuen Mobilisierungsmarker. So geht es weiter, bis einer von euch am Ende einer Runde sieben Zielkarten kontrolliert.

Zählt dann eure Punkte zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel und beansprucht den Titel des Konsuls für sich!





## SPIELAUFBAU (siehe Abbildung auf der letzten Seite)

- **Spielhilfe**  
Die Spielhilfe am Ende dieser Anleitung sollte für alle Spieler in greifbarer Nähe sein.
- **Belohnungen**  
Die Belohnungen befinden sich in einer Reihe in der Mitte des Tisches.
- **Legionen**  
Jeder Spieler erhält sieben Legionen. Die restlichen Legionen werden zur Seite gelegt.
- **Mobilisierung**  
Die 23 Marker werden in den Stoffbeutel gelegt und durchgemischt.

- **Zielkarten**  
Fünf Zielkarten werden offen als «verfügbare Zielkarten» in die Tischmitte gelegt.  
Weiterhin erhält jeder Spieler sechs zufällige Zielkarten. Er wählt drei davon aus und legt sie offen vor sich aus. Die restlichen drei werden abgelegt.  
Alle übrigen Zielkarten bilden den verdeckten Nachziehstapel.  
Solltet ihr zum ersten Mal spielen, legt drei zufällige Zielkarten vor euch aus.



## DIE EROBERUNG EINER ZIELKARTE

Der älteste Spieler wird zum Ausrufer ernannt. Er nimmt den Stoffbeutel, zieht einen Marker, verkündet laut die Art des Markers und legt ihn offen auf den Tisch.

Zusammen mit dem Ausrufer darf nun jeder Spieler eine Legion auf ein Feld dieser Art auf eine seiner Zielkarten setzen.

- Entweder nimmt der Spieler dafür eine Legion aus seinem Vorrat
- oder er bewegt eine bereits positionierte Legion. Es ist dabei nicht von Belang, ob die Legion auf einem anderen Feld oder einer anderen Zielkarte stand. Die Bewegung einer Legion kann sehr nützlich sein, um eine Zielkarte zu erfüllen.

### Beispiel



1 Der Ausrufer verkündet den Schild!



2 Dieser Spieler darf nun:

- eine seiner zwei noch vorrätigen Legionen auf das Schild-Feld auf der Zielkarte 19 oder 20 legen.
- eine beliebige Legion der Zielkarten 19, 20 oder 21 auf ein Schild-Feld auf den Zielkarten 19 oder 20 legen.
- nichts machen. Eine Legion zu platzieren oder zu bewegen ist nicht zwingend erforderlich.

### ● Joker-Marker

- Beim Joker darf jeder Spieler eine Legion auf ein beliebiges Feld platzieren oder bewegen.
- Nachdem der Joker gezogen wurde, werden alle Mobilisierungsmarker wieder in den Beutel gelegt und der Spieler links neben dem Ausrufer wird zum neuen Ausrufer ernannt.

### ● Eine Zielkarte erfüllen

Eine Zielkarte gilt als erobert und ihr Ziel als erfüllt, sobald alle Felder von einer Legion besetzt sind. Der Spieler verkündet nun laut AVE CÄSAR.

Danach geht er wie folgt vor:

- 1 Er legt seine Legionen von der Zielkarte zurück in seinen Vorrat.
- 2 Er führt die Fähigkeit der Zielkarte aus, sofern vorhanden.
- 3 Er legt die Zielkarte in den Bereich der Zielkarten unter seiner Kontrolle.
- 4 Sofern es möglich ist und der Spieler es möchte, beansprucht er eine Belohnung
- 5 Er wählt eine der fünf verfügbaren Zielkarten aus der Tischmitte und legt sie vor sich. Er deckt die oberste Zielkarte des Nachziehstapels auf und füllt die verfügbaren Zielkarten wieder auf fünf auf.

(siehe unten unter Belohnungen beanspruchen). In dem angezeigten Beispiel nimmt er die Weizen-Belohnung an sich und legt sie vor sich auf den Tisch.



Wenn mehrere Spieler gleichzeitig AVE CÄSAR rufen, geht wie folgt vor:

Alle betroffenen Spieler vergleichen die Nummer auf ihren erfüllten Zielkarten. Derjenige mit der niedrigsten Nummer beginnt. Aufsteigend mit dieser Nummer befolgt nun jeder Spieler die oben beschriebenen Schritte 1 bis 5.

WICHTIG: Erfüllte Zielkarten, die auf ihre Auswertung warten, gelten als «neutralisiert». Das heißt, sie können nicht zum Ziel negativer Effekte von Zielkarten ihrer Gegner werden.

Wenn der Spieler durch die Fähigkeit seiner Zielkarte eine andere Zielkarte ebenfalls erfüllen kann, wertet er diese Zielkarte zunächst aus, bevor der nächste Spieler seine Zielkarten auswertet. Dabei spielt die Zielkartennummer keine Rolle.



## BELOHNUNGEN BEANSPRUCHEN

Es gibt drei unterschiedliche Arten von Belohnungen:

- A. Farbe der Zielkarten
- B. Anzahl der Zielkarten
- C. Kontrolle über die Rohstoffe Gold und Weizen

### ● A. Farbe der Zielkarten



Diese Belohnung wird automatisch an der ersten Spieler vergeben, der:

- drei Zielkarten der gleichen Farbe kontrolliert.
- eine Zielkarte jeder Farbe kontrolliert (Grün-Rosa-Orange-Senator).

Es ist möglich mehrere Belohnungen dieser Art zu besitzen.

## B. Anzahl der Zielkarten



Diese Belohnung darf von jedem Spieler in dem Moment beansprucht werden, in dem er die erforderliche Anzahl an Zielkarten kontrolliert (zwei bis sechs) und die entsprechende Belohnung noch verfügbar in der Mitte des Tisches liegt.

**Aber beachtet:** Ein Spieler kann nur eine einzige Belohnung dieser Art besitzen. Die Belohnung kann nur eingefordert werden, wenn der Spieler die EXAKTE Anzahl der angezeigten Zielkarten kontrolliert. Eine Belohnung, die nicht sofort beansprucht wird, ist damit für den Spieler verloren.

Es ist nicht möglich die Belohnung gegen eine wertvollere einzutauschen.

Damit ist es notwendig, dass sich der Spieler entscheidet:

- ob er die Belohnung nimmt, sobald es möglich ist und damit Gefahr läuft, später nicht eine noch wertvollere Belohnung beanspruchen zu können
- oder ob darauf wartet, mehr Zielkarten zu kontrollieren und damit riskiert, dass ihm die wertvollere Belohnung vorher von einem anderen Spieler weggeschnappt wird.

**Beachte:** Es ist nicht möglich eine Belohnung «Farbe der Zielkarten» oder «Anzahl der Zielkarten» zu verlieren. Selbst wenn ein Spieler zu einem späteren Zeitpunkt die Zielkarten verliert, durch die er die Belohnung beansprucht hat, behält er dennoch die Belohnung.

### Anzahl der Zielkarten - BEISPIEL

The diagram illustrates the game state for three players: Dimitri, Roman, and Maria. Each player's turn is shown with their current target card, their supply of legions, and the state of the table's target cards.

- 1 Dimitri:** Starts with target card 70. He removes a legion from it and places it back in his supply. He uses his ability to mobilize two legions, placing them on a target card (1).
- 2 Roman:** Starts with target card 76. He removes all legions from it.
- 3 Maria:** Starts with target card 80. She removes a legion from it.

- 1 Dimitri beginnt, da seine Zielkarte die niedrigste Nummer hat (70). Er entfernt alle Legionen von der Zielkarte und legt sie zurück in seinen Vorrat. Die Fähigkeit der Zielkarte erlaubt es ihm, sofort zwei Legionen zu mobilisieren. Er nutzt diesen Vorteil und platziert sie auf eine seiner Zielkarten (1), die er dadurch ebenfalls erfüllt. Er legt beide Zielkarten zu seinen kontrollierten Zielkarten.

Er ist der Erste, der drei grüne Provinzen kontrolliert, und nimmt die entsprechende Belohnung an sich. Er hat nun ebenfalls vier erfüllte Zielkarten und damit zwei Möglichkeiten:

- Entweder entscheidet er sich dafür, sofort die entsprechende Belohnung dafür zu nehmen. In diesem Fall wird er später nicht mehr die Möglichkeit haben, eine andere Belohnung dieser Art zu nehmen, auch wenn er später noch vor den anderen Spielern fünf oder sechs Zielkarten kontrolliert.
- Oder er entscheidet sich dafür, auf die entsprechende Belohnung zu verzichten, die er für die Kontrolle von vier Zielkarten erhielt, um später eventuell eine fünfte oder sogar eine sechste Zielkarte vor den anderen Spielern zu kontrollieren und dadurch noch mehr Punkte zu erhalten. Dies ist offensichtlich riskanter, denn sobald ein anderer Spieler vor ihm fünf oder sechs Zielkarten kontrolliert und die entsprechende Belohnung nimmt, geht er selbst leer aus...

## C. Kontrolle über die Rohstoffe Gold und Weizen



Der erste Spieler, der eine Zielkarte erobert, welche Gold oder Weizen produziert, erhält sofort die entsprechende Belohnung.

Er behält die Belohnung, solange er mehr Zielkarten mit diesem Rohstoff kontrolliert als jeder andere Spieler.

Wenn jedoch ein anderer Spieler genau so viele Zielkarten mit diesem Rohstoff kontrolliert, muss er diesem die Belohnung sofort geben.

### Kontrolle über die Rohstoffe Gold und Weizen – BEISPIEL

*Maria kontrolliert die erste Gold produzierende Zielkarte. Sie nimmt die Gold Belohnung und legt sie vor sich ab.*

*Später kontrolliert sie eine zweite Gold produzierende Zielkarte. Sie behält die Belohnung. Roman kontrolliert jetzt eine Gold produzierende Zielkarte. Maria behält die Belohnung. Später kontrolliert Roman eine zweite Gold produzierende Zielkarte. Dadurch darf er die Belohnung von Maria nehmen.*

*Wenn Maria die Gold Belohnung zurück haben möchte, muss sie eine dritte Gold produzierende Zielkarte kontrollieren.*

Schließlich entscheidet er sich noch für zwei der fünf verfügbaren Zielkarten in der Tischmitte und deckt zwei Zielkarten vom Nachziehstapel auf, um mit ihnen die verfügbaren Zielkarten wieder auf fünf aufzufüllen.

- 2 Nun ist Roman mit seiner Zielkarte (76) an der Reihe. Er entfernt alle Legionen von der Zielkarte und legt sie zurück in seinen Vorrat. Der Effekt seiner Zielkarte ist verheerend: Alle anderen Spieler MÜSSEN sämtliche Legionen einer der Zielkarte entfernen, die sie gerade erobern möchten. Maria entfernt keine Legion, da nur eine Zielkarte (80) Legionen hat, aber als neutralisiert gilt (siehe Zustand der Zielkarten). Dimitri ist jedoch dazu gezwungen, die Legion einer Zielkarte (4) zu entfernen. Er legt sie zurück in seinen Vorrat.

Roman legt seine Zielkarte zu seinen kontrollierten Zielkarten. Er wählt eine der fünf verfügbaren Zielkarten aus der Tischmitte und deckt wieder die oberste Zielkarte des Nachziehstapels auf, sodass wieder fünf Zielkarten verfügbar sind.

- 3 Schlussendlich ist Maria an der Reihe (80). Sie legt alle Legionen von der Zielkarte zurück in ihren Vorrat. Die Zielkarte hat keine besondere Fähigkeit, aber bringt eine Menge Punkte ein. Sie legt die Zielkarte zu ihren kontrollierten Zielkarten. Sie wählt eine Zielkarte von den fünf verfügbaren und füllt die verfügbaren Zielkarten mit der obersten Zielkarte des Nachziehstapels wieder auf.



DIE VERSCHIEDENEN STADIEN EINER ZIELKARTE

**1** Zielkarte wird erobert



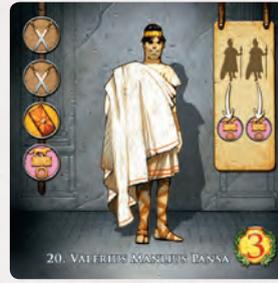
Sobald eine Zielkarte ins Spiel kommt und noch nicht alle erforderlichen Legionen mobilisiert worden sind, wird eine Zielkarte gerade erobert.

**2** Zielkarte ist erfüllt



Sobald die letzte erforderliche Legion mobilisiert wurde, gilt die Zielkarte als erfüllt. Der Spieler verkündet laut AVE CÄSAR!

**3** Zielkarte ist neutralisiert



Bevor die Zielkarte unter der Kontrolle des Spielers ist, müssen die Legionen entfernt und die angezeigten Fähigkeiten ausgeführt werden. Solange dies noch nicht geschehen ist, gilt die Zielkarte als neutralisiert.

**4** Zielkarte ist kontrolliert



Sobald die Legionen entfernt und die Fähigkeiten ausgeführt worden sind, wird die Zielkarte in den Bereich der kontrollierten Zielkarten gelegt. Sie gilt nun als kontrolliert und kann wieder Gegenstand gegnerischer Fähigkeiten werden.

SPIELHILFE

Die Fähigkeiten können eine von drei unterschiedlichen Effekten auslösen:

SOFORTIGER EFFEKT

DAUERHAFTER EFFEKT

EFFEKT AM ENDE DES SPIELS

SOFORTIGER EFFEKT



Mobilisiere umgehend zwei Legionen auf die entsprechenden Felder deiner Zielkarten.



Mobilisiere die angezeigte Anzahl Legionen auf die Felder deiner Wahl.

SOFORTIGER EFFEKT



JEDER Gegenspieler muss umgehend:

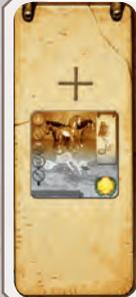
- ...eine beliebige Legion einer beliebigen Zielkarte entfernen.
- ...zwei beliebige Legionen von deinen Zielkarten entfernen.
- ...alle Legionen einer beliebigen Zielkarte entfernen.
- ...eine kontrollierte Zielkarte ablegen.

SOFORTIGER EFFEKT



Erfülle umgehend eine beliebige deiner Zielkarten.

SOFORTIGER EFFEKT



Ersetze die Zielkarte, die du gerade unter deine Kontrolle gebracht hast mit zwei beliebigen der verfügbaren Zielkarten.

SOFORTIGER EFFEKT



Verteile alle mobilisierten Legionen beliebig auf den Zielkarten um, die du gerade erobert.

SOFORTIGER EFFEKT

Du erhältst eine oder zwei zusätzliche Legionen.



DAUERHAFTER EFFEKT



Wenn ein Mobilisierungsmarker gezogen wird, darfst du auswählen, auf welchem Feld du eine Legion platzierst oder bewegst: Entweder auf das Feld, das auf dem gezogenen Marker angezeigt ist, oder auf das Feld, das durch die Fähigkeit entsprechend umgewandelt wird. Beachte: Du kannst nicht mehrere Fähigkeiten dieser Art verbinden. Beispiel: Dimitri hat Schild = Streitwagen und Streitwagen = Katapult. Wenn ein Schild Marker gezogen wird, kann Dimitri eine Legion auf ein Schild-Feld oder Streitwagen-Feld bewegen oder platzieren, aber nicht auf ein Katapult-Feld.

EFFEKT AM ENDE DES SPIELS



Jedes angezeigte Feld auf den kontrollierten Zielkarten bringt die angezeigte Menge an Punkten.



Jede Provinz der angezeigten Farbe auf den kontrollierten Zielkarten bringt die angezeigte Menge an Punkten.

Jede rote Zielkarte unter deiner Kontrolle bringt fünf Punkte.