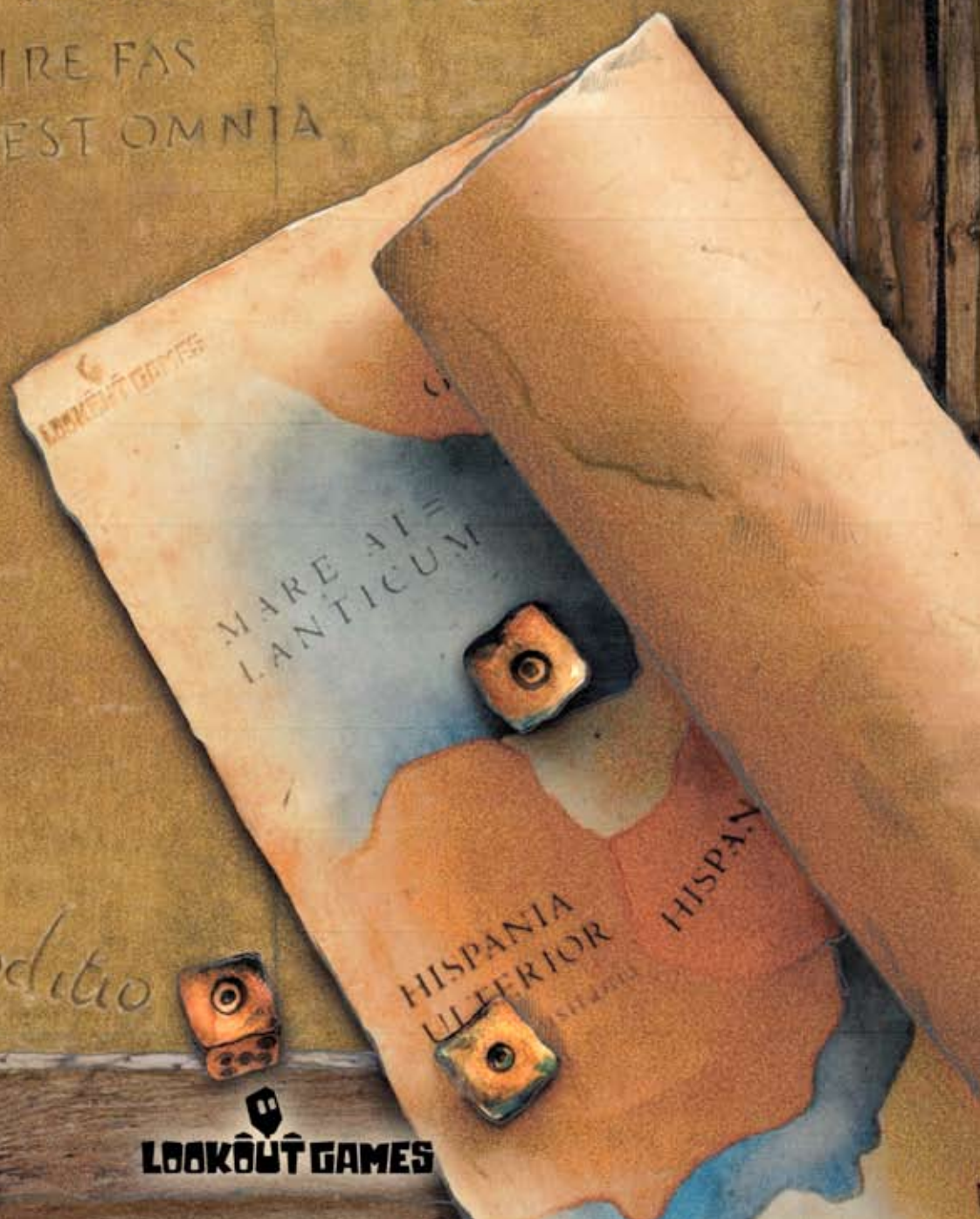


DAS ENDE DES TRIUMVIRATS

Johannes Ackva und Max Gabrian

NEC SCIRE FAS
EST OMNIA



proditio

LOOKOUT GAMES

INHALT DER SPIELANLEITUNG

EINFÜHRUNG.....	3
KURZÜBERSICHT	4
Spelaufbau	4
Spielablauf	5
DETAILS DES SPIELABLAUFS.....	6
I. Nachschub	6
II. Bewegung	7
III. Aktionen	9
ELEGIO - DIE WAHL DES KONSULS.....	10
ZUSAMMENFASSUNG DER MÖGLICHEN SPIEL-ENDEN.....	10
STARTAUFSTELLUNG UND BESONDERHEITEN DES SPIELS MIT 2 SPIELERN.....	11
HISTORISCHER TEIL.....	12
Die Spielsituation - Das 1. Jahrhundert vor Christus	12
Die Bürger begeistern und Konsul werden	13
Provinzen erobern und militärische Übermacht erlangen	13
Ämter ausüben und durch Kompetenz überzeugen	14

DAS SPIELMATERIAL

Allgemeines Material:

1 Anleitung, 1 Spielplan, 60 braune Legionen, 11 gelbe Bürger, 15 Goldmünzen, 6 Beamte, 1 Kalenderstein,
1 Entschädigungskarte I (Vorderseite) und II (Rückseite), 1 Fluchtkarte, 3 Konsulkarten, 1 schwarzer Schlachtenbeutel.

Für jeden Spieler (rot, blau, schwarz):

1 Zugablaufübersicht, 1 Charakterstein, 2 Kompetenzmarker und 8 Waffen (beides Holzwürfel),
9 Statthalter





DAS ENDE DES TRIUMVIRATS

EINFÜHRUNG

Wir befinden uns im Jahre 56 vor Christus. In der Römischen Republik herrscht Bürgerkrieg. Das historische Dreimännerbündnis, das erste „Triumvirat“ zwischen Caesar, Pompeius und Crassus, konnte auf der Konferenz von Luca nicht erneuert werden, und zwischen den drei Rivalen bricht eine erbitterte Feindschaft aus.¹

Nun versuchen sie sich gegenseitig auszuschalten, um die Vörherrschaft im Reich zu erlangen. Dazu fordern sie Nachschub aus ihren Provinzen, ziehen mit ihren Legionen durch die Provinzen ihrer Gegner und versuchen, auf die Meinung der Bürger Roms Einfluss zu nehmen.

Aber um die Macht zu erringen, müssen sie sich auch durch politisches oder militärisches Geschick ausweisen - oder am besten beides! Verschiedene Wege führen also zum Ziel - der Alleinberrschaft. Denn auch wenn kurzfristig Zweckbündnisse eingegangen werden, um einen besonders erfolgreichen Strategen wieder in die Schranken zu weisen, kann am Ende nur einer gewinnen. Möge Ihnen Jupiter wohl gesonnen sein!

In diesem Spiel schlüpfen Sie als Spielerin oder Spieler in die Rolle eines römischen Feldherrn und Politikers, im Folgenden „Charakter“ genannt: Caesar (rot), Pompeius (blau) oder Crassus (schwarz). Auf drei verschiedenen Wegen können Sie ihr Ziel erreichen: Entweder durch zweimalige Wahl zum Konsul durch die Bürger Roms (Politischer Sieg), durch Eroberung von Provinzen (Militärischer Sieg), oder durch ausgewiesene Kompetenz im Politischen wie auch im Militärischen (Kompetenzsieg).

Das Spiel verläuft in Jahren, an deren Ende immer ein Konsul bestimmt wird - nach höchstens vier Jahren ist das Spiel damit auf jeden Fall entschieden! So arbeitet die Zeit für den politischen Spieler, während die militärische Strategie oft auf schnelle Entscheidungen drängen muss, und der Kompetenzsieg nur mit vorausblickenden Investitionen zu erreichen ist.

¹Hier weicht das Spielszenario bewusst von den realen historischen Vorgängen ab: Auf der Konferenz von Luca konnten sich die Drei auf eine Fortsetzung ihres Bündnisses einigen (s.a. „Historischer Teil“).



Dies ist die Startaufstellung für drei Charaktere

Legende

-  Charakterstein
-  Statthalter
-  Kompetenzmarker
-  Bürger
-  Beamter
-  Kalenderstein
-  Legionen

KURZÜBERSICHT

Spielaufbau

Zu Beginn des Spiels *besitzt* jeder der *drei* Charaktere 5 Provinzen der Römischen Republik, in denen seine Statthalter stehen. Dabei gibt es drei verschiedene Provinztypen: *politische, militärische und Kompetenz-*



provinzen, jeweils erkennbar an der Hintergrundfarbe. In jeder Provinz stehen zu Beginn 2 Legionen für ihren Besitzer bereit, und in einer ist sogar ein Beamter aktiv,

der die Produktion von *Nachschub* in dieser Provinz unterstützt.

Jeder Charakter wird durch einen *Charakterstein* verkörpert, der zu Beginn in einer seiner Provinzen steht. Im *Forum*, einem separaten Feld, beginnt jeder Charakter mit zwei *Bürgern*, die in seinem Bereich aufgestellt werden. Die übrigen Bürger stehen bei „Alii“ (den „anderen“). Auch im *Schlachtenbeutel* ist er bereits mit zwei *Waffen* vertreten. Seine *politische* und *militärische Kompetenz* stehen auf dem Wert I.

Die *Spielsteine* und *Marker* werden auf dem Brett verteilt, wie es die Graphik zeigt. Es ist besonders wichtig, dass die Position der Statthalter, die den Besitz der Provinz anzeigen (im *Nachschubfeld* oder außerhalb) stimmt! Jeder Charakter nimmt seine übrigen 6 Waffen und 4 Statthaltersteine an sich und legt sie als Vorrat vor sich ab. In diesem Bereich wird auch später gesammeltes Gold sichtbar für alle aufbewahrt. Nun beginnt Caesar mit seinem Zug.

Dies ist die Startaufstellung für drei Charaktere. Die Startaufstellung für zwei Charaktere finden Sie auf Seite 11.

Spielablauf:

Die drei Charaktere sind im Laufe des Spiels – das in mehrere *Jahre* aufgeteilt ist – reihum am Zug. Caesar beginnt das Spiel, darauf ist Pompeius am Zug, anschließend Crassus, und danach beginnt die Abfolge wieder von Neuem mit Caesars Zug. Diese Reihenfolge ändert sich nie. Die Charaktere werden während der Spielzüge ihrer Gegner normalerweise nicht aktiv – Zeit also, den eigenen nächsten Zug schon mal ein wenig vorzuplanen.

Der Zug eines Charakters besteht aus drei Phasen:

Während der *Nachschubphase (I)* wird in seinen Provinzen Nachschub – je nach Typ Gold und/oder Legionen – produziert. Zusätzlich erhält er Nachschub aus Rom: ebenfalls Gold und/oder Legionen.

In der *Bewegungsphase (II)* bewegt er sich zu Land und zu See zum Einsammeln von Gold und zur Umplatzierung von Legionen durch die eigenen Provinzen, kann aber auch in die Provinzen seiner Gegner einfallen, um diese militärisch zu erobern.

In der abschließenden *Aktionsphase (III)* kann er als verschiedene Aktionen *Bürger* im Forum *überzeugen* oder Waffen *produzieren*, oder seine Politische oder Militärische Kompetenz verbessern.

Der Zug eines Charakters endet mit dem Verschieben des *Kalendersteins* auf der Jahresleiste um ein Feld in Richtung Elegio. Wenn Elegio so erreicht wird, wird das Spiel kurz unterbrochen, und ein neuer Konsul ermittelt. Nach der Konsulwahl wird der Kalenderstein auf die VIII (bei drei Charakteren)/die VII (bei zwei Charakteren) gesetzt, 3 Bürger aus dem Forumfeld des neu gewählten Konsuls in den neutralen Bereich verstellt, und das Spiel fortgesetzt.

Das Ende des Spiels kann auf drei Arten erreicht werden, und endet dann jeweils sofort:

- a) **Politischer Sieg:** Ein Charakter, der bereits einmal Konsul war, schafft es, wieder 6 Bürger in seinen Forumbereich zu stellen, oder zum zweiten Mal Konsul zu werden.
- b) **Militärischer Sieg:** Ein Charakter erobert seine 9. Provinz.
- c) **Kompetenzsieg:** Ein Charakter erreicht in beiden Kompetenzen den Wert VII.



DETAILS DES SPIELBLAUFES

Jeder Zug eines Charakters besteht aus drei Phasen, die in folgender Reihenfolge durchgeführt werden:

- I. Nachschub
- II. Bewegung
- III. Aktionen

I. Nachschub

Zu Beginn des Zuges erhält der aktive Charakter Nachschub:

1. Der aktive Charakter² (der Charakter, der gerade am Zug ist, also im ersten Zug Caesar) ändert die Position aller Statthalter in seinen Provinzen: Jeder einzelne wird entweder vom Nachschubfeld heruntergezogen (falls er draufstand), oder er wird auf das Nachschubfeld gesetzt (falls er daneben stand).
Ausnahme: In Provinzen, in denen ein Beamter steht, bleibt der Statthalter auf dem Beamten stehen, d.h. das Nachschubfeld bleibt frei.
2. In allen seinen Provinzen, in denen das Nachschubfeld jetzt frei ist (d.h., der Statthalter nicht darauf steht), wird jetzt Nachschub produziert: Abhängig vom Provinztyp werden wie es die Symbole anzeigen 2 Gold (politische Provinz),

2 Legionen (militärische Provinz) oder 1 Gold und 1 Legion (Kompetenzprovinz) in der jeweiligen Provinz platziert. Im Normalfall wird somit eine Provinz in jedem zweiten Zug ihres Besitzers Nachschub liefern.

Wenn sich der Charakterstein des Besitzers in einer Kompetenz- oder Politikprovinz befindet, während sie Nachschub liefert, wird das produzierte Gold direkt in den Vorrat des Charakters gelegt.

3. Zusätzlich erhält er unabhängig von seinen Provinzen Nachschub aus Rom: Wahlweise nimmt er 2 Gold an sich, platziert 2 Legionen in beliebigen eigenen Provinzen, oder kassiert 1 Gold ein und setzt auch nur 1 Legion in eine beliebige Provinz.

Falls im Vorrat nicht mehr genügend Gold oder Legionen für den kompletten Nachschub vorhanden sind, entscheidet der Charakter frei, wo er diesen Nachschub wahrnimmt und wo er darauf verzichtet.

Vorsicht! Es kann zwar eine beliebige Menge Gold in einer Provinz liegen, doch wird später, am Ende des Zuges, die Anzahl der Legionen in jeder Provinz auf 6 reduziert und jede überzählige entfernt! Wenn also jetzt z.B. 8 Legionen in Illyricum stehen, ist es höchste Zeit, sie zu verwenden oder umzuplatzieren!

vor dem Nachschub



Spielzug

ACHAEA		geht in den Vorrat
MACEDONIA		geht in die Provinz Macedonia
ILLYRICUM		geht in die Provinz Illyricum
NACHSCHUB AUS ROM		geht in den Vorrat
		geht in eine eigene beliebige Provinz

nach dem Nachschub



Vorrat:



II: Bewegung

Zur Aufnahme von Gold, der Umplatzierung von Legionen, oder aber auch der Eroberung fremder Provinzen kann sich der Charakter bewegen:

Bewegungen finden grundsätzlich durch den Charakterstein statt. Legionen und Beamte können mitgeführt werden, sich jedoch nicht eigenständig bewegen. Dem aktiven Charakter stehen pro Runde 4 Bewegungspunkte zur Verfügung.

Jede Bewegung des Charakters auf ein angrenzendes Feld kostet 1 Bewegungspunkt.

Felder gelten als aneinander angrenzend, wenn sie einen gemeinsamen Grenzverlauf haben oder durch einen Pfeil verbunden sind. Letzteres ist zwischen Italia und Sicilia, Sicilia und Africa, Asia und Macedonia, sowie Syria und Aegyptus der Fall.

Meeresfelder können überquert werden. Sie zählen dabei pro Meeresfeld ebenfalls 1 Bewegungspunkt. Die Bewegung darf nicht auf einem Meeresfeld enden.

Legionen können ohne zusätzliche Kosten mitgeführt werden.

Ausnahme: Wenn sich ein Charakter über ein oder beide Meeresfelder bewegt, ohne dabei Legionen mitzuführen, kostet ihn dies 1 Bewegungspunkt weniger, als die Anzahl der Felder, um die er sich bewegt (und für die er eigentlich jeweils 1 Bewegungspunkt bezahlen müsste).

Beamte können immer kostenlos mitgeführt werden.

Wenn ein Beamter in einer Provinz platziert wird, wird der Statthalter auf den Beamten gestellt, und das Nachschubfeld wird frei, so dass im nächsten Zug des Charakters dort Nachschub produziert würde. Beamte müssen allerdings nicht platziert werden; theoretisch könnte ein Charakterstein mit beliebig vielen Beamten ständig von Feld zu Feld ziehen.

Wenn sich in einer Provinz, in der sich ein Charakter aufhält, Gold befindet, nimmt er dieses sofort auf.

Man kann eine gegnerische Provinz nur betreten – und somit angreifen –, wenn der Charakterstein von mindestens einer Legion begleitet wird.

In einem Zug sind mehrere Angriffe möglich, solange der aktive Charakter über ausreichende Bewegungspunkte verfügt.

Bei einem Angriff werden folgende 5 Schritte der Reihe nach durchgeführt:

1. Waffen ziehen: Es werden bis zu 3 Waffen aus dem Schlachtenbeutel gezogen. Falls Angreifer oder Verteidiger weniger als 3 Legionen haben, werden – der niedrigeren Legionenzahl auf einer der beiden Seiten entsprechend – weniger Waffen gezogen.

Wenn also der Verteidiger nur 2 Legionen in seiner Provinz stehen hat, werden auch nur 2 Waffen gezogen, obwohl der Angreifer vielleicht mit 4 Legionen angreift.

2. Waffen auswerten: Für 1 Waffe des Angreifers wird 1 verteidigende Legion vernichtet. Für 1 Waffe des Verteidigers wird 1 angreifende Legion vernichtet.

Waffen der dritten Farbe sind neutral. Sie haben keine Bedeutung und werden in den Schlachtenbeutel zurückgeworfen. Es wird jedoch kein Ersatz gezogen.

Ausgewertete Waffen erhalten die Charaktere zurück, und legen sie gut sichtbar in ihren Vorrat vor sich ab.

3. Charakterschutz: Falls der Charakterstein des Verteidigers in der angegriffenen Provinz steht, vernichtet er nun weitere 2 angreifende Legionen. Falls es schon keine 2 angreifenden Legionen mehr gibt, vernichtet er entsprechend weniger.

4. Hauptgefecht: Es werden gleich viele angreifende und verteidigende Legionen vernichtet, so dass am Ende nur noch eine (oder keine) Seite Legionen besitzt.

² Die Verwendung männlicher Pronomen und Artikel bezieht sich nur darauf, dass unsere drei Strategen Caesar, Pompeius und Crassus nun mal Männer waren.

5. Ausgang der Schlacht: Wenn jetzt noch angreifende Legionen übrig sind, ist die Provinz erobert. Wenn nicht (auch dann, wenn gleichzeitig keine verteidigenden Legionen übrig sind), ist der Angriff gescheitert.

Nun sind folgende Ergebnisse möglich:

Angriff gescheitert:

Der angreifende Charakter zieht seinen Charakterstein und ihn evtl. begleitende Beamte in die Provinz zurück, aus der er den Angriff begonnen hat. Das kostet ihn keine zusätzlichen Bewegungspunkte.

Eroberung der Provinz:

Der Angreifer tauscht den vorhandenen Statthalter gegen einen seiner eigenen Farbe aus, wobei dessen Position (was den Nachschub angeht) erhalten bleibt.

Der Charakter, der die Provinz verloren hat, erhält die Entschädigungskarte I und führt sie aus, d.h., er darf eine Waffe in den Schlachtenbeutel werfen. Falls er die Entschädigungskarte I schon besitzt, erhält er nun stattdessen die Entschädigungskarte II und führt diese aus. Dazu dreht er einfach die Entschädigungskarte I auf die andere Seite herum, auf der die Entschädigungskarte II abgebildet ist. So darf er jetzt eine seiner Kompetenzen um einen Punkt auf der Kompetenzleiste verbessern.

Falls sich in der eroberten Provinz ein Beamter aufhielt, verbleibt dieser in der Provinz und geht in den Besitz des Eroberers über. Der verteidigende Charakter, der diesen Beamten somit verloren hat, darf als Entschädigung zusätzlich eine (weitere) Waffe in den Schlachtenbeutel werfen (s.a. Entschädigungskarte I / II). Hat jedoch ein Charakter keine Waffen mehr vor sich liegen, weil sie sich bereits alle im Schlachtenbeutel befinden, gibt es keine Ersatz-Entschädigung.

Flucht:

Falls der Charakterstein des verteidigenden Charakters in der Provinz steht, muss dieser flüchten. Er erhält die Fluchtkarte und führt sie aus, d.h., er zieht ihn in eine eigene Provinz seiner Wahl, ohne dass ihn das Bewegungspunkte kostet. Er verliert in jeder Kompetenz, in der er führend ist, einen Punkt. Was „führend“ genau bedeutet, wird unter „III: Aktionen“ erklärt).

Ein Charakter, der nur noch eine Provinz besitzt, darf nicht angegriffen werden.

Der Charakter darf seine Bewegungspunkte – unabhängig vom Erfolg oder Misserfolg eventueller Schlachten – voll ausnutzen. Damit sind bis zu vier Angriffe in einem Zug möglich.

Pompeius zieht mit vier Legionen und einem Beamten über Wasser in seine Provinz Macedonia (drei Bewegungspunkte). Sein vierter Zug führt ihn in Caesars Provinz Achaea.



III: Aktionen

Der aktive Charakter darf bis zu 3 Aktionen ausführen.

In jedem Zug kostet die 1. Aktion 1 Gold, die 2. Aktion 2 Gold und die 3. Aktion 3 Gold. Also kosten 3 Aktionen insgesamt 6 Gold. Es ist dabei nicht erlaubt, mehr als 3 Aktionen auszuführen.

Vom Provinztyp, in dem sich der Charakter jetzt nach allen seinen Bewegungen aufhält, ist abhängig, welche Aktionen er ausführen darf:

Aktionsmöglichkeiten in einer politischen Provinz:

- Der Charakter verbessert seine politische Kompetenz. Dazu versetzt er seinen Kompetenzmarker der politischen Kompetenz um ein Feld nach oben.
- Der Charakter überzeugt Bürger im Forum. Er zieht einen Bürger aus dem neutralen Bereich im Forum in seinen eigenen Bereich. Stattdessen darf er wahlweise auch einen Bürger eines anderen Charakters in den neutralen Bereich ziehen (z.B. dann wenn es keinen Bürger im neutralen Bereich mehr gibt).

Die Aktion „Bürger überzeugen“ kostet 2 Gold zusätzlich, falls der Charakter in der Politischen Kompetenz nicht *führend** ist.

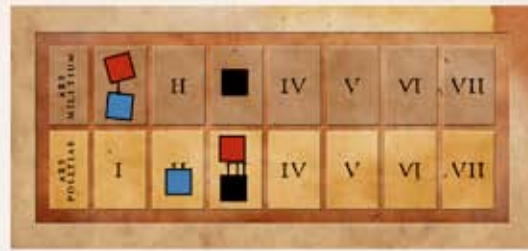
Aktionsmöglichkeiten in einer militärischen Provinz:

- Der Charakter verbessert seine militärische Kompetenz. Dazu versetzt er seinen Kompetenzmarker der militärischen Kompetenz um ein Feld nach oben.
- Der Charakter produziert Waffen. Er wirft 2 Waffen seiner Farbe in den Schlachtenbeutel. Diese Aktion „Waffen produzieren“ kostet 2 Gold zusätzlich, falls der Charakter in der militärischen Kompetenz nicht *führend** ist.

Aktionsmöglichkeiten in einer Kompetenzprovinz:

- Der Charakter verbessert seine militärische Kompetenz. Dazu versetzt er seinen Kompetenzmarker der militärischen Kompetenz um ein Feld nach oben.
- Der Charakter verbessert seine politische Kompetenz. Dazu versetzt er seinen Kompetenzmarker der politischen Kompetenz um ein Feld nach oben.

Aktionen und die Kompetenzleiste



Welche Aktionen die drei Charaktere bei dieser Verteilung der Kompetenzen in Erwägung ziehen könnten, wird unten erklärt.

Hier führen Caesar und Crassus in politischer Kompetenz, und Crassus alleine in militärischer Kompetenz.

Caesar hält sich in einer Kompetenzprovinz auf. Er könnte nun für 1 Gold (für die 1. Aktion) in der ersten Aktion seine politische Kompetenz steigern, und damit alleine führen. Wenn er seine militärische Kompetenz nur um 1 steigern würde, hätte er keinen direkten Vorteil davon. Er müsste schon 5 Gold zusätzlich (2 + 3 für die 2. und 3. Aktion) ausgeben, um mit Crassus gleichzuziehen und gemeinsam zu führen. Für die Steigerung der Kompetenzen spielt es keine Rolle, ob ein Charakter führt.

Pompeius steht in einer militärischen Provinz, und hat leider nur 3 Gold. In seiner ersten Aktion könnte er für 1 Gold seine Kompetenz auf 2 steigern, und für seine übrigen 2 Gold in der 2. Aktion die Kompetenz auf 3 erhöhen. Wenn er allerdings dringend Waffen braucht, kann er in der 1. Aktion einfach direkt 2 Waffen in den Schlachtenbeutel werfen, was ihn dann alle 3 Gold kostet (1 Gold für die 1. Aktion, 2 Gold, weil er nicht führend ist). Mit nur 3 Gold verfällt aber auf jeden Fall seine 3. Aktion.

Crassus befindet sich in einer politischen Provinz. Er hat auch viel Geld gesammelt, und da er in politischer Kompetenz führt, kann er für 6 Gold einfach drei Bürger überzeugen, ihn im Forum zu unterstützen (1 Gold für die 1. Aktion, 2 für die 2., 3 für die 3., und keine Zusatzkosten, weil er ja führend ist.).

Nachdem der Charakter bis zu 3 Aktionen ausgeführt hat, zieht er den Kalenderstein auf der Kalenderleiste um 1 Feld weiter in Richtung ELEGIO. Dieses Vorrücken

* „führend“ bedeutet, dass der Kompetenzmarker des Charakters im Vergleich zu den anderen Charakteren am weitesten oben auf der Kompetenzleiste steht. Es können dabei mehrere Charaktere oben sein, allerdings muss mindestens ein anderer weiter unten stehen. Zu Beginn des Spiels führt also keiner der Charaktere in einer Kompetenz.

markiert für die anderen Charaktere deutlich das Ende dieses Zuges. Wenn er dabei das Feld ELEGIO erreicht, wird die Wahl des Konsuls durchgeführt. Falls das noch nicht der Fall ist, ist einfach der nächste Charakter am Zug. Falls jetzt – zum Ende eines Zuges – in einer Provinz des Charakters mehr als 6 Legionen stehen, so werden alle überzähligen in den Vorrat zurückgelegt.

ELEGIO - DIE WAHL DES KONSULS

Der Charakter, der jetzt im Forum die meisten Bürger in seinem Bereich hat, wird zum Konsul gewählt. Bei einem Gleichstand, wird der (am Gleichstand beteiligte) Charakter zum Konsul gewählt, dessen letzter Zug am weitesten zurück liegt.

Forum



*Pompeius erhält einen weiteren Bürger.
Zwar hat Pompeius nun genauso viele
Bürger wie Crassus, da der letzte Zug von
Crassus jedoch weiter zurück liegt, wird
Crassus Konsul.*

Wenn der neu gewählte Konsul bereits schon einmal Konsul war, hat er mit seinem zweiten Konsulat den politischen Sieg erreicht! (Vgl. unten „Spielende“)
Wenn er erst zum ersten Mal Konsul wird, erhält er eine Konsulkarte sowie einen Beamten aus dem Vorrat, den er in eine eigene Provinz seiner Wahl einsetzen darf (so als hätte er ihn in der Bewegungsphase dort platziert).
Damit ist ab sofort ein Beamter mehr im Spiel. Der neue Konsul hält eine kurze Rede zur Eröffnung des neuen Jahres.

Anschließend werden 3 seiner Bürger im Forum wieder in den neutralen Bereich verschoben. Im weiteren Spielverlauf kann ein Charakter, der bereits einmal Konsul geworden ist, selbst dann, wenn zwischendurch schon ein anderer Charakter zum Konsul gewählt wurde, dadurch gewinnen, dass 6 Bürger in seinem Bereich im

Forum stehen.

Abschließend setzt er den Kalenderstein wieder auf das Startfeld des Jahres. Bei 3 Charakteren ist das das Feld „VIII“, bei 2 Charakteren das Feld „VII“. Damit beginnt das neue Jahr und der nächste Charakter ist am Zug.

ZUSAMMENFASSUNG DER MÖGLICHEN SPIEL-ENDEN

Ein Charakter gewinnt das Spiel, wenn er eine der folgenden drei Siegesbedingungen erfüllt:

- a) **Politischer Sieg:** Wenn ein Charakter zum 2. Mal zum Konsul gewählt wird oder, wenn er bereits eine Konsulkarte besitzt, und im Forum 6 Bürger in seinem Bereich hat.
- b) **Militärischer Sieg:** Wenn ein Charakter 9 Provinzen besitzt (auch daran erkennbar, dass er alle Statthaltersteine eingesetzt hat)
- c) **Kompetenzsieg:** Wenn ein Charakter in beiden Kompetenzen das Feld „VII“ erreicht (das jeweils letzte Feld auf den Kompetenzleisten)



■ Legionen ✕ spielt nicht mit

STARTAUFSTELLUNG UND BESONDERHEITEN DES SPIELS MIT 2 SPIELERN

Das Spiel zu zweit läuft abgesehen von wenigen Unterschieden genauso ab wie das Spiel zu dritt: Caesar (rot) und Pompeius (blau) beginnen das Spiel mit 5 bzw. 6 Provinzen und sind abwechselnd am Zug. Jedes Jahr besteht nur aus 7 Zügen, daher startet der Kalenderstein immer auf dem Feld VII. Der Charakter Crassus und die vier Provinzen Asia, Syria, Aegyptus und Cyrenaica nehmen nicht am Spiel teil. Weiterhin werden 15 Legionen und 3 Gold aus dem Spiel genommen. Im Forum befinden sich nur 9 Bürger, anfangs je 2 bei Caesar und Pompeius, sowie 5 neutrale. Im Schlachtenbeutel befinden sich jedoch zusätzlich zu den je 2 Waffen von Caesar und Pompeius ebenso 2 Waffen von

Crassus, die, wenn sie gezogen werden, als neutral gelten und anschließend wieder in den Schlachtenbeutel zurückgeworfen werden.

HISTORISCHER TEIL

In „Das Ende des Triumvirats“ können Sie – wie bei einem Spiel mit historischem Hintergrund üblich – den Lauf der Geschichte verändern. Doch was passierte eigentlich wirklich damals und wie sind die charakteristischen Eigenschaften dieser Zeit im Spiel verarbeitet? Diese Frage wollen wir auf den folgenden zwei Seiten beantworten:

Die Spielsituation - Das I. Jahrhundert vor Christus

Zur Mitte des 1. Jahrhunderts vor Christus – der Zeit des Spiels – befand sich die Römische Republik in Aufruhr und Umbruch: Der Sieg über Karthago im 2. Jahrhundert v. Chr. hatte Rom endgültig zur beherrschenden Macht des Mittelmeerraums gemacht, während im Inneren soziale Konflikte den Zusammenhalt der römischen Gesellschaft gefährdeten: Die Patrizier, Adel und wohlhabendes Bürgertum Roms, profitierten vom Aufstieg zur Weltmacht, während die Plebejer – die „Volksmasse“ – weiterhin in armen Verhältnissen leben mussten, obwohl sie als Legionäre im Krieg die Basis für Roms militärische Überlegenheit darstellten. Diese Diskrepanz versuchten die Gracchen – zwei adlige

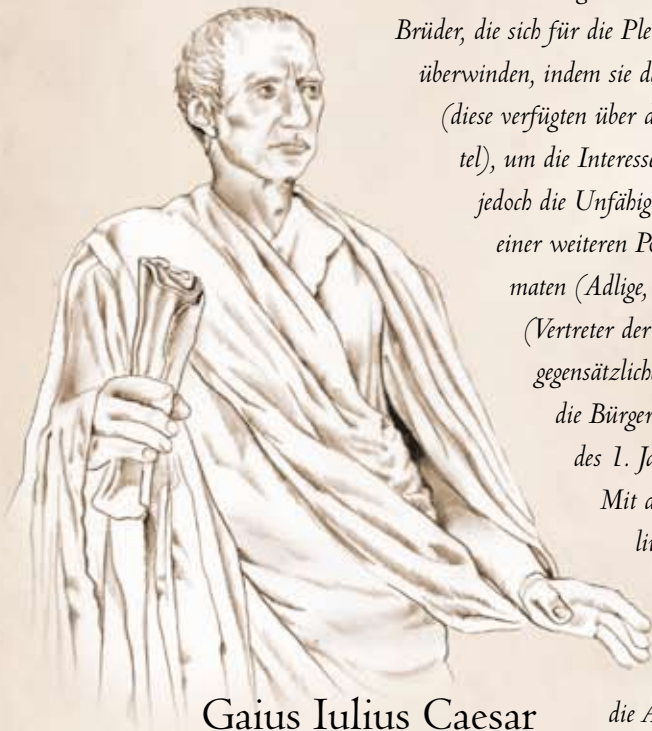
Brüder, die sich für die Plebejer einsetzten – um 130 v. Chr. durch politische Reformen zu überwinden, indem sie das Amt des Volkstribunen in vorher nicht bekannter Weise ausnutzten (diese verfügten über das „Veto“ (dt. „Ich verbiete“) als mächtiges politisches Druckmittel), um die Interessen der Plebejer zu vertreten. Die Ermordung beider Gracchen zeigte jedoch die Unfähigkeit der Republik auf, diese Probleme zu lösen, was in der Folge zu einer weiteren Polarisierung der Gesellschaft und zu Bürgerkriegen führte: Optimaten (Adlige, Befürworter eines starken aristokratischen Senats) und Popularen (Vertreter der Plebejer, Befürworter von volksnahen Institutionen) bildeten zwei gegensätzliche Parteiungen der römischen Gesellschaft, auf deren Basis sich z.B. die Bürgerkriege zwischen Marius (Popular) und Sulla (Optimat) zu Beginn des 1. Jahrhunderts abspielten.

Mit dem 1. Triumvirat (dt. „Dreimännerbündnis“) zwischen Gaius Iulius Caesar, Pompeius Magnus und Marcus Licinius Crassus begann eine ungewöhnliche Stabilisierung der Machtverhältnisse, obwohl es nicht auf gesetzlicher Grundlage basierte.

Sein Scheitern führte aber unweigerlich zu einem Bürgerkrieg um die Alleinherrschaft.

Im Spielszenario für drei Spieler wird dabei das Scheitern der Konferenz von Luca (56 v. Chr.) als Ende des Triumvirats und damit als Spielbeginn gewählt, auch wenn in der Geschichte auf dieser Konferenz die Fortsetzung des Triumvirats gelang und es erst Jahre später – nachdem Crassus bereits auf einem Feldzug in Kleinasien gegen die Parther gestorben war (53 v. Chr.) – zum offenen Konflikt zwischen Caesar und Pompeius kam.

Der Streit Caesars mit dem Senat um die Entlassung seiner Legionäre führte dazu, dass der Senat Pompeius mit der Verteidigung der Republik gegen Caesar beauftragte (49 v. Chr.). Caesar reagierte darauf mit der Überschreitung des Rubikon (Grenzfluss zu römischem Gebiet, das nicht



Gaius Iulius Caesar
(100 - 44 v. Chr.)

Caesar entstammt dem Adelsgeschlecht der Iulier. Nach dem Tod des Diktators Sullas (78 v. Chr.) begann Caesar seine politische Laufbahn, nachdem er vorher schon einige militärische Ämter bekleidet hatte. Seine politischen Fähigkeiten waren auch im Triumvirat seine große Stärke.

mit Truppen betreten werden durfte) und dem legendären Ausspruch: „*Aleae iactae sunt*“ (dt. „Die Würfel sind gefallen.“). Dies ist die Ausgangssituation des Spiels für zwei Spieler.

Die Bürger begeistern und Konsul werden

Das Amt des Konsuln, das jeweils für ein Jahr von zwei gleichberechtigten Konsuln ausgeübt wurde (Annuitäts- und Kollegialitätsprinzip), war das höchste politische Amt in der Römischen Republik. Es hatte militärische (Konsul als oberster Heerführer), politische (Konsul als Initiator von Gesetzen) und religiöse (Kultaufgaben des Konsuln) Facetten und war daher mit einer großen Machtfülle ausgestattet. Die Wahl zum Konsul durch die römischen Bürger stellte also für ambitionierte Römer ein attraktives Ziel dar. Das Forum Romanum als zentraler Platz in Rom war dabei eine wichtige politische Bühne für die Kandidaten. Im Spiel wird dies dadurch verdeutlicht, dass sich die römischen Bürger im Forum in den Bereichen der jeweiligen Charaktere aufhalten, denen sie gerade ihre Zustimmung aussprechen. Bei der Wahl zum Konsul (der „Elegio“) am Ende des Spieljahres wird schließlich der Charakter mit der größten Zustimmung zum Konsul des nächsten Jahres. Das konkrete Handeln der Konsuln, ebenso wie, dass es eigentlich zwei sein müssten, sowie die politischen Institutionen, z.B. der Senat, werden aus Komplexitätsgründen im Spiel nicht dargestellt. Die Wahl zum Konsul zeigt aber trotzdem die große politische Macht des Charakters auf und eine erneute Wahl zum Konsul, die im Regelfall nur alle zehn Jahre möglich war, ist somit auch Zeichen für eine politische Übermacht, die im Spiel den Politischen Sieg bedeutet.



Gnaeus Pompeius
Magnus

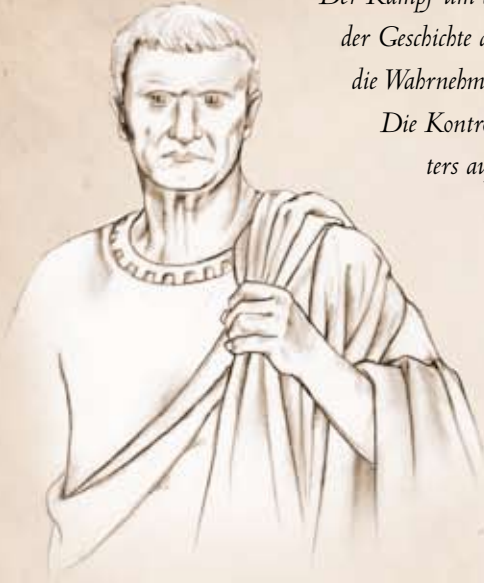
(106 - 48 v. Chr.)

Provinzen erobern und militärische Übermacht erlangen

Die Provinzen stellten als Verwaltungseinheiten des Römischen Reichs eine wichtige Machtbasis dar. Von einem Statthalter, oft einem ehemaligen Konsul oder anderem hohen Beamten, verwaltet, konnte die Ausbeutung dieser Regionen sowohl militärische als auch finanzielle Vorteile bringen: Zum einen die Ausbeutung von Legionen, also die Rekrutierung von Legionären. Zum anderen das Eintreiben von Steuern zur Vergrößerung des eigenen Besitzes. Die Kontrolle möglichst vieler Provinzen stellte im Konflikt mit den Kontrahenten ein wichtiges Ziel dar, da nur so die Basis für militärischen und finanziellen Nachschub sichergestellt werden konnte. Außerdem stellte eine effiziente Verwaltung einen großen Vorteil bei der Verhinderung von Korruption dar, was im Spiel anhand des Beamten als Garant für doppelt so häufigen Nachschub deutlich wird.

Dabei waren die Provinzen durchaus sehr unterschiedlich: das Spektrum reichte von den kleinasiatischen Provinzen mit hoch-entwickelten städtischen Gesellschaften bis hin zu den gallischen Provinzen, die von verschiedenen Stämmen bewohnt wurden. Entsprechend unterschiedlich fallen auch im Spiel die Art des möglichen Nachschubs und die möglichen Aktionen aus.

Pompeius, dessen Vater 89 v. Chr. Konsul gewesen war, kämpfte im Bürgerkrieg zwischen Sulla und Marius auf Sullas Seite. Pompeius glänzte vor allem als brilliantester Heerführer Roms, während ihm ein entsprechender politischer Einfluss versagt blieb, was das Triumvirat mit Caesar und Crassus ändern sollte.



Marcus Licinius Crassus
(115 - 53 v. Chr.)

Crassus bereicherte sich an den Folgen des Bürgerkriegs und der politischen Säuberungen zur Zeit Sullas. Er verstand es, sein Vermögen ständig zu erweitern und gelangte so zu großem Reichtum. Seine militärischen und politischen Ambitionen wurden jedoch nicht erfüllt, sodass ihm die Allianz mit Caesar und Pompeius eine neue Chance bot.

Der Kampf um die Kontrolle der Provinzen findet im Spiel nur durch Schlachten statt, während in der Geschichte auch politische Faktoren, wie die Verteilung von Statthalterposten als Belohnung für die Wahrnehmung eines hohen politischen Amtes, eine Rolle spielten.

Die Kontrolle eines Großteils der Provinzen zeigt die militärische Dominanz eines Charakters auf und sichert ihm somit den Militärischen Sieg.

Ämter ausüben und durch Kompetenz überzeugen

Ein junger adliger Römer, der nach Ruhm, Geld und Macht strebte, durchlief zunächst eine relativ starr festgelegte Ämterlaufbahn, bevor er das wichtigste politische Amt, das Konsulat, bekleiden konnte. In dieser Laufbahn sollten ihm wichtige Fähigkeiten – Kompetenzen – vermittelt werden, wie z.B. die Kriegsführung, aber auch die politische Arbeit. Im Gegensatz zur heutigen Zivilgesellschaft gab es bei den Römern keine klare Trennlinie zwischen Militär und Politik, vielmehr waren diese beiden Bereiche eng verknüpft, so dass es in der vorgeschriebenen Ämterlaufbahn Ämter mit militärischem aber auch mit politischem Schwerpunkt gab.

Diese Verknüpfung zeigt sich auch beim Amt des Konsuln, da dieser sowohl politische Aufgaben hatte, wie z.B. das Vorschlagen von Gesetzen im Senat, als auch als oberster Feldherr in den Krieg zog. Die Charaktere im Spiel agieren, wie echte Römer, sowohl auf der politischen als auch auf der militärischen Ebene. In beiden Bereichen haben sie die Möglichkeit, ihre Fertigkeiten zu verbessern, was sich in der Politischen und in der Militärischen Kompetenz ausdrückt. In der Kompetenzprovinz haben sie die Möglichkeit beide Kompetenzen zu verbessern, was mit der Ausübung gemischter Ämter zu erklären ist. Das Erreichen ausgeglichener, hervorragender Fähigkeiten ist eine Möglichkeit das Spiel zu gewinnen – der Kompetenzsieg.

Johannes dankt:

Meiner gesamten Familie für ihre große Unterstützung, ganz besonders meinem Bruder Dominik. Außerdem danke ich Michael Fuchs, Adrian Schoch, den spielbox-Foren und dem Mainzer Spielekreis, die alle mein Interesse an Spielen und ihrer Entwicklung besonders gefördert und begleitet haben.

Max dankt:

Für besondere Unterstützung meiner Familie Dieter, Marita und Clara Gabriel, allen Testerinnen und Testern aus dem privaten Umfeld, vor allem Margaretha Kühnweg, sowie meinen Cousins Jonathan und Karl.

Außerdem möchten wir beide unseren Testspielerinnen und -spielern danken, anstelle vieler seien genannt Sebastian, Jan und Gunnard, Gerard Mulder, Marianne Herwig, Peter Eggert, Michael Schramm, Sascha „Eggi“ Eckert, Georg Wild, Harald Groß-Chowanietz, Simon Demele, Michael Prössel, Max Holl und der Mainzer Spielekreis.

Darüber hinaus danken wir Edit Mazan und der Familie Thorsen für lebenswürdige Gastfreundschaft in Göttingen und Dorsten bei Essen, Gerhard H. Kublmann für einige Tipps zur historischen Korrektheit und Heinrich Hintenberger für stetige Unterstützung u.a. bei der grafischen Gestaltung unserer Prototypen.

Produktionsleitung: Felix Girke, Thomas Hageleit

Felix dankt: Thomas

Thomas dankt: Felix

<http://www.das-ende-des-triumvirats.de>



© 2005 by Lookout Games, Deutschland. Fragen bitte an Support@lookout-games.de.

LOOKOUT-GAMES

Weitere Lookout-Games-Spiele sind im gut sortierten Fachhandel erhältlich. Jens Drögemüllers „Das Zepter von Zavantor“ war das erste große Lookout-Brettspiel, ein Fantasy-Wirtschaftsspiel für 2-6 Spieler. Trotz seiner langen Spieldauer mauserte es sich auf Spielewochenenden zu einem der beliebtesten Brettspiele des Jahrgangs 2004/05. „Spelunke“ von Uwe Rosenberg ist ein kleines Gedächtnisspiel, das in einer Kneipe spielt. „Schuss und Tor“ ist ein Fußball-Kartenspiel für 2-4 Spieler von Rudi Hoffmann, das durch die Einfachheit seiner Spielregeln besticht und ein großer Spaß für zwischendurch ist. „Attribut“ ist ein Party-Wortspiel für 3-8 Spieler von Marcel-André Casasola Merkle, das mit der deutschen Sprache spielt: Sind Klassenbücher einträglich? Sind Nägel hammermäßig? Die erste Version, aufgenommen auf die „Auswahlliste Spiel des Jahres 2003“, wurde inzwischen durch eine zweite und eine englischsprachige ergänzt. Uwe Rosenbergs „Schätzbald“ schließlich ist ein Schätzspiel um historische Ereignisse für 3-6 Spieler. „Klunker“, ebenfalls von Uwe Rosenberg, ist die Neuauflage eines zuerst 1999 erschienen Spiels um das geschickte Sammeln und Einhandeln von dicken Klunkern.



LOOKOUT GAMES

