

POMPEII[®]



DIE LETZTEN TAGE



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 Vesuvs 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 Plastiktütchen 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	Obelius Firmus	36
Schwarz	Fabius Rufus	53
Blau	Paquius Proculus	23
Violett	Caecilius locundus	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), soviele 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 soviele 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 Vesuvs-24. August 79» umgedreht wird, ist die Phase des Vita Romana für ALLE Mitspieler beendet. An der 3. Spielphase können nur die Spielerteilnehmer, 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 ausgeschieden.

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 umgedreht 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.

Dabeiist zu beachten, daß:

1) ein Pasch dazu berechtigt, 20 Felder vorzulegen

2) die Karten mit der Aufschrift x2 (besonders ruhige Phase des Vesuvs) dazu berechtigen, doppelt soviele 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 einem 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 ausgeschieden. 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.

					D
					Verzeichnis der Personen (60)
N°	NOMEN LATINUM	ST	NOMEN LATINUM	FUNKTION	
			1) Magistrat! civitatis	1) Verwaltungsbeamte der Stadt	
101	Marcus Holonicus Priscus	1000	Duumvir	Erster Magistrat der Stadt	
102	Lucius Ceius Secundus	950	Duumvir	Magistrat der Stadt	
103	Quintus Marius Rufus	700	Decemvir	Mitglied der Städtischen Kurie	
104	Aulus Vetius Caprassius Felix	700	Decemvir	Mitglied der Städtischen Kurie	
105	Publius Veditius Sicicus	600	Decemvir	Mitglied der Städtischen Kurie	
106	Lucius Veranius Hypsaeus	600	Decemvir	Mitglied der Städtischen Kurie	
107	Cneus Audisius Bassus	600	Decemvir	Mitglied der Städtischen Kurie	
108	Cneus Helvius Sabinus	800	Aedilis	Zweiter Magistrat der Stadt	
109	Marius Casellius Marcelus	750	Aedilis	Zweiter Magistrat der Stadt	
110	Quintus Pompeius Amethystus	450	Quaestor	Stadtkämmerer	
111	Lucius Caecilius Capella	450	Praefectus	Verantwortlicher für die Sicherheit der Stadt	
112	Caius Lollius Fuscus	450	Magister Pergi	Magistrat der Vororte	
			2) Notabili et Sacerdotes	2) Notabein und Priester	
113	Caius Calventius Sittius	750	Legatus Reipublicae	Gesandter der Republik (aus Rom)	
114	Aulus Clodius Flaccus	400	Tribunus Militum	Militärtribun	
115	Vibius Severus	550	Curator Reipublicae	Regierungskommissar	
116	Marcus Aedipus Sabinus	400	Orator	Anwalt	
117	Aulus Suettius Verus	350	Curator Annonal	Wirtschaftsbeamter	
118	Marcus Satrius	350	Curator Aquae	Beamter des Wassernetzes	
119	Gaius Cuspius Pansa	350	Curator Ludorum	Beamter für Spiele und Theater	

N°	NOMEN LATINUM	ST	NOMEN LATINUM	FUNKTION
120	Marcus Ovidius Veiento	400	Legatus	Botschafter/Legat
121	Quintus Postumius Modestus	400	Legatus	Botschafter/Legat
122	Vibia Sabina	450	Sacerdos Juliae Augustae	Priesterin der Giulia Augusta
123	Holconia	450	Sacerdos Publicae Veneris	Priesterin der Venus
124	Lucius Popidius Ampliatus	450	Minister Fortunae Augustae	Priester der Vermögens des Augustus
125	Pontifex	500	Pontifex	Pontifex
			3)Cives varii	3) Verschiedene Bürger
126	Medicus	300	Medicus	Arzt
127/8	Miles (2)	200	Miles (2)	Soldaten (2)
129/ 131	Matrona (3)	200	Matrona (3)	Hausfrauen (3)
132	Lanista	200	Lanista	Trainer der Gladiatoren
133	Lictor	100	Lictor	Liktör
139	Librarius	150	Librarius	Archivar
135	Faber Aurarius	150	Faber Aurarius	Goldschmied
136	Scriba	150	Scriba	Schreiber
137	Caupo	150	Caupo	Wirt
138	Vigiles	150	Vigiles	Stadtwächter
139	Tonsor	150	Tonsor	Barbier/Friseur
140	Praecon	100	Praecon	Ausrufer
141	Actor	100	Actor	Schauspieler
			4) Ministri et servi	4) Diener und Sklaven
142	Rhetor	250	Rhetor	Professor
143	Litterator	200	Litterator	Lehrer
144	Musicus	150	Musicus	Musiker
145	Pistor	150	Pistor	Bäcker
146	Vascularius	150	Vascularius	Töpfer
147	Vitrarius	150	Vitrarius	Glaser
148	Faber Ferrarium	150	Faber Ferrarium	Kunstschmied
149	Gladiator	100	Gladiator	Gladiator
150	Fullone	150	Fullone	Färber
151	Pedisaequa	100	Pedisaequa	Magd
152	Ancilla Ornatix	100	Ancilla Ornatix	Kammerzofe
153	Equiso	100	Equiso	Stallbursche
154	Rusticus	100	Rusticus	Bauer
155	Servus publicus	100	Servus publicus	Sklave in Diensten der Magistrate
156	Servus Gypsatus	100	Servus Gypsatus	Ausländischer Sklave
157	Servus Llecticarius	100	Servus Llecticarius	Träger
158	Servus Ordinarius	100	Servus Ordinarius	Diener
159	Servus Vulgaris	100	Servus Vulgaris	Auskehrer
160	Aquarius	100	Aquarius	Wasserträger

N°	NOMEN LATINUM	ST	Verzeichnis der Gebäude (57)
1	Porta Marina	—	Marina-Tor
2	Templum Veneris	1.000	Tempel der Venus
3	Basilica	1.000	Gerichtshof
4	Curia	1.000	Kurie, städtisches Gebäude
5	Forum	—	Forum, Hauptplatz
6	Templum Apollinaris	1.000	Tempel des Apollo
7	Forum Olitorium	1.000	Markt für Samen und Öle
8	Capitolium	1.000	Tempel des Jupiter
9	Macellum	1.000	Fleischmarkt
10	Templum Larum	1.000	Tempel der Laren (Schutzpatron)
11	Eumachia	1.000	Textilmarkt
12	Comitium	1.000	Versammlungsstätte
13	Forum Triangulum	1.000	Dreieckiges Forum
14	Theatrum	1.000	Großes Theater
15	Odeum	1.000	Theater
16	Templum Isidis	1.000	Tempel der Isidis
17	Domus Corneli Rufi	500	Haus des Cornelius Rufus
18	Thermae Stabiarum	1.000	Stabianische Quellen
19	Domus Epidi Rufi	500	Haus des Epidius Rufus
20	Domus Citharistae	500	Haus des Zitherspielers
21	Porta Stabiana	—	Tor der Stabiana
22	Domus Menandri	500	Haus des Manandrus
23	Domus Paqui Proculi *	500	Haus der Paquius Proculus
24	Domus Successus	500	Haus des Successo
25	Domus Lorei Tiburtini	500	Haus der Loreus Tiburtinus
26	Domus Veneris	500	Haus der Venus
27	Domus Iuliae Felicis	500	Haus der Julia Felicis
28	Palaestra	1.000	Großer Palast
29	Amphitheatrum	1.000	Amphitheater

Die Häuser, hinter deren Namen ein * steht, sind jene, die den Spielern zugeteilt werden. Sie sind durch ihre Referenznummer auf dem Stadtplan gekennzeichnet.

N°	NOMEN LATINUM	ST	Verzeichnis der Gebäude (57)
30	Porta Nuceria	—	Nuceria-Tor
31	Porta Sarnica	—	Tor des Sarno
32	Porta Nolana	—	Tor des Nola
33	Domus Pindari Ceriali	500	Haus des Pindarus Cerialia
34	Domus Trebi Valentis *	—	Haus der Trebius Valens
35	Domus Iulii Polybi *	—	Haus der Julius Polybius
36	Domus Obelii Firmi *	—	Haus der Obelii Firmus
37	Ludus Gladiatorum	500	Kaserne der Gladiatoren
38	Domus Lucreti Frontonis *	—	Haus der Lucretius Fronto
39	Domus Nuptiarum Argentarium	500	Haus der silbernen Hochzeit
40	Domus Caecili Iocundi *	500	Haus der Caecilius Iocundus
41	Thermae	1.000	Zentralthermen
42	Domus Marci Lucreti *	—	Haus der Marcus Lucretius
43	Pistrinum	500	Bäckerei
44	Domus Capitelli	500	Haus der Helme
45	Domus Fauni	500	Haus des Faun
46	Domus Auli Vetii	500	Haus des Aulo Vettius
47	Porta Vesuviana	—	Tor des Vesuvus
48	Domus Melagri	500	Haus des Melagro
49	Domus Apollinaris	500	Haus des Apollo
50	Porta Herculanea	—	Hercules-Tor
51	Domus Medici	500	Haus des Arztes
52	Domus Sallustiae	500	Haus der Salluste
53	Domus Fabii Rufi *	500	Haus der Fabius Rufus
54	Domus Pansae	500	Haus der Pansa
55	Fullonica	500	Große Färberei
56	Domus Ancorae	500	Haus der Anker
57	Fullonica Stephani	500	Haus der Stefani