

RES PUBLICA

by Dr. Reiner Knizia



RES PUBLICA

Wir schreiben die Zeit der Völkerwanderung, so etwa vor ein paar tausend-Jahren. Vereinzelt ziehen Volksstämme der Germanen, Griechen, Hunnen, Perser und Römer durch die Lande. Ein intensiver Handel der Spieler vereint die einzelnen Stämme zu großen Volksgruppen. Kultur entwickelt sich - der Handel bleibt spielbestimmend. Wer erreicht als erster Entwicklungsstufen wie Kunst, Religion, Technik und Literatur, und wer erzielt damit die meisten Entwicklungspunkte?

Res Publica - treten auch Sie ein für die Sache Ihrer Völker!

Spielmaterial

- 60 Völkerkarten
(je 12 mal Germanen, Griechen, Hunnen, Perser und Römer)
- 60 Kulturkarten
(je 12 mal Handel, Kunst, Literatur, Religion und Technik)
- 10 Wertungskarten
(mit den Werten 9, 8, 8, 7, 6, 6, 5, 4, 4, 3)
- 1 Spielanleitung

Spielverlauf

Die 5 wird zur wichtigsten Zahl in diesem Spiel: Denn wer 5 gleiche Völkerkarten auslegen kann, erhält jede Runde eine Kulturkarte für sein Volk. Für 5 gleiche Kulturkarten gibt es schließlich die entscheidenden Wertungskarten. Wer hier am schnellsten ist, erhält auch die höchsten Werte. Ein reger Handel unter den Spielern sorgt schnell für passende 5er Kombinationen.

Sind alle Kulturkarten im Spiel, gewinnt der Spieler mit den meisten Wertungspunkten.

Spielvorbereitungen

Die 10 Wertungskarten werden nach ihren Werten sortiert und auf die Mitte des Tisches gelegt. Der Wert 9 liegt zuoberst, die anderen Werte folgen in absteigender Form, ganz unten liegt der Wert 3.

Die 60 Kulturkarten werden gründlich gemischt und als verdeckter Stapel neben die Wertungskarten gelegt.

Die Völkerkarten werden ebenfalls gründlich gemischt, und **jeder Spieler erhält verdeckt vier Karten** auf die Hand. Die restlichen Völkerkarten bilden ebenfalls einen verdeckten Stapel.

Der älteste Spieler beginnt mit dem Spiel. Die anderen folgen jeweils im Uhrzeigersinn.

Spielphasen

Das Spiel läuft in Runden zu jeweils **drei Phasen ab**:

- 1. Handel,**
- 2. Völker auslegen,**
- 3. Karten ziehen.**

Ein Spieler, der am Zuge ist, kann diese drei Phasen der Reihe nach durchspielen. Sein linker Nachbar setzt dann das Spiel fort. Es besteht kein Zwang, alle drei Phasen auszuführen. Jeder Spieler kann beliebige Phasen auslassen. Werden jedoch zwei oder drei Phasen gespielt, müssen diese in der vorgegebenen Reihenfolge durchgeführt werden.

Handel - Phase 1

Beim Handel kann ein Spieler Karten mit einem seiner Mitspieler tauschen. Grundsätzlich gibt es zwei Arten des Handels:

- 1. Suchen**
- 2. Bieten.**

Dabei muß der Spieler sich immer für **eine Art** des Handels entscheiden. Auch kann **er nur einen Handel** in seinem Zug durchführen.

Suchen

Beim „Suchen“ nennt man laut die Karte oder eine Kartenkombination, die man von einem der Mitspieler tauschen möchte. **Was man als Gegenleistung anbieten will, darf man dabei nicht angeben!**

Beispiele:

„Suche 1 Römer,“

„Suche 2 Perser und 1 Kultur.“

„Suche 3 Kunst.“

Reihum nennt nun jeder Mitspieler, der das Gesuchte anzubieten hat, den Preis, den er dafür verlangt. Dabei gibt es keinerlei Einschränkung, und es muß auch nicht die gleiche Anzahl Karten verlangt werden. Bei einem Tausch muß jedoch jeder der beiden Spieler mindestens eine Karte abgeben.

Beispiele:

„Für 1 Römer will ich 1 Hunnen.“

„Für 2 Perser und 1 Kultur brauche ich 1 Hunnen und 2 Literatur.“

„Für 3 Kunst will ich 2 Handel und 2 Religion.“

Der Spieler, der am Zuge ist, entscheidet dann, welches der Angebote er annehmen will. Dabei kann er natürlich auch jedes Angebot ausschlagen. Kommt ein Handel zustande, tauschen die beiden Spieler die zuvor genannten Karten miteinander.

Bieten

Das Bieten gleicht dem Suchen, Der Spieler verkündet nun aber die Karte bzw. eine Kartenkombination, die er abgeben will.

Beispiele:

„Biete 2 Römer.“

„Biete 1 Kunst und 1 Germanen.“

„Biete 2 Religion.“

Reihum nennen die Spieler nun ein Angebot, sofern sie an den Karten interessiert sind. Der Spieler, der am Zuge ist, entscheidet dann, ob er eines der Angebote annehmen will.

Achtung! Außer „Bieten“ oder „Suchen“ ist keine weitere Art des Handels erlaubt. Auch dürfen **niemals zusätzliche Informationen** wie „Biete 1 Römer, will dafür aber 1 Perser“, gegeben werden.

Völker auslegen - Phase 2

Nach der Phase Handel kann ein Spieler Kombinationen von jeweils **fünf gleichen Karten** offen vor sich auslegen. Für jedes „Volk“ von fünf gleichen Völkerkarten erhält man in jeder Phase 3 jeweils **eine Kulturkarte**.

Legt ein Spieler **fünf gleiche Kulturkarten** aus, erhält er sofort **die oberste Wertungskarte**.

Karten ziehen - Phase 3

1. Paare eintauschen

Zu Beginn der Phase 3 **kann** ein Spieler ein beliebiges Pärchen aus seiner Hand gegen eine zusätzliche Kulturkarte eintauschen. Tauscht man zwei gleiche Völkerkarten ein, so legt man diese auf einen offenen Ablagestapel. Tauscht man zwei Kulturkarten ein, kommen diese ganz aus dem Spiel und werden beiseite gelegt.

2. Völkerkarten ziehen

Danach erhält ein Spieler immer **eine Völkerkarte** vom verdeckten Stapel, solange dort noch Karten vorhanden sind.

3. Kulturkarten nehmen

Für jeweils fünf ausliegende gleiche Völkerkarten erhält ein Spieler schließlich eine Kulturkarte vom verdeckten Stapel.

Existiert ein offener Ablagestapel mit Völkerkarten, so kann ein Spieler statt einer Kulturkarte auch eine Karte aus diesem offenen Stapel auswählen. Pro Runde darf man aber immer nur eine offene Völkerkarte anstatt einer Kulturkarte nehmen.

Spielende

Zieht ein Spieler die **letzte Kulturkarte** vom verdeckten Stapel, beginnt die **letzte Spielrunde**. Jeder Spieler kommt noch einmal an die Reihe. Der Spieler, der die letzte Kulturkarte gezogen hat, beendet schließlich das Spiel.

Wertung

Die Spieler erhalten Punkte nach den Werten ihrer Wertungskarten und nach der Anzahl ihrer Kleinstvölker. Als Kleinstvölker

gelten jeweils zwei gleiche Karten auf der Hand eines Spielers, unabhängig davon, ob es zwei gleiche Völker-oderzwei gleiche Kulturkarten sind. Jedes Paar erhält jeweils einen Punkt.