



# SPIELREGEL

## Spielgedanke und kurze Zusammenfassung

In der Geschichte des Römischen Reiches wurden die einflußreichen Ämter langezeit von den alten Patrizierfamilien besetzt. Wechselnde Bündnisse und Rivalitäten prägten das Leben in jener Zeit. Alle Wege führten nach Rom, doch nur wenige zu Ruhm und Einfluß.

Der Spielplan zeigt die hohen Ämter im alten Rom. Das sind Gremien mit einem, drei oder fünf Feldern. Jeder Spieler vertritt eine Patrizierfamilie und versucht, seine acht Senatoren in hohe Positionen zu bringen. Dazu werden die Senatoren im Laufe des Spiels in die unteren Gremien des Spielplans eingesetzt und dann immer weiter nach oben gezogen.

Wer im Zug seines Aufstiegs mit einem Senator ein Dreier- oder Fünfer-Gremium verlassen möchte, braucht dort die Zustimmung von anderen Senatoren. Das gibt Anlaß zu vielfältigen Abmachungen und gegenseitiger Hilfe. Aber Vorsicht! Der Aufstieg verdirbt, und im Laufe des Spiels wird so manches Versprechen einfach "vergessen". Außerdem hat auch Caesar noch seine Finger im Spiel.

Viele Wege zwischen den einzelnen Gremien sind mit Lorbeeren belegt. Während seines Aufstiegs ist es das Ziel jedes Senators, möglichst viele dieser Lorbeeren zu sammeln.

Wenn schließlich der Senat, das höchste Gremium Roms, mit fünf Senatoren besetzt ist, endet das Spiel. Es gewinnt der Spieler, dessen Senatoren die meisten Lorbeeren errungen haben und der es auch noch geschafft hat, mindestens einen seiner Vertreter ganz nach oben zu bringen.



# QVO VADIS ?

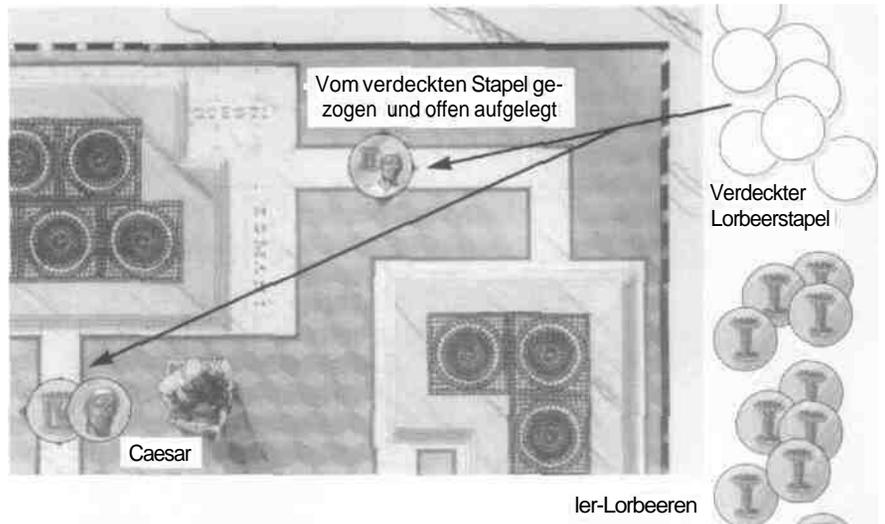
- Spielmaterial:**
- 1 Spielplan
  - 40 Figuren (Im Text Senatoren genannt)
  - 62 Lorbeerplättchen (Lorbeeren genannt)
  - 1 Caesarplättchen (Caesar genannt)
  - 1 Spielregel

## Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel bitte **vorsichtig** die Lorbeeren aus dem Stanzbogen herauslösen.

Jeder Spieler erhält die acht Senatoren einer Farbe und stellt sie vor sich hin. Der Spielplan wird ausgebreitet. Caesar kommt zunächst auf die Seite. Von den Lorbeeren werden die 1er offen neben den Spielplan gelegt. Alle übrigen Lorbeeren werden mit der Rückseite nach oben gemischt und ebenfalls neben den Spielplan gelegt. Sie bilden den verdeckten Stapel.

Aus diesem verdeckten Stapel werden 10 Lorbeeren genommen und auf die dafür vorgesehenen Plätze des Spielplans gelegt. Diese Plätze sind mit einem Lorbeerkrans in einem Quadrat gekennzeichnet. Danach werden die Lorbeeren umgedreht, so daß die röm. Ziffern zu sehen sind. Caesar wird auf den Lorbeer unmittelbar unter dem Senat gesetzt. Auf beliebige Weise wird ein Startspieler ermittelt.



## Spielplan

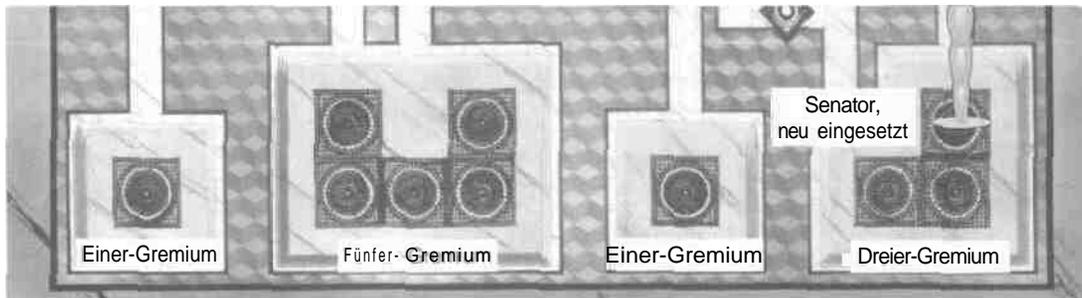
Bevor nun das Spiel beginnt, einige Worte zum Spielplan.

Der Spielplan zeigt **Gremien, Wege** und **Lorbeerplätze**.

Unter den **Gremien** gibt es **Einer-Gremien** mit einem Feld **Dreier-Gremien** mit drei Feldern und **Fünfer-Gremien** mit fünf Feldern.

**Die Wege** verbinden die Gremien.

Auf den Wegen sieht man **Lorbeerplätze**. Eine Ausnahme bilden diejenigen Wege, die aus einem Einer-Gremium herausführen.



## Spielablauf

Das Spiel verläuft reihum von Spieler zu Spieler. Wer an die Reihe kommt, muß sich jeweils für eine der drei Möglichkeiten entscheiden: **Einen Senator einsetzen, einen Senator ziehen oder Caesar bewegen.**

**Dabei gilt immer: Es können nur eigene Senatoren gesetzt bzw. gezogen werden.**

**Ein Senator kann niemals rückwärts, also nach unten gezogen werden. Gremien können nicht übersprungen werden, auch wenn sie keine leeren Felder aufweisen.**

**Aus einem Gremium kann jeder Weg genommen werden, egal, auf welchem Feld des Gremiums ein Senator steht.**

**1. Einsetzen eines Senators:** Ein eigener Senator, der sich noch nicht auf dem Spielplan befindet, kann auf ein beliebiges freies Feld eines Gremiums der **untersten** Spielplanebene eingesetzt werden.

**2. Ziehen eines Senators:** Befindet sich ein Senator in einem Einer-Gremium, so kann er entlang des Wegs, der aus diesem Gremium herausführt, ohne weiteres in das nächsthöhere Gremium gezogen werden. Voraussetzung hierfür ist nur, daß im Zielgremium mindestens ein Feld frei ist.

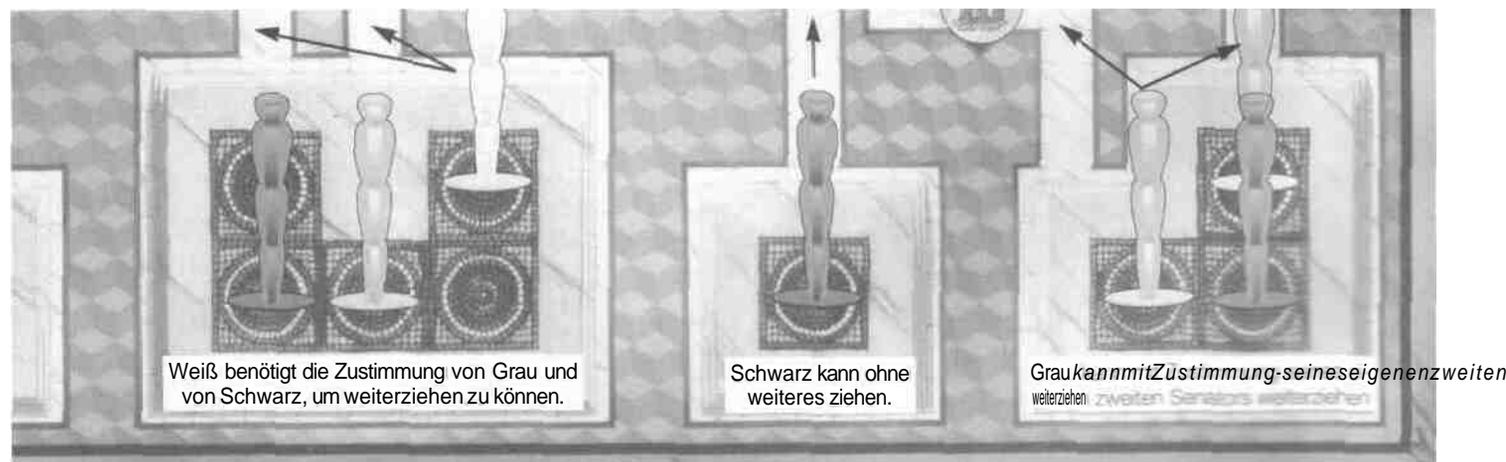
Möchte ein Senator aus einem Dreier- Gremium weiterziehen, so benötigt er die Zustimmung genau eines zweiten Senators, der sich dazu natürlich im selben Gremium befinden muß. Dieser zweite Senator kann von der eigenen Farbe sein oder einem Mitspieler gehören. Ist ein Dreier-Gremium nur mit einem Senator besetzt, so ist kein Weiterziehen möglich.

Möchte ein Senator aus einem Fünfer-Gremium weiterziehen, so müssen genau zwei andere Senatoren in diesem Gremium zustimmen. Dies können

zwei eigene **oder** zwei fremde Senatoren oder aber ein eigener **und** ein fremder Senator sein. Ist ein Fünfer-Gremium nur mit einem oder zwei Senatoren besetzt, so ist auch hier kein Weiterziehen möglich.

Normalerweise wird man die Zustimmung von seinen Mitspielern nicht so ohne weiteres erhalten. Es gilt also, Verhandlungen zu führen. Geschäfte und Gegengeschäfte aller Art stehen an. Einige Beispiele finden Sie auf der letzten Seite.

Die oben beschriebenen Bedingungen für ein Weiterziehen aus einem Dreier- bzw. Fünfer-Gremium sind immer gültig, außer wenn Caesar seine Hand im Spiel hat. Dazu siehe unter: Caesar hat zwei Wirkungen.



Zieht ein Senator aus einem Dreier- oder Fünfer-Gremium weiter, überquert er auf dem Weg zum nächsthöheren Gremium ein **Lorbeerfeld**. Dabei nimmt der Spieler die dort liegenden Lorbeeren und legt sie mit der Rückseite nach oben vor sich ab. Vom verdeckten Lorbeerstapel wird sofort ein neues Plättchen offen auf dieses Lorbeerfeld gelegt.

Jeder Spieler hält die Gesamtzahl seiner errungenen Lorbeeren geheim, indem er sie mit der Rückseite nach oben vor sich ablegt.

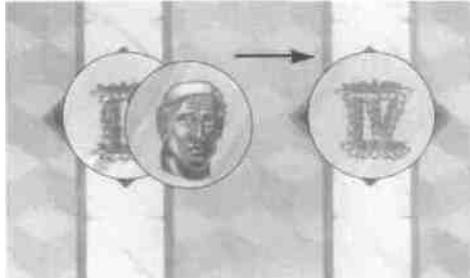
Ein ruhmreicher Aufstieg ist geschafft!

- Kommt die Zustimmung für das Weiterziehen eines Senators von einem oder zwei fremden Senatoren, so erhalten diese fremden Senatoren pro Zustimmung einen der offen neben dem Spielplan liegenden Ier-Lorbeeren. Bieten mehr Senatoren als eigentlich nötig ihre Zustimmung an, so entscheidet der ziehende Spieler, wer die Ier-Lorbeeren für seine Zustimmung erhält. Diese Ier-Lorbeeren gibt es nur, solange der Vorrat reicht.

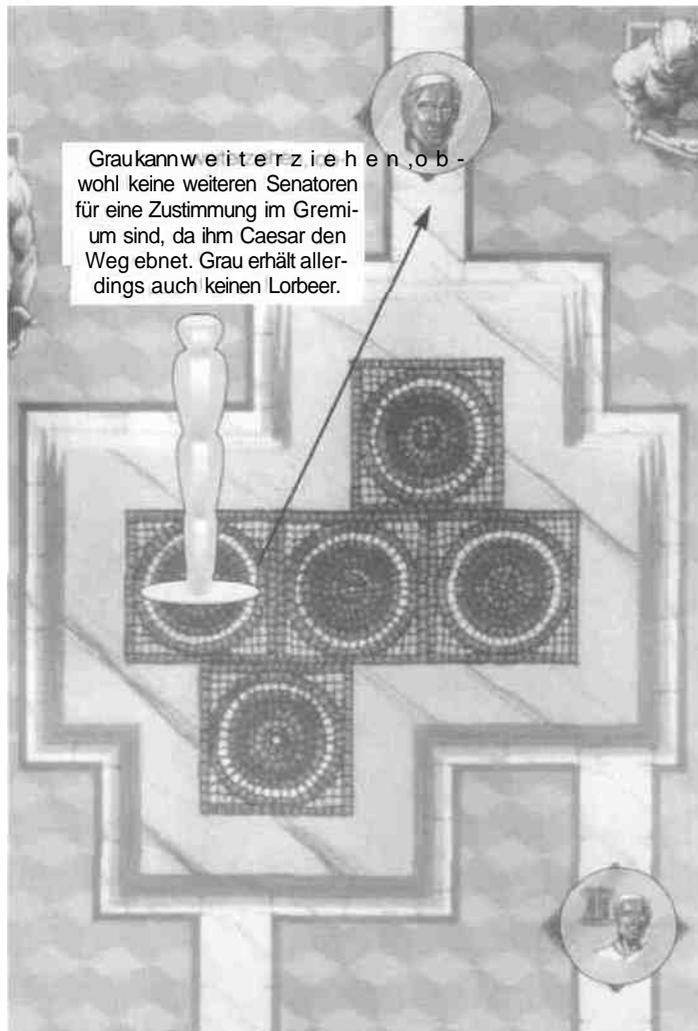
### 3. Bewegen des Caesar:

Caesar kann von seiner aktuellen Position auf einen beliebigen anderen Lorbeer gesetzt werden. Das Versetzen ist normalerweise ein eigener Zug, alternativ zu den Möglichkeiten 1. und 2.

Eine Ausnahme bilden die sechs Her-Lorbeeren, die zusätzlich die Abbildung Caesars enthalten. Erhält ein Senator beim Aufstieg von einem Gremium zum nächsten diesen Lorbeer, so kann er nach Abschluß seines Zuges **zusätzlich** den Caesar versetzen.



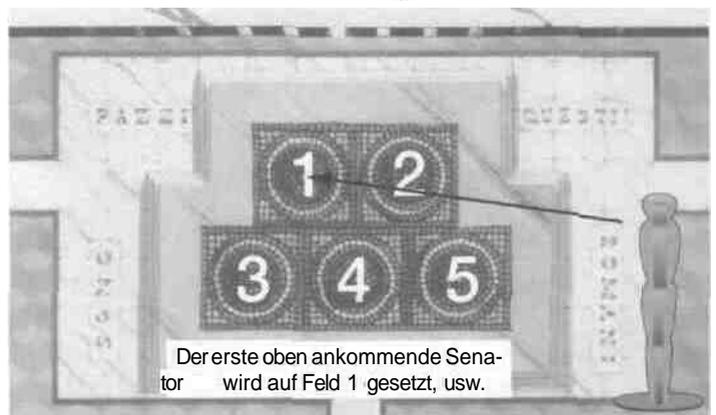
**Caesar hat zwei Wirkungen:** Einerseits bewirkt seine Anwesenheit auf einem Weg, daß das darunterliegende Gremium ohne jegliche Zustimmung anderer Senatoren verlassen werden kann. Andererseits deckt er die Lorbeeren zu. Das heißt, entlang dieses Weges gibt es nichts an Lorbeeren zu ernten, weder für den ziehenden Senator noch für einen anderen, solange sich Caesar dort befindet.



### Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn der Senat, das oberste Gremium des Spielplans, mit fünf Senatoren besetzt ist.

Es gewinnt der Spieler, der die meisten Lorbeeren errungen hat und der auch noch mindestens einen Senator im obersten Gremium, dem Senat, plazieren konnte. Hat ein Spieler nach Spielende keinen Senator ganz oben, kann er nicht werten, selbst wenn er die meisten Lorbeeren haben sollte. Bei gleicher Anzahl von Lorbeeren gewinnt der Spieler, dessen Senator den Senat als erster erreicht hat. Dazu werden die Felder des Senats im Laufe des Spiels von links oben her gefüllt, so daß man bei einem Patt sofort sieht, welche Senatoren zuerst am Ziel waren.



**Einige Beispiele für Verhandlungen, um die Zustimmung fremder Senatoren zum Aufstieg in ein nächsthöheres Gremium zu erhalten.** (Selbstverständlich können Verhandlungsangebote abgelehnt werden. Dann muß eben mit anderen verhandelt oder, wenn überhaupt kein "Geschäft" zustande kommt, Caesar versetzt werden).

**Bei allen Beispielen wird unterstellt, daß Schwarz Rot aus einem Dreier-Gremium weiterziehen läßt, wenn...**

**1. Gegengeschäfte:**...wenn Rot verspricht, Schwarz in einem der nächsten Züge ebenfalls seine Zustimmung zum Weiterziehen zu geben.

**2. Bezahlung in Lorbeeren:**...wenn Rot dem Schwarzen einen Lorbeer, den Rot bereits vorher gesammelt hat gibt. Diesen erhält Schwarz zusätzlich zu dem Ier-Lorbeer, den er für seine Zustimmung sowieso bekommt.

**3. Caesar versetzen:**...wenn Rot den Caesar dorthin versetzt, wohin Schwarz es will. Hier ist zusätzlich unterstellt, daß Rot bei seinem Aufstieg ins nächste Gremium den Her-Lorbeer mit Caesar bekommt.

**4. Paket:**...wenn Rot verspricht, Schwarz ebenfalls irgendwann zu unterstützen, außerdem verspricht, den Weißen eine Zeit lang nicht zu unterstützen und Rot ihm zusätzlich noch einen Ier-Lorbeer bezahlt. So eine größere Forderung ist dann angebracht, wenn der Unterstützte einen Ver-Lorbeer ernten kann oder in eine sehr gute Position gelangt und ähnliches.

**5. Teilen:**...wenn Rot mit Schwarz die gesamte Lorbeerausbeute teilt. Rot erhält z.B. einen Iler-Lorbeer und Schwarz einen Ier-Lorbeer für die Zustimmung. Zusammen ergibt das vier Lorbeeren, die Schwarz geteilt haben möchte. "Wechseln" von Lorbeeren aus den eigenen Beständen ist also erlaubt!

*Verhandlungen kann es über alles geben. "Zahlst Du mir ein Lorbeer, wenn ich Dir den Caesar nicht vor dieses Gremium setze?" oder "Unterstützt Du mich ohne Gegenleistung, da Du sofort nach mir am Zuge bist und auf den freigewordenen Platz einen zweiten eigenen Senator einsetzen kannst!" usw. usw. Schalten Sie sich auch ruhig in die Verhandlungen anderer ein.*

**Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt!**

**Bei allen Verhandlungen gilt:** Geschäfte, die im laufenden Zug abgewickelt werden können, müssen eingehalten werden. Abmachungen, die über den laufenden Zug hinausgehen, sind nicht bindend.

**Zum Schluß noch einige Anregungen, die Sie ins Spiel aufnehmen können:**

*Limitieren Sie die Anzahl der Ier-Lorbeeren.* Bei drei Spielern stehen nur 10, bei vier Spielern 14 und bei fünf Spielern alle 18 zur Verfügung.

*Decken Sie von Zeit zu Zeit die Lorbeeren auf.* Unmittelbar, nachdem der erste, zweite und dritte Senator ganz oben angekommen ist, kann jeder Spieler verlangen, daß alle kurz ihre Lorbeeren aufdecken.

*Rufen Sie zur Consulwahl - drei Parteien hintereinander.* Nach der ersten Partie wird die Anzahl Lorbeeren notiert, die jeder gesammelt hat, der in die Wertung gekommen ist. Die Senatoren im Senat werden zurückgegeben. Danach werden reihum, beginnend mit dem derzeit führenden Spieler ein Senator nach dem anderen vom Spielplan genommen, bis jeder nur mehr 2 Senatoren auf dem Plan hat. Nach Ende der zweiten Partie wird gleich verfahren und nach der dritten Partie hat derjenige gewonnen, der insgesamt die meisten Lorbeeren gesammelt hat.

*Regeln Sie die Verbindlichkeiten der Zusagen folgendermaßen:* Zusagen, die noch in derselben Runde einverlangt werden, müssen gehalten werden. Weitergehende nicht.

**Gloria victis - Ehre den Besiegten!**

Besonderer Dank für viele Testpartien und wertvolle Anregungen geht an Barbara und Dieter Horning, Ludwig Berger, Hildegard Rathgeber, Werner Rapp, Hannes Wildner, Andreas Seyfarth und Karl-Heinz Schmiel.