



REGELN

SPARTACVS

Die Krise der römischen Republik 80 - 71 v. Chr.

Copyright © 2008, Compass Games, LLC., All Rights Reserved

Inhalt

1.0 EINLEITUNG

- 1.1 Der historische Hintergrund
- 1.2 Das Spiel
- 1.3 Kontakt

2.0 SPIELMATERIAL

- 2.1 Allgemein
- 2.2 Die Spielsteine
- 2.3 Maßstab
- 2.4 Erklärung der Spielsteine
- 2.5 Der Spielplan
- 2.6 Die Strategiekarten
- 2.7 Die Schlacht-Karten

3.0 GLOSSAR

- 3.1 Übersetzung der Spielsteine
- 3.2 Übersetzung der Spielstein-Texte und Tabellen

4.0 SPIELVORBEREITUNGEN

5.0 SPIELRUNDENABLAUF

- 5.1 Zugreihenfolge bestimmen
- 5.2 Wahlen zum Konsul
- 5.3 Verstärkungsphase
- 5.4 Strategie-Karten ausgeben
- 5.5 Operationsphase
- 5.6 Kapitulationsphase
- 5.7 Verschleiß im Winter
- 5.8 Auflösen von Legionen
- 5.9 Politische Isolation
- 5.10 Überprüfung der Siegbedingungen
- 5.11 Ende der Runde

6.0 GENERÄLE UND LEGATEN (ANFÜHRER)

7.0 KONSULN UND PROKONSULN

- 7.1 Sulla (nur Szenario III)
- 7.2 Konsuln
- 7.3 Prokonsuln
- 7.4 Besondere Fähigkeiten von Anführern

8.0 VERSTÄRKUNGEN

- 8.1 Republikanische Verstärkungen
- 8.2 Sertorianische Verstärkungen

9.0 STRATEGIEKARTEN

- 9.1 Beschreibung
- 9.2 Verteilen der Strategiekarten
- 9.3 Die Schauplätze: Europa und Kleinasien
- 9.4 Eine Strategiekarte für Kommandopunkte spielen
- 9.5 Eine Strategiekarte als Ereignis spielen
- 9.6 Eine Strategiekarte als Überraschungsereignis ausspielen
- 9.7 Eine Strategiekarte ausspielen, um Truppen zu trainieren
- 9.8 Ressourcenkarten
- 9.9 Karten, die aus dem Spiel genommen werden, wenn sie als

Ereignis gespielt werden

- 9.10 Karten abwerfen
- 9.11 Karten für die nächste Runde aufheben
- 9.12 Kartenstapel mischen

10.0 DIE OPERATIONSPHASE

11.0 LANDBEWEGUNG

12.0 ABFANGEN UND AUSWEICHEN

13.0 KAMPF UND SCHLACHTEN

- 13.1 Kampfabwicklung
- 13.2 Verlust von Anführern
- 13.3 Würfelwurfmodifikatoren auf den Kampfwurf (WWM)

14.0 RÜCKZUG

15.0 POLITISCHE KONTROLLE

16.0 RAUBZÜGE UND UNTERWERFUNG

- 16.1 Raubzüge
- 16.2 Unterwerfung

17.0 HÄFEN UND SEEBEWEGUNG

- 17.1 Allgemein
- 17.2 Armee-Bewegung zur See
- 17.3 Einzelne Anführer und einzelne Einheiten
- 17.4 Verschleiß durch Seebewegung

18.0 BELAGERUNG, UNTERJUCHUNG UND KAPITULATION

19.0 VERSCHLEISS IM WINTER

20.0 DIE KRISE DER REPUBLIK

- 20.1 Der Krisenanzeiger
- 20.2 Grad der Anarchie
- 20.3 Bewegung in Richtung Anarchie
- 20.4 Bewegungen in Richtung Stabilität

21.0 SIEGESBEDINGUNGEN

- 21.1 Allgemein
- 21.2 Sieg durch die Kontrolle von Provinzen
- 21.3 Automatischer Sieg

22.0 SZENARIEN

- 22.1 Szenario I: Spartacvs
- 22.2 Szenario II: Die Krise der Republik
- 22.3 Szenario III: Die Kampagne

23.0 ZUSATZREGELN

- 23.1 Regeln für die Truppenverpflegung (Fouragieren)
- 23.2 Schlacht-Karten und die Abwicklung von Schlachten
- 23.3 Größere Kontrolle der Karten, wenn beide Schauplätze im Spiel sind
- 23.4 Die 9er Kartenhand
- 23.5 Zusätzliche Verstärkungen für den Republikaner
- 23.6 Bonus-Szenario: Die Rückkehr der Marianer

1.0 EINLEITUNG

1.1 Der historische Hintergrund

Im Jahr 80 v. Chr. beherrschten Publius Cornelius Sulla und seine Anhänger die römische Republik. Innenpolitisch hatte es Sulla geschafft, seine Gegner, die Anhänger des Marius, auszuschalten und sich selbst zum Diktator aufzuschwingen. Mit dem Ziel, zu einem „traditionelleren“ Staat zurückzukehren, änderte er die Verfassung und nahm viele der Reformen wieder zurück, die die Popularen und die Marianer durchgeführt hatten. In den Provinzen des Reiches bemühten sich Sullas Untergebene zu dieser Zeit, die letzten Reste marianischen Widerstandes niederzuwerfen. C. Aurelius Cotta, Propätor der Provinz Hispania Ulterior, plante eine Strafexpedition gegen den letzten marianischen Anführer, Quintus Sertorius, der im Jahr zuvor aus Spanien vertrieben worden war und sich nun in Mauretanien aufhielt. Sertorius war jedoch nicht gewillt, sich von den Sullanern jagen zu lassen. Im Gegenteil - er setzte alles auf eine Karte und kehrte nach Spanien zurück, um dort den Kampf der Marianer gegen die sullanische Herrschaft fortzusetzen.

Nach einer erfolgreichen Seeschlacht landete er mit ungefähr 3000 Mann in der Nähe von Gades (heute Cadix), und schon bald stießen Lusitanier (aus dem heutigen Portugal) zu ihm. Die römische Republik stand plötzlich einer unerwarteten Krise gegenüber - einer Krise, die sich im Laufe der nächsten 10 Jahre verschärfen und nicht nur Spanien, sondern auch Italien und Kleinasien erfassen sollte. Auf ihrem Höhepunkt sollte die römische Republik zeitgleich in den verschiedensten Teilen des Reiches Krieg führen, nämlich in Spanien gegen Sertorius, in Kleinasien gegen Mithradates VI. von Pontus und sogar in Italien zunächst gegen Marcus Aemilius Lepidus und später gegen einen noch gefährlicheren Gegner - Spartacus! Es war eine Krise, die die Republik innen- wie auch außenpolitisch zutiefst erschüttern sollte. Die Maßnahmen, die ergriffen wurden, um diese Feinde zu besiegen, waren oft genauso gefährlich für die Republik wie für die Feinde selbst. Die vermeintlichen Retter der Republik und die auf sie eingeschworenen Soldaten drohten letztendlich ebenfalls, die Republik in den Abgrund zu stürzen.

1.2 Das Spiel

SPARTACVS ist ein Zwei-Personen-Spiel, das mittels Karten den Konflikt zwischen einer lockeren Koalition aus den Kräften des Sertorius und der von Sulla beherrschten römischen Republik simuliert. Als Sertorius hat man die Aufgabe, die Republik zum Kollaps zu bringen, um sie dann so wiederherzustellen, wie sie vor Sullas Reformen gewesen war. Dies erreicht man, indem man Druck auf das römische Imperium ausübt, Gebiete erobert, die Spannungen innerhalb der Republik verschärft und den Gegenspieler dazu zwingt, neue starke Anführer mit ihren Truppen gegen die Sertorianer ins Feld zu schicken. Natürlich gewinnt man auch, wenn man Rom selbst einnimmt. Als Republikaner muss man Sertorius schnell besiegen, bevor dieser eine Allianz mit Mithradates VI. schließen und einen Zweifrontenkrieg für die Republik herbeiführen kann. Sollte man jedoch zu viele Truppen ausheben müssen und zu viele ehrgeizige Generäle auf Sertorius ansetzen, kann es sein, dass man genau das erreicht, was man eigentlich verhindern wollte - nämlich den Zusammenbruch der Republik. Zusätzlich muss man Italien schützen, weil im Hintergrund ständig die Gefahr eines Bürgerkriegs in Gestalt des Lepidus lauert oder - sogar noch schlimmer - eines Sklavenaufstands unter dem

Gladiatoren, der zum General wurde - Spartacus! Beide Seiten können gegen ihren Kontrahenten mit herkömmlichen Kräften kämpfen oder aber Raubzüge und Unterwerfungsaktionen durchführen, um die Kontrolle über strategisch wichtige Orte und Provinzen zu erlangen und so den politischen Zusammenbruch des Staates zu beschleunigen oder zu verhindern. Der zentrale Mechanismus, der alle Aktionen innerhalb dieser Simulation beeinflusst, ist der Krisenanzeiger, der den Zustand der Republik widerspiegelt. Alle Aktionen auf dem Schlachtfeld, der Zustand des Reiches, die Anstrengungen neue Legionen auszuheben, der Einsatz ehrgeiziger Generäle und die verschiedenen anderen Aspekte der Machtpolitik werden letztendlich auf dieser Anzeige wiedergegeben. Der sertorianische Spieler hofft dabei, die Krise auf die Spitze zu treiben, wohingegen der Republikaner darauf setzt, die Republik möglichst weit entfernt vom politischen Zusammenbruch zu halten. Am Ende kann die Republik immer noch verlieren, selbst wenn sie den Zusammenbruch vermieden hat, Sertorius und seine Verbündeten aber eine starke Position in den Provinzen haben.

SPARTACVS verlangt von den Spielern militärisches und politisches Geschick, um das eigene Überleben zu sichern und den Gegner zu besiegen.

1.3 Kontakt

Bei Fragen oder Anmerkungen wenden Sie sich bitte an:
Phalanx Games Deutschland
Bodanstr. 14
78462 Konstanz
E-Mail: info@phalanxgames.de

2.0 SPIELMATERIAL

2.1 Auflistung

Jedes **SPARTACVS**-Exemplar enthält

- 1 großen Spielplan
- 1 Regelheft
- 1 Spielhilfe
- 3 Bögen mit Spielsteinen
- 6 Würfel (3 rote und 3 gelbe)
- 1 Satz Spielkarten (110 Karten)

2.2 Die Spielsteine

Es gibt vier Arten von Spielsteinen bei **SPARTACVS**: Anführer, politische Kontrollmarker, Informationsmarker und Einheiten. Mit Ausnahme der Informationsmarker gibt die Farbe eines Spielsteins an, zu welcher Seite/Partei er gehört. Informationsmarker zeigen allgemeine Informationen zum Spiel an und gehören keiner Seite. Sie sind daher auch nicht farblich besonders gekennzeichnet.

2.3 Maßstab

Die Stärkepunkte variieren je nach Art der Einheit. Ein Stärkepunkt entspricht ungefähr:

- Römische Legion - 1500 Legionäre und Auxiliaren
- Pontische schwere Infanterie - 3000 Mann Infanterie und Kavallerie
- Pontische „Legion“ - 2000 Mann Infanterie, als Legionäre ausgebildet

- Sertorius' Exilanten-Legion - 1200 Legionäre und Kavallerie
- Spanische schwere Truppen - 1700 Mann Infanterie, als Legionäre ausgebildet
- Spanische leichte Truppen - 2500 Mann Infanterie und Kavallerie
- Spartacus' Gladiatoren - 2000 Gladiatoren
- Sklaven-Truppen - 3000 Mann Infanterie
- Galatische Truppen - 3000 Mann Infanterie und Kavallerie

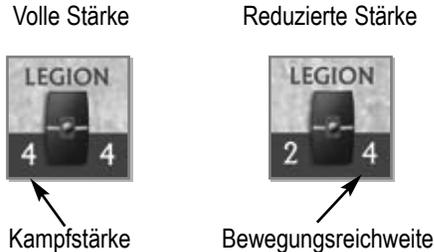
Anmerkung: Römische Legionen - Dieser Konflikt war ein Bürgerkrieg. Römer kämpften sowohl für Sertorius als auch für die Republik. Eine römische Legion besteht aus Römern, und dabei spielt es keine Rolle, ob es eine republikanische oder sertorianische ist (vgl. Tabelle 2.4).

2.4 Erklärung der Spielsteine

Anmerkung: Die Anzahl der Spielsteine für Einheiten und Anführer ist auf die im Spiel vorhandenen begrenzt. Diese Begrenzung gilt nicht für Informationsmarker und politische Kontrollmarker, d.h. bei Bedarf können weitere angefertigt werden.

Die folgenden Abbildungen zeigen die verschiedenen Spielsteine, die in SPARTACVS verwendet werden.

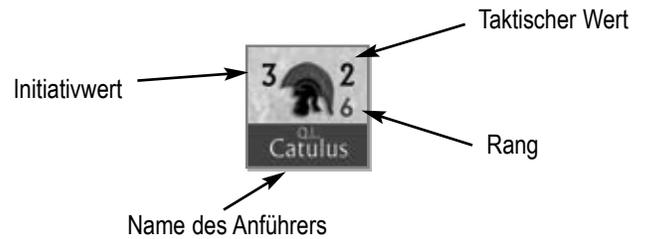
Kampfeinheiten: Die Zahl rechts gibt die Bewegungsreichweite der Einheit an. Die Zahl links ist die Kampfstärke. Die meisten Einheiten (aber nicht alle) haben eine Rückseite, auf der eine kleinere Kampfstärke angegeben ist. Die Einheit wird auf diese Seite gedreht, wenn sie im Kampf oder durch Verschleiß Verluste hinnehmen musste.



Die folgende Tabelle gibt die Namen, Farbe und Menge der unterschiedlichen Kampfeinheiten an.

Name	Farbe	Menge
Republikanische Legion	Rot	39
Galatische Einheit	Rot	4
Spanische Leichte Einheit	Braun	30
Spanische Schwere Einheit	Braun	9
Sertorianische Legion	Braun	10
Sertorianische Exilanten	Braun	1
Pontische Schwere Einheit	Graublau	30
Pontische Legion	Graublau	6
Sklaveneinheit	Grün	19
Gladiatoreinheit	Grün	1

Anführer: Die Zahl oben links ist der Initiativwert. Die Zahl oben rechts ist der taktische Wert. Unterhalb des taktischen Werts ist der Rang des Anführers angegeben.



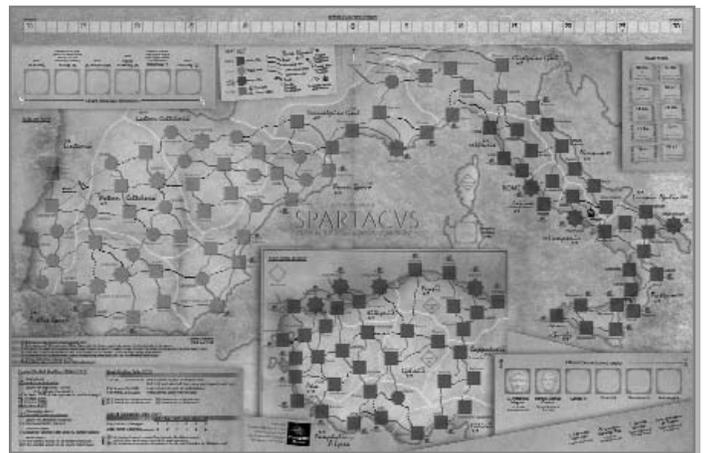
2.5 Der Spielplan

Der Spielplan enthält zwei voneinander getrennte Schauplätze: den Europa-Schauplatz und den Kleinasien-Schauplatz, der extra eingefügt ist. Die Schauplätze enthalten die folgenden Elemente (vgl. die Legende auf dem Spielplan):

Felder: Felder regeln die Bewegungen der Spielsteine. Es gibt vier Arten von Feldern auf dem Spielplan: kleinere Städte, größere Städte, Stammesgebiete und Zufluchtsorte. Jede kleinere Stadt wird durch ein quadratisches Symbol, jede größere Stadt durch ein Sternsymbol, jedes Stammesgebiet durch ein Sechseck und jeder Zufluchtsort durch einen Berg (es gibt nur zwei Zufluchtsorte auf dem Spielplan) symbolisiert.

Anmerkung: Die Regeln verweisen nicht auf Felder an sich sondern auf die Felderart (kleinere Stadt, größere Stadt, Stammesgebiet oder Zufluchtsort).

Besondere Felder (nur für den Sertorianer): zwei Felderarten - Zufluchtsorte und die Freiheit-Box können nur vom sertorianischen Spieler benutzt werden. Die Zufluchtsorte (Mons Herminius in Nordwestspanien und Vesuvius in der Nähe von Neapolis in Italien) werden durch einen Berg gekennzeichnet - der erstere ist nur für sertorianische Einheiten zugänglich, der letztere nur für Sklaven-Einheiten. Die Freiheit-Box (direkt neben der Legende auf dem Spielplan) kann nur von Sklaven-Einheiten betreten werden.



Verbindungen: Linien verbinden die Felder miteinander, regeln die Bewegungen der Spielsteine und haben verschiedene andere Funktionen im Spiel. Die Mehrheit der Verbindungen sind Straßen (rote Linien), gestrichelte schwarze Linien stellen Gebirgspässe dar, wohingegen blaue Pfeile Meeressengen repräsentieren, gestrichelte beige Linien (die vom Zufluchtsort Mons Herminius) können nur von sertorianischen Einheiten benutzt werden. Gestrichelte grüne Linien (die vom Zufluchtsort Vesuvius) können nur von Sklaven-Einheiten benutzt werden.

Häfen: Häfen sind Felder an der Küste, die ein Galeerensymbol haben. Blaue Galeerensymbole kennzeichnen normale Häfen, wohingegen braune Galeerensymbole Transferhäfen bezeichnen. Vgl. 17.0 für die Funktion von Häfen.

Provinzen: sind aus mehreren Feldern bestehendes Festland. Provinzen werden voneinander unterschieden durch hell gefärbte Linien. Neben jeder Provinz befinden sich zwei Zahlengruppen. Die römische Zahl (z.B. die VI für Westliches Keltiberien in Spanien) gibt den Wert für den Schutz vor Verschleiß im Winter in dieser Provinz an (vgl. 19.0). Die zwei arabischen Ziffern, die durch ein / getrennt sind (z.B. die 5/9 für Westliches Keltiberien) erlauben es, zu bestimmen, welcher Spieler diese Provinz kontrolliert (vgl. 15.2). Die rechte Zahl gibt die Anzahl an Feldern in dieser Provinz an, die linke Zahl zeigt, wie viele Felder (kleinere Städte, größere Städte und Stammesgebiete - besondere sertorianische Felder zählen nicht) ein Spieler kontrollieren muss, um die Provinz zu kontrollieren.

Regionen: große Landgebiete, die aus mehreren Provinzen bestehen. Der Europa-Schauplatz hat drei Regionen: Spanien (gekennzeichnet durch braune Felder), Gallien (grüne Felder) und Italien (rote Felder). Der Kleinasien-Schauplatz besteht aus einer einzigen Region, Kleinasien - dort sind alle Felder graublau.

2.6 Die Strategiekarten

Die Strategiekarten kontrollieren den Spielfluss in SPARTACVS. Grundsätzlich geschieht alles, das sich im Spiel ereignet, weil eine dieser Karten ausgespielt wurde. Die Karten enthalten die folgenden Elemente:

Kommandopunktwert: Diese Zahl oben links ist die Anzahl der Kommandopunkte, die der Spieler zur Verfügung hat, der diese Karte ausspielt. Auf 10 Karten findet sich statt des Kommandopunktwerthes der Buchstabe R. Diese Karten sind Ressourcenkarten.

Ereignisüberschrift: Der Name des Ereignisses, das auf der Karte beschrieben wird. Rote Überschriften kennzeichnen Überraschungskarten.

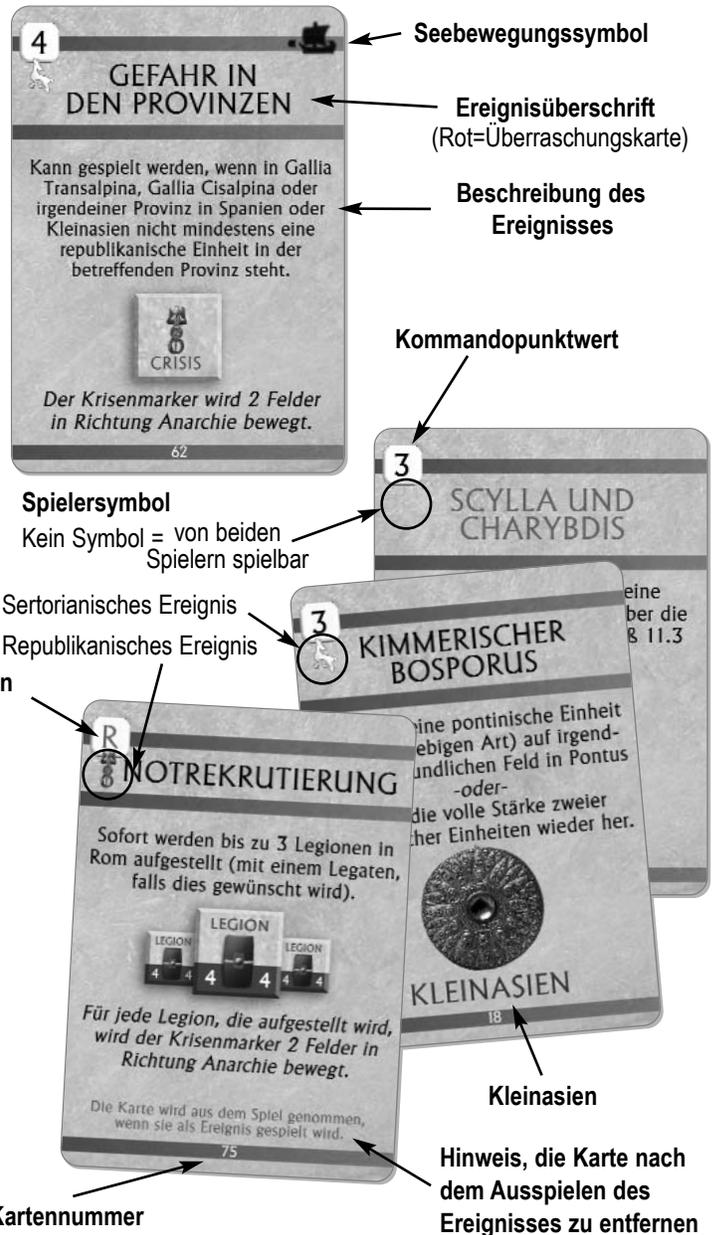
Beschreibung des Ereignisses: Die Details des Ereignisses auf der Karte - wie die Karte im Spiel funktioniert.

Spielersymbol: Mehrere Karten zeigen entweder ein republikanisches oder ein sertorianisches Symbol unterhalb des Kommandopunktwerthes. Das Symbol gibt an, welcher Spieler das Ereignis auf der Karte ausspielen kann. Wenn kein Symbol vorhanden ist, können beide Spieler das Ereignis ausspielen.

Kartennummer: Am unteren Rand der Karte befindet sich die Kartennummer - diese Zahl wird verwendet, um die Karte in den Regeln und bei Spielen per E-Mail zu identifizieren.

Seebewegungssymbol: Alle vier KP-Karten haben ein Galeerensymbol, als Erinnerung, dass diese Karte vom republikanischen Spieler für Seebewegung benutzt werden kann.

Kleinasien: Auf mehreren Karten steht Kleinasien - die Ereignisse dieser Karten können nur gespielt werden, nachdem Kleinasien aktiviert wurde.



2.7 Die Schlacht-Karten

Die Schlacht-Karten werden nur in Verbindung mit der Zusatzregel 23.2 verwendet. Jede Schlacht-Karte gibt ein Manöver an zusammen mit einem Symbol, das den Spielern hilft, sich vorzustellen, wie das Manöver auf dem Schlachtfeld ausgeführt worden wäre. Einige dieser Karten enthalten auch noch für das Spielen der Karte wichtige Anweisungen.

3.0 GLOSSAR

Im Folgenden sind wichtige Ausdrücke und Abkürzungen aufgelistet, mit denen man sich vertraut machen sollte, ehe man die Regeln liest.

Aktiver Schauplatz - der Europa-Schauplatz ist immer aktiv. Kleinasien ist nur dann als Schauplatz aktiv, wenn das Ereignis **Fannius und Magius vereinbaren ein Bündnis mit Mithradates VI.** ausgespielt wurde.

Aktiver Spieler - der Spieler, der gerade seinen Teil der Operationsphase durchführt.

Anarchie - das Feld auf dem Krisenanzeiger, das am weitesten von der Stabilität entfernt ist. Das Ziel des sertorianischen Spielers ist es, den Krisenmarker auf das Feld Anarchie zu bewegen.

Anführer - ein General mit Namen oder ein Legat.

Armee - eine Einheit oder ein Stapel Kampfeinheiten unter dem Kommando eines Generals oder Legaten.

Bewegungspunkt (BP) - es kostet BPs, eine Einheit von einem Feld zu einem benachbarten Feld über eine Verbindung zu bewegen.

Bewegungsreichweite (BR) - die Anzahl an Bewegungspunkten, die eine Einheit zur Verfügung hat, um sich zu bewegen.

Blauer Hafen - vgl. regulärer Hafen.

Brauner Hafen - vgl. Transferhafen.

Einheit - eine Kampfeinheit, die in der Lage ist, sich zu bewegen und zu kämpfen. Generäle und Legaten sind keine Einheiten. Viele Einheiten haben zwei Stufen, wobei die Einheit auf ihre reduzierte Seite umgedreht wird, sobald sie einen Verlust im Kampf oder durch Verschleiß hinnimmt. Wenn eine Einheit bereits reduziert ist und einen weiteren Verlust hinnehmen muss, wird sie eliminiert. Leichte spanische und leichte Sklaven-Einheiten haben nur eine Stufe.

Europa-Schauplatz - alles auf dem Spielplan mit Ausnahme des Kleinasien-Schauplatzes.

Feindlich - jeder Anführer, jede Einheit oder jeder politische Kontrolle-Marker, die zur gegnerischen Seite gehören.

Freundlich - jeder Anführer, jede Einheit oder jeder politische Kontrolle-Marker, die zur eigenen Seite gehören.

Gallien - die Provinzen Gallia Cisalpina und Gallia Transalpina. Die Felder in Gallien sind grün.

Größer als - dies heißt immer mehr als eine angegebene Zahl, nicht größer oder gleich der Zahl.

Italien - die Provinzen Etruria, Picenum, Campania, Lucania & Apulia, Bruttium, Sicilia und Latium. Die Felder in Italien sind rot gefärbt.

Kampfeinheit (KE) - ein Spielstein mit einer Kampfstärke.

KE - Abkürzung für Kampfeinheit.

Kleinasien-Schauplatz - dieser Schauplatz ist in der unteren Hälfte des Spielplans eingefügt und besteht aus den Provinzen Bithynien, Pontus, Asia, Galatien, Kappadokien, Pamphylien & Lykien und Kilikien. Dieser Teil des Spielplans wird Kleinasien-Schauplatz genannt.

Kleiner als - ebenso weniger als, bedeutet immer nicht so viel wie die entsprechende Zahl (nicht kleiner oder gleich der Zahl).

Kommandopunkt (KP) - die Zahl zwischen zwei und vier, die oben links auf einer Strategiekarte steht.

Konsuln - die beiden ranghöchsten republikanischen Generäle. Sie haben den gleichen Rang (Ausnahme: Sulla), der über dem aller anderen republikanischen Generäle liegt. Zwei von ihnen werden zufällig am Anfang einer jeden Runde gezogen. Historisch gesehen wählte die römische Republik jedes Jahr zwei Konsuln als höchste Beamte.

Krisenanzeiger der Republik - dieser Anzeiger wird verwendet, um den Grad der Stabilität der römischen Republik im Spiel festzuhalten.

Krisenmarker - zeigt den Grad der Stabilität der Republik auf dem Krisenanzeiger an.

Legat - ein republikanischer Anführer, der verwendet wird, um eine Armee anstelle eines Generals mit Namen zu befehligen. Ein Legat hat einen niedrigeren Rang als ein Konsul oder ein Prokonsul. Zwei Legaten haben einen Namen (Afranius und Laelius). Die vier anderen sind generisch. Diese vier fungieren effektiv als "Notfall-Generäle", die bei Bedarf ins Spiel gebracht werden.

Nichtaktiver Spieler - dies ist der Spieler, der gerade nicht seinen Teil der Operationsphase ausführt.

Politische Kontrolle (PK) - eine Seite kontrolliert ein Feld, wenn einer ihrer PK-Marker auf dem Feld liegt. Eine Seite kontrolliert eine Provinz, wenn sie die Mehrheit der Felder in der Provinz kontrolliert. Ein Feld, das einen PK-Marker einer Seite enthält, bleibt sogar dann unter der Kontrolle dieser Seite, wenn ein feindlicher Anführer und/oder Einheit sich in diesem Feld befinden, bis die Kontrolle durch das Ausspielen einer Karte, durch einen Raubzug, Unterwerfung, oder am Ende der Runde wechselt.

Prokonsul - ein republikanischer General mit einem Namen, der gegenwärtig nicht ein gewählter Konsul ist. Ein Prokonsul kommt ins Spiel durch Ausspielen einer Karte, durch das Behalten eines Konsuls als Prokonsul am Ende der Runde oder durch Ziehen eines Prokonsuls aus dem Vorrat an Prokonsuln am Ende der Runde.

Provinz - ein Landgebiet innerhalb einer Region. Jede Region besteht aus mehreren Provinzen.

Region - ein Landgebiet, das aus mehreren Provinzen besteht. Der Europa-Schauplatz enthält drei Regionen (Spanien, Gallien, Italien). Kleinasien enthält eine Region (nämlich Kleinasien).

Regulärer Hafen - ein Hafen (erkenntlich an dem blauen Galeeren-Symbol), von dem aus kein Transfer zwischen dem europäischen und kleinasiatischen Schauplatz möglich ist. Transfer- (brauner) Häfen werden als reguläre Häfen bei normaler Seebewegung behandelt.

Republikanisch - die Seite, die die gegenwärtige Regierung in Rom repräsentiert.

Ressourcenkarte - eine Karte, die nur von einer Seite unter bestimmten Umständen gespielt werden darf. Eine nicht gespielte Ressourcenkarte liegt aufgedeckt neben dem Spieler, dem sie zur Verfügung steht. Eine Ressourcenkarte wird umgedreht, nachdem sie als Ereignis gespielt wurde.

Schutz-vor-Verschleiß-im-Winter - die Zahl an Einheiten die eine Provinz im Winter unterstützen kann. Die Zahl erscheint auf dem Spielplan in römischen Zahlen neben den Namen der Provinz.

Seebewegung - es gibt zwei Arten Seebewegung: normale und Transferbewegung. Die erstere findet zwischen regulären Häfen oder zwischen zwei Häfen auf demselben Schauplatz statt. Transferbewegung

findet zwischen Transferhäfen auf beiden Schauplätzen statt.

Seite - alle Generäle, Legaten, Streitmächte, PK-Marker und Ressourcenkarten, die mit einem einzigen Spieler im Spiel verbunden sind. Die zwei Seiten sind der Sertorianer und Republikaner.

Sertorianer - die Seite, die eine lockere Koalition aus den Kräften des Sertorius in Spanien, Mithradates' Kräften in Kleinasien und Spartacus' Sklaven in Italien repräsentiert.

SP - eine Abkürzung für Stärkepunkt.

Spanien - die Provinzen Lusitanien, westliches Keltiberien, östliches Keltiberien, Hispania Ulterior und Hispania Citerior. Die Felder in Spanien sind hellbraun gefärbt.

Spielplan - der Spielplan besteht aus zwei **Schauplätzen**: Kleinasien und Europa. Die Schauplätze sind über die Transferhäfen (d.h. die Häfen mit braunen Galeeren-Symbol) verbunden.

Stabilität - das Ziel für den republikanischen Spieler. Der Krisenmarker zeigt, wie weit die Republik von der Stabilität entfernt ist.

Stammesfeld - ein Feld, das befestigte und unbefestigte Orte sowie die Krieger eines Stammes symbolisiert.

Strategie-Karten - eine Karte, die verwendet wird als Ereignis, als Überraschungseignis, um Operationen auszuführen oder um PK-Marker zu platzieren.

Streitmacht - Kampfeinheiten mit oder ohne General oder Legaten.

Achtung: Eine Armee ist auch eine Streitmacht.

Stufe - ein Teil einer Einheit. Eine Einheit mit voller Stärke besteht aus zwei Stufen - volle Stärke und reduzierte Stärke.

Transferhafen - ein Hafen (kenntlich an dem braunen Galeeren-Symbol und deshalb mit der Kurzbezeichnung brauner Hafen versehen), von dem aus es möglich ist, Seebewegungen zwischen dem europäischen und dem kleinasiatischen Schauplatz durchzuführen. Transferseebewegungen müssen von einem Transferhafen zu einem anderen Transferhafen ausgeführt werden. Transferhäfen gelten außerdem auch als reguläre Häfen für Seebewegung zwischen Häfen eines Schauplatzes.

Vorrat an Konsuln - die Generäle, die zur Verfügung stehen, um als Konsul während der Konsulwahlen gewählt zu werden.

Vorrat an Prokonsuln - republikanische Anführer mit einem Rang unterhalb der Konsuln, die entweder behalten wurden (auf Kosten von Krisenpunkten) und/oder zufällig jede Runde gezogen werden. **Anmerkung**: Afranius und Laelius (die mit der Ressourcenkarte **Pompeius** ins Spiel kommen) sind besondere Legaten mit Namen und werden nicht als Prokonsuln behandelt.

WWM - Würfelwurf-Modifikator.

3.1 Übersetzung der Spielsteine

Die englischen Begriffe auf den Spielsteinen bedeuten:

Commander = kommandierender General

Consul = Konsul

Crisis = Krise

Galatia = galatische Einheit

Galatia not in play # 51 = Galatien ist nicht im Spiel

Game Turn = Spielrunde

Heavy = schwere Infanterie

Light = leichte Infanterie

may not leave Province # 15 = darf die Provinz nicht verlassen

Mithradates alliance # 77 = Bündnis mit Mithradates

Mithradates eliminated = Mithradates wurde aus dem Spiel entfernt

Perperna event played # 21 = das Ereignis **Perperna** wurde ausgespielt

Proconsul = Prokonsul

Province = Provinz

3.2 Übersetzung der Spielplan-Texte und Tabellen

Im Folgenden sind die Texte und Tabellen des Spielplans übersetzt:

Anarchy = Anarchie

Area Name = Name der Provinz

Asia Minor = Kleinasien

Freedom = Freiheit

Game Turn = Spielrunde/Runde

Gaul = Gallien

(Inter-Map) = Transferhafen

Italy = Italien

Map Key = Spielplanlegende

Major City = Größere Stadt

Minor City = Kleinere Stadt

Mountain Pass = Gebirgspass

Port City = Hafen

Republican Crisis Points = Krisenanzeiger der Republik

Road = Straße

Sertorian/Servile safe havens = sertorianischer Zufluchtsort bzw. Sklaven-Zufluchtsort

(Sertorians only) = (nur für den Sertorianer zugänglich)

Servile Freedom Destination = Freiheit für die Sklaven

(Serviles only) = (nur für Sklaveneinheiten zugänglich)

Spain = Spanien

Stability = Stabilität

Straits = Meerenge

Tribal Area = Stammesfeld

spaces requ'd to control province = Anzahl der Felder, die benötigt wird, um die Provinz zu kontrollieren.

units potentially supported = Anzahl der Einheiten, die im Winter vor Verschleiß geschützt werden

Sertorian Holding Areas

Q. Sertorius none = Q. Sertorius - Keine besondere Fähigkeit

L. Hirtuleius: If defeated in a major battle, cannot avoid battle until he wins another battle (major or not) = L. Hirtuleius: Wenn er in einer größeren Schlacht (mit mehr als 4 Legionen) besiegt wurde, kann er keine Schlacht vermeiden, bis er eine Schlacht gewonnen hat (es ist dabei egal, ob es eine größere Schlacht ist oder nicht)

M. Perperna Vento none = M. Perperna Vento - Keine besondere Fähigkeit

Mithradates VI none = Mithradates VI. - Keine besondere Fähigkeit

M. Marius: Converts one Pontic unit to a Pontic legion when activated with no movement = M. Marius: Kann eine pontische Einheit in eine pontische Legion umwandeln, wenn er aktiviert wird und sich nicht bewegt.

Spartacus none = Spartacus - Keine besondere Fähigkeit

Republican Holding Areas:

Gnaeus Pompeius Magnus: Adds +1 to the Interception die-roll = Gnaeus Pompeius Magnus: Addiert + 1 zu seinem Würfelwurf, wenn er abfangen will.

Marcus Licinius Crassus: Has a Tactical Rating of 3 in Italy = Marcus Licinius Crassus: In Italien ist sein taktischer Wert 3.

L. Cornelius Sulla Felix: Cannot leave Italy = L. Cornelius Sulla Felix: kann Italien nicht verlassen.

Q. Caecilius Metellus Pius: Adds +1 to the Avoid Battle die-roll = Q. Caecilius Metellus Pius: Addiert + 1 zu seinem Würfelwurf, wenn er eine Schlacht vermeiden will.

L. Licinius Lucullus: Has a Tactical Rating of 4 in Asia Minor = L. Licinius Lucullus: In Kleinasien ist sein taktischer Wert 4.

King Deiotarus of Galatia: Has a Tactical Rating of 2 in Galatia = König Deiotarus von Galatien: In Galatien ist sein taktischer Wert 2.

80 B.C. Sertorius lands in Spain = 80 v. Chr. Sertorius landet in Spanien

79 B.C. Sulla retires and dies = 79 v. Chr. Sulla zieht sich aus der Politik zurück und stirbt

78 B.C. Lepidus' rebellion = 78 v. Chr. Rebellion des Lepidus

77 B.C. Pompey sent to Spain = 77 v. Chr. Pompeius wird nach Spanien entsandt

76 B.C. Sertorius' Power peaks = 76 v. Chr. Sertorius ist auf dem Höhepunkt seiner Macht

75 B.C. Sertorius allies with Mithradates = 75 v. Chr. Sertorius verbündet sich mit Mithradates

74 B.C. Mithradates invades Asia = 74 v. Chr. Mithradates marschiert in Kleinasien ein

73 B.C. Spartacus' slave revolt = 73 v. Chr. der Sklavenaufstand des Spartacus

72 B.C. War in Spain comes to an end = 72 v. Chr. der Krieg in Spanien wird beendet

71 B.C. Crassus defeats Spartacus = 71 v. Chr. Crassus besiegt Spartacus

Provinzen

Asia = Provinz Asien

Bithynia = Bithynien

Bruttium = Bruttium

Campania = Kampanien

Cappadocia = Kappadokien

Cilicia = Kilikien

Cisalpine Gaul = Gallia Cisalpina

Eastern Celtiberia = Östliches Keltiberien

Etruria = Etrurien

Further Spain = Hispania Ulterior

Galatia = Galatien

Latium = Latium

Lucania-Apulia = Lukanien & Apulien

Lusitania = Lusitanien

Nearer Spain = Hispania Citerior

Pamphylia & Lycia = Pamphylien & Lykien

Picenum = Picenum

Pontus = Pontus

Sicily = Sizilien

Transalpine Gaul = Gallia Transalpina

Western Celtiberia = Westliches Keltiberien

Abwicklung einer Schlacht (13.0 und 14.0)

- 1. Beide Seiten spielen Überraschungskarten aus, der Angreifer spielt seine zuerst aus.
- 2. Beide Spieler würfeln mit 3 Würfeln und addieren/ subtrahieren eventuelle WWM. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis ist der Sieger; bei Gleichstand gewinnt der Verteidiger.
- 3. Für jede '6' verliert der Gegner 2 Stufen, für jede '5' 1 Stufe, für jede '4' des Siegers verliert die unterlegene Seite 1 Stufe.
- 4. der Verlierer würfelt mit 1 Würfel für den Rückzug. Wenn das Ergebnis kleiner als oder gleich dem taktischen Wert des kommandierenden Anführers ist, zieht sich die Armee zurück.
- 5. wenn das Ergebnis größer ist als der taktische Wert des kommandierenden Anführers, flieht die unterlegene Armee. Man würfelt mit 1 Würfel, um weitere Verluste zu bestimmen.
- 6. der Gewinner bestimmt das Kriegsglück (gemäß 13.1, Schritt 8).
- 7. der republikanische Spieler überprüft, ob der Krisenmarker bewegt wird.

Würfelmuffizkatoren auf den Kampfwurf (WWM)

(für beide Spieler)

- der taktische Wert des kommandierenden Generals (beide Spieler)

(für den Spieler mit der größeren Streitmacht)

- +1 Mindestens 150 % der Kampfstärke des Gegners, aber weniger als 200 %
- +2 Mindestens 200 % der Kampfstärke des Gegners, aber weniger als 300 %
- +3 Mindestens 300 % der Kampfstärke des Gegners, aber weniger als 400 %
- +4 Mindestens 400 % der Kampfstärke des Gegners

(für den abfangenden Spieler)

- +1 erfolgreicher Abfangversuch

(für den Spieler, der ausweichen wollte)

- -1 fehlgeschlagener Versuch auszuweichen

(für den sertorianischen Spieler)

- -1 ausschließlich spanische leichte Einheiten gegen römische Armeen

(für einen der Spieler)

- -1 für den Angreifer, wenn der Kampf in einem feindlich kontrollierten größeren oder kleineren Stadt-Feld stattfindet
- -2 für den Angreifer, wenn der Kampf in einem feindlich kontrollierten Stammesfeld stattfindet

Belagerungs- und Unterjochungstabelle

2W6	Ergebnis
0-2	2/0
3-4	1/0
5-7	1/1
8-9	0/1
10-11	0/2
12	0/3

- WWM:** -1, wenn das belagerte Feld eine größere Stadt mit Hafen unter republikanischer Kontrolle ist und die belagernde Armee durch Seebewegung in das Feld gekommen ist.
-2, wenn die belagernde Armee ausschließlich aus Sklaven-Einheiten (inklusive der Gladiatoreinheit) besteht.

Verschleiß zur See

Würfelfwurf	Ergebnis	Auswirkung
1 oder weniger	Verschleiß	die Streitmacht kehrt zum Ausgangshafen zurück. Man würfelt mit einem Würfel und verliert dann die Hälfte des Ergebnisses an Stufen (Reste werden aufgerundet). Der aktive Spieler entscheidet, welche Einheiten die Verluste erleiden. Der Spieler kann Einheiten eliminieren, bevor er Einheiten reduziert, falls er dies wünscht.
2 oder 3	Rückkehr	Die Streitmacht kehrt zum Ausgangshafen zurück.
4 oder mehr	Erfolg	Die Streitmacht kommt sicher ohne Verluste an.
WWM	+1 wenn der Ausgangshafen freundlich kontrolliert ist +1 wenn der Zielhafen freundlich kontrolliert ist -1 wenn der Ausgangshafen feindlich kontrolliert ist -1 wenn der Zielhafen feindlich kontrolliert ist.	

4.0 SPIELVORBEREITUNGEN

Die Spieler einigen sich, wer die republikanische Seite und wer die sertorianische Seite spielen möchte. Jeder Spieler baut dann seine Einheiten, PK-Marker und Informationsmarker entsprechend den Anweisungen für das ausgewählte Szenario (Abschnitt 22.0) auf. Jeder Spieler legt dann seine fünf Ressourcenkarten aufgedeckt vor sich hin. Die restlichen Karten werden gemischt und gemäß 5.4 ausgegeben, wobei die übrigen Karten den Zugstapel bilden. Nun geht es los!

5.0 SPIELRUNDENABLAUF

SPARTACVS wird in Runden gespielt, die wiederum in unterschiedliche Phasen unterteilt sind. Diese Phasen werden in dieser Reihenfolge durchgespielt:

5.1 Zugreihenfolge bestimmen

Der sertorianische Spieler bestimmt, wer in dieser Runde als erster zieht.

5.2 Wahlen zum Konsul

(Nur der republikanische Spieler, aber nicht in der ersten Runde eines Szenarios.)

5.2.1 Rückzug Sullas aus der Politik (nur in Szenario III)

Der republikanische Spieler würfelt, um zu sehen, ob sich Sulla aus der Politik zurückzieht - vgl. 22.3.

5.2.2 Wahl der Konsuln

Der republikanische Spieler wählt gemäß 7.2 die Konsuln für dieses Jahr.

5.3 Verstärkungsphase (nicht in der ersten Runde eines Szenarios)

Der Spieler, der als erster in dieser Runde zieht, baut seine Verstärkungen auf, dann folgt ihm sein Gegner, vgl. 8.0.

5.4 Strategiekarten ausgeben

Jeder Spieler bekommt Strategiekarten vom Zugstapel und zwar so viele, dass er entweder **sechs** Karten (wenn nur Europa im Spiel ist) oder **acht** Karten (wenn beide Schauplätze im Spiel sind) auf der Hand hat (vgl. 9.0 und 9.3.3). Es wird abwechselnd gezogen, bis die entsprechende Anzahl an Karten ausgegeben wurde, wobei der Spieler, der als erster zieht, anfängt.

5.5 Operationsphase

In der Zugreihenfolge führt jeder Spieler abwechselnd eine Operationsrunde durch. Eine Operationsrunde besteht aus dem Ausspielen einer Strategiekarte - und, falls die optionale Regel 23.1 verwendet wird, einer zusätzlichen Fouragieren-Phase. Die Operationsphase endet, sobald beide Spieler mit dem Ausspielen der Karten fertig sind, d.h. wenn sie entweder keine Karten oder gemäß 9.11 nur die Karte für die folgende Runde übrig behalten haben.

5.6 Kapitulationsphase

In der Zugreihenfolge würfeln die Spieler gemäß 18.9 einmal für Unterjochung oder Belagerung pro feindlich kontrollierter größerer Stadt oder feindlich kontrolliertem Stammesfeld, die von eigenen Armeen besetzt sind. Zusätzlich kann eine Streitmacht, die auf einem unkontrollierten oder einem feindlich kontrollierten kleineren Stadtfeld steht, einen PK-Marker darauf platzieren (wobei ein eventuell vorhandener feindlicher Marker entfernt wird).

5.7 Verschleiß im Winter

Für jede Streitmacht wird geprüft, ob sie im Winter Verluste durch Verschleiß erleidet, vgl. 19.0.

5.8 Auflösen von Legionen

Der republikanische Spieler kann Legionen, die sich momentan auf dem Spielplan befinden, auflösen. Für jeweils zwei aufgelöste Legionen kann er den Krisenmarker ein Feld Richtung Stabilität bewegen (vgl. 20.4). In der letzten Runde eines Szenarios kann er keine Legionen auflösen.

5.9 Politische Isolation

In der umgekehrten Zugreihenfolge entfernen beide Seiten politische Kontroll-Marker, die isoliert sind, vgl. 15.6.

5.10 Überprüfung der Siegbedingungen**5.10.1 Überlebensfähigkeit des Sertorianers**

Der republikanische Spieler stellt fest, ob er die Bedingungen für einen vorzeitigen Sieg errungen hat.

5.10.2 Prokonsul-Segment

Der republikanische Spieler bestimmt seine Prokonsuln für die folgende Runde, indem er einen oder beide der folgenden Schritte durchführt:

1. Behalten von Prokonsuln: Der republikanische Spieler entscheidet, ob er bereits im Spiel befindliche Prokonsuln oder Konsuln für die nächste Runde behalten möchte. Jeder auf diese Weise behaltene General wird sofort ein Prokonsul (der Prokonsulmarker wird auf den entsprechenden Spielstein gelegt). Vgl. dazu auch 7.3; dieser Vorgang hängt auch von der maximalen Anzahl an Prokonsuln ab. Für jeden Prokonsul, der behalten wird, und für jeden Konsul, der zum Prokonsul ernannt wird, wird der Krisenmarker **zwei Felder** in Richtung **Anarchie** bewegt (20.3). Prokonsuln, die nicht behalten werden, werden entweder verdeckt in den Vorrat an Prokonsuln zurückgelegt oder, falls der republikanische Spieler dies wünscht, dauerhaft aus dem Spiel genommen.

2. Ziehen von Prokonsuln: Der republikanische Spieler entscheidet, ob er Prokonsuln für die folgende Runde auf den Spielplan bringen möchte gemäß 7.33. In diesem Fall zieht er einen Prokonsul blind aus dem Vorrat. Durch diesen Vorgang wird der Krisenmarker nicht bewegt.

5.10.3 Anpassung des Krisenmarkers

Der Krisenmarker wird gemäß den Anweisungen in 20.3 und 20.4 bewegt.

5.10.4 Überprüfung der Siegbedingungen

Wenn weder der republikanische noch der sertorianische Spieler einen automatischen Sieg erzielt haben, geht das Spiel in die nächste Runde. Falls die laufende Runde 71 v. Chr. ist und kein Spieler einen automatischen Sieg erzielt hat, endet das Spiel und der Sieger wird gemäß 21.1 und 21.2 ermittelt.

5.11 Ende der Runde

Nach dem Ende der Siegbedingungenphase wird, vorausgesetzt das Spiel ist nicht beendet (5.10.4), der Rundenmarker auf dem Rundenanzeiger weiterbewegt, und es beginnt eine neue Runde.

6.0 GENERÄLE UND LEGATEN (ANFÜHRER)

6.1 Es gibt zwei Arten von Anführern bei SPARTACVS: Generäle und Legaten. Beide Seiten haben Generäle (Generäle mit Namen), wohingegen nur der Republikaner Legaten hat (namenlose Anführer - bis auf zwei historische Ausnahmen). Jede Art von Anführer bildet zusammen mit Kampfeinheiten, die im selben Feld stehen, eine Armee.

6.2 Alle Anführer haben einen Rang. Dieser ist ersichtlich aus der farbigen Zahl, die unterhalb des taktischen Werts auf dem Spielstein des jeweiligen Generals steht. Je höher die Zahl ist, desto höher ist der Rang des Anführers. Beispiel: Sertorius' Rang ist 8, Hirtuleius' 6, Mithradates' 8, Pompeius' 4.

6.3 Der Anführer mit dem höchsten Rang kommandiert alle Einheiten in diesem Feld (**Ausnahme:** vgl. 6.7).

6.4 Wenn ein Feld zwei oder mehr Anführer gleichen Rangs enthält, kommandiert der Anführer die Einheiten in dem Feld, der als letzter für eine Bewegung aktiviert wurde (aber vgl. dazu 6.7 mit einer Ausnahme für den republikanischen Spieler). Bei republikanischen Armeen wird

ein Marker **Commander** auf den kommandierenden General gelegt. Wer dies ist, wird dann bestimmt, wenn ein Anführer gleichen Rangs a) das Feld während der Bewegung betritt - oder - b) in dem Feld für Bewegungszwecke aktiviert wird - oder - c) das Feld in der Folge von Abfangen, Einer-Schlacht-Ausweichen oder Rückzug betritt. Diese Festlegung bleibt gültig, bis erneut eine dieser Situationen eintritt und sich die Notwendigkeit ergibt, dies wie oben angegeben festzustellen. Wenn zwei oder mehr Anführer gleichen Rangs im selben Feld stehen sollten (als Folge der Konsulwahlen oder der Ernennung von Prokonsuln oder weil ein bestimmtes Ereignis ausgespielt wurde), entscheidet der republikanische Spieler, wer in diesem Moment die Armee kommandiert.

6.5 Der Rang eines Anführers gibt auch die Anzahl der Einheiten an, die er für Bewegung, Abfangen oder Belagerung aktivieren kann. Falls untergebene Generäle (mit einem niedrigeren oder gleichen Rang) in dem Feld vorhanden sind, können diese Anführer ihren Rang zu dem des kommandierenden Generals hinzufügen. So kann ein Anführer mehr Einheiten aktivieren als er normalerweise aktivieren könnte. **Beispiel:** Ein Anführer mit Rang 6 könnte normalerweise sechs Einheiten aktivieren. Falls er jedoch einen Untergebenen mit Rang 3 hat, kann er nun neun Einheiten aktivieren. Ein untergebeener Anführer zählt selber nicht zu den Einheiten, die ein vorgesetzter Anführer aktivieren kann. Ein General kann daher unbegrenzt viele untergebene Anführer haben. Ein untergebeener Anführer in einer Armee kann auch anstelle des kommandierenden Generals aktiviert werden (in diesem Fall führt aber nur der untergebene Anführer Operationen aus). Um einen untergebenen Anführer zu aktivieren, muss man eine Karte mit entsprechend vielen KP ausspielen. In diesem Fall wird der untergebene, nicht der kommandierende Anführer aktiviert. **Anmerkung:** Untergebene Anführer dienen nur dazu, größere Armeen zu kommandieren (wenn man davon absieht, dass sie das Kommando übernehmen könnten, wenn der Vorgesetzte eliminiert werden sollte).

6.6 Nur **ein** Anführer kann Operationen durchführen, wenn er aktiviert wird. Allerdings kann dieser Anführer beliebig viele untergebene Anführer mit sich nehmen.

6.7 Konsuln (nur für den republikanischen Spieler): Unabhängig von dem auf seinem Spielstein angegebenen Rang hat ein Konsul automatisch einen höheren Rang als alle anderen republikanischen Anführer im Spiel. Die einzige Ausnahme ist Sulla. Daher ist ein Konsul immer ein kommandierender General in dem Feld, in dem er steht. Wenn zwei Konsuln in demselben Feld stehen, kann der republikanische Spieler entscheiden, welcher Konsul in diesem Feld kommandiert. Der auf dem Spielstein angegebene Rang des Anführers spielt dabei keine Rolle. Falls Sulla zusammen mit anderen Anführern ist, kommandiert Sulla, da er einen höheren Rang hat als alle Konsuln, Prokonsuln oder Legaten. Falls eine republikanische Armee, die von einem Prokonsul oder Legaten kommandiert wird, ihre Bewegung auf einem Feld mit einem Konsul beendet, übernimmt der Konsul sofort das Kommando der gesamten Streitmacht (der Prokonsul oder Legat wird zum Untergebenen des Konsuls). Falls sich aber die Armee des Prokonsuls oder Legaten nur *durch* ein Feld mit einem Konsul bewegt, findet kein Wechsel im Kommando statt. Der Prokonsul und Legat kann jedoch nicht irgendwelche Einheiten aus dem Feld des Konsuls mitnehmen, außer wenn in dem Feld mehr Einheiten stehen, als der

Konsul kommandieren kann (vgl. 6.5).

6.8 Legaten (nur der republikanische Spieler): Der republikanische Spieler kann maximal vier Legaten ohne Namen im Spiel haben. Zu irgendeinem Zeitpunkt während seiner Teile der Operationsphase (d. h., wann immer er „am Zug ist“) kann er einen oder mehrere Legaten auf einem beliebigen Feld auf dem Spielplan platzieren oder sie von einem Feld auf ein anderes verschieben.

6.9 Afranius und Laelius sind besondere Legaten mit Namen. Sie werden wie Generäle mit Namen behandelt und nicht wie die anderen Legaten (ohne Namen). Sie können z.B. nicht wie die anderen Legaten (ohne Namen) beliebig auf dem Spielplan platziert werden oder von einem Feld auf ein anderes verschoben werden - stattdessen müssen sie wie andere Generäle aktiviert werden (aber sie können niemals Konsul oder Prokonsul werden und können behalten werden, ohne weitere Bewegungen auf dem Krisenmarker zu verursachen). Afranius und Laelius kommen ins Spiel, sobald die **Pompeius** Ereigniskarte gespielt wurde. Sobald sie auf dem Spielplan sind, müssen sie nicht in demselben Feld wie Pompeius bleiben.

6.10 Ein republikanischer Anführer kann nur republikanische und galatische Einheiten kommandieren. Ein sertorianischer Anführer kann nur sertorianische Einheiten, ein Sklaven-Anführer kann nur Sklaven-Einheiten, ein pontischer Anführer kann nur pontische Einheiten kommandieren.

7.0 KONSULN UND PROKONSULN

7.1 Sulla (nur Szenario III)

Zu Beginn von Szenario III ist Sulla der Konsul mit dem höchsten Rang. Vgl. 22.3 zu den besonderen Regeln, die ihn und seinen Rückzug aus der Politik betreffen.

7.2 Konsuln

7.2.1 Beginnend mit Runde 2 wählt der republikanische Spieler zwei Konsuln für das folgende Jahr (vgl. aber auch 7.1). Zwei Generäle werden zufällig aus dem Vorrat an Konsuln gezogen und, nachdem der republikanische Spieler festgestellt hat, wer sie sind, wird der eine von ihnen auf irgendein freundlich kontrolliertes Feld auf dem Spielplan gelegt, der andere wird auf ein freundlich kontrolliertes Feld in Italien gestellt. Ein Konsul-Marker wird auf jeden Konsul gelegt, um anzuzeigen, dass er ein Konsul ist (es spielt keine Rolle, wer von ihnen Konsul A und wer Konsul B ist). *Da einige Ereigniskarten Aktionen beschreiben, die die Konsuln betreffen, ist es nötig, sie von den Prokonsuln zu unterscheiden.*

7.2.2 Während des Prokonsul-Behalten-Schrittes (5.10.2) wird jeder Konsul, der nicht als Prokonsul im Spiel behalten wird, vom Spielplan genommen und entweder in den Vorrat an Prokonsuln gelegt oder (falls der republikanische Spieler dies wünscht) aus dem Spiel entfernt. Sobald ein Konsul in den Vorrat an Prokonsuln gelegt wird, kann er für den Rest des Spiels nicht mehr Konsul werden, sondern nur noch Prokonsul.

7.2.3 Am Ende einer Aktivierung kann ein Konsul nicht absichtlich ohne mindestens eine Legion in einem Feld außerhalb Italiens gelassen

werden. Falls das aus irgendeinem Grund ohne Absicht passiert (etwa durch Verluste im Kampf, Verschleiß etc.), wird der Krisenmarker sofort zwei Felder in Richtung Anarchie bewegt.

7.2.4 Lepidus

Falls Lepidus Konsul wird, wendet sich die Lage für den Republikaner zum Schlechteren. Zuerst werden der sertorianische Lepidus-Spielstein, 1 sertorianischer PK-Marker und 6 sertorianische Legionen auf irgendein Feld in Etrurien gelegt. Zusätzlich werden M. Iunius Brutus, 1 sertorianischer PK-Marker und 2 sertorianische Legionen auf irgendein unbesetztes Feld in Gallia Cisalpina gelegt. Diese Armeen werden durch den sertorianischen Spieler kontrolliert. Der republikanische Spieler bewegt dann den Krisenmarker drei Felder in Richtung Anarchie. Lepidus kann Etrurien nicht verlassen, bis die Provinz vom sertorianischen Spieler kontrolliert wird. Brutus kann Gallia Cisalpina nicht verlassen, bis Etrurien sertorianisch kontrolliert ist, außer wenn er zu Lepidus in Etrurien stößt (dies muss auf dem schnellsten, direkten zur Verfügung stehenden, Weg geschehen). Der republikanische Spieler zieht in dieser Runde keinen weiteren Konsul, um Lepidus zu ersetzen.

7.3 Prokonsuln

7.3.1 Der republikanische Spieler kann immer 2 Konsuln auf dem Spielplan haben, aber die Zahl der Prokonsuln, die er verwenden kann, hängt jeweils von der Prokonsul-Obergrenze ab. Im Kampagnen-Szenario (22.3) ist die Prokonsul-Obergrenze am Anfang des Szenarios eins und wird auf zwei erhöht, sobald der Kleinasien-Schauplatz aktiviert wird (9.3.1). Zusätzlich zu diesen Prokonsuln kann der republikanische Spieler auch noch entweder Pompeius oder Crassus oder beide auf dem Spielplan haben, nachdem sie durch die betreffenden Ressourcenkarten ins Spiel gebracht wurden. Pompeius und Crassus sind Prokonsuln, aber sie zählen nicht für die Prokonsul-Obergrenze. Sie jede Runde zu behalten, kostet jedoch genau so viele Krisenpunkte, wie irgendeinen anderen Prokonsul zu behalten. Legaten (6.8) unabhängig davon, ob sie einen Namen haben oder nicht, sind weder Konsuln noch Prokonsuln und zählen nicht für die Prokonsul-Obergrenze. Die Aufbauanweisungen für die Szenarien (22.0) enthalten zudem Informationen über die Prokonsuln in den jeweiligen Szenarien.

Anmerkung: *Man beachte, dass, falls alle relevanten Ereignisse ausgespielt wurden, der republikanische Spieler maximal sechs Generäle auf dem Spielplan haben kann: zwei Konsuln, der eine Prokonsul, der zu Beginn erlaubt ist, Pompeius, Crassus und den einen Prokonsul, der ins Spiel kommt, sobald der Kleinasien-Schauplatz aktiviert wurde.*

Anmerkung: *Afranius und Laelius (die zusammen mit Pompeius ins Spiel kommen) sind besondere Legaten mit Namen und werden nicht als Prokonsuln behandelt. Legaten (mit oder ohne Namen) zählen nie gegen die Prokonsul-Obergrenze.*

7.3.2 Im Prokonsul-Behalten-Schritt des Prokonsul-Segmentes entscheidet der republikanische Spieler, ob er Konsuln oder Prokonsuln auf dem Spielplan als Prokonsuln für die nächste Runde behalten möchte. Pompeius und/oder Crassus können immer behalten werden. Der republikanische Spieler kann einen Konsul oder Prokonsul behalten, falls nur der Europa-Schauplatz im Spiel ist, oder bis zu zwei,

falls auch der Kleinasien-Schauplatz im Spiel ist. Generäle, die behalten wurden, fangen die nächste Runde dort an, wo sie am Ende der Operationsphase der laufenden Runde waren. Jeder General auf dem Spielplan, der nicht als Prokonsul behalten wird, wird in den Vorrat an Prokonsuln gelegt (um von dort möglicherweise in einer späteren Runde gezogen zu werden), oder, falls der republikanische Spieler dies wünscht, dauerhaft aus dem Spiel entfernt.

7.3.3 Falls sich der republikanische Spieler entscheidet, weniger Prokonsuln als die Prokonsul-Obergrenze zu behalten, kann er während des Prokonsul-Auswahl-Schrittes des Prokonsul-Segmentes einen Prokonsul aus dem Vorrat an Prokonsuln ziehen, bis die Prokonsul-Obergrenze erreicht ist (7.3.1). Prokonsuln, die in dieser Art ausgewählt werden, werden auf ein beliebiges freundlich kontrolliertes Feld oder zu irgendeiner Armee gelegt.

Anmerkung: Da die Möglichkeit besteht, Generäle aus dem Spiel zu entfernen (vgl. 7.2.2), wird der Vorrat an Prokonsuln im Laufe des Spiels immer „besser“ werden. Dies geschieht mit Absicht, da so der republikanische Spieler versucht ist, bewährte Anführer auszuwählen, damit aber zugleich die Krise für die Republik verschärft.

7.3.4 Wenn Konsuln als Prokonsuln behalten werden, wird der Krisenmarker in Richtung Anarchie bewegt. Wenn ein Prokonsul in dem Prokonsul-Segment (7.3.2) behalten wird, wird der Krisenmarker sofort zwei Felder in Richtung Anarchie bewegt. Wenn ein Prokonsul aus dem Vorrat an Prokonsuln gezogen wird (7.3.3), wird der Krisenmarker nicht bewegt. Republikanische Generäle, die über Ereigniskarten ins Spiel gebracht werden (z.B. Pompeius und Crassus), bewirken, dass der Krisenmarker entsprechend den Angaben auf der Karte bewegt wird. Wenn sie dann später im Prokonsul-Segment behalten werden, kostet dies zwei Felder Bewegung in Richtung Anarchie. Man beachte, dass, falls ein Konsul oder Prokonsul nicht behalten wird, in den Vorrat an Prokonsuln gelegt wird und dann später als Prokonsul gezogen wird, der Krisenmarker nicht bewegt wird - sogar dann, wenn der Konsul/Prokonsul in derselben Runde gezogen wird, in der er in den Vorrat an Prokonsuln gelegt wurde.

Anmerkung: Es ist kostspielig für den republikanischen Spieler, Anführer als Prokonsuln zu behalten. Bereits dadurch alleine kann das Spiel verloren werden. Historisch sah es der Senat mit großer Skepsis, dass Generäle über mehrere Jahre hinweg ihr Kommando behielten. Grund dafür war die Angst, dass eine Person zu viel Macht erringen könnte. Diese Generäle waren sehr wohlhabend und hoben zumeist ihre eigenen Armeen aus, die ihnen - nicht aber dem Senat - loyal ergeben waren. Wie Sulla es gezeigt hatte (ehe das Spiel anfängt) und wie Julius Caesar in nicht allzu ferner Zukunft zeigen sollte, waren diese Ängste berechtigt. Dies ist auch der Grund für die Bewegung des Krisenmarkers in Richtung Stabilität, wenn sich Sulla aus der Politik zurückzieht.

7.3.5 Sobald die Ressourcenkarten **Pompeius** und **Crassus** gespielt werden, können (müssen aber nicht) die betreffenden Generäle bis zum Ende des Spieles oder, bis sie eliminiert werden, als zusätzliche Prokonsuln, im Spiel bleiben (der Krisenmarker wird dadurch jedoch jede Runde in Richtung Anarchie bewegt). Falls sie eliminiert werden, werden sie nicht durch andere Prokonsuln ersetzt.

Beispiel 1 für das Behalten und Ziehen von Prokonsuln: Im Prokonsul-Behalten-Schritt des Prokonsul-Segmentes am Ende von Runde 1 entscheidet sich der republikanische Spieler, Metellus wegen seines guten taktischen Wertes zu behalten. Der republikanische Spieler zieht den Krisenmarker sofort zwei Felder in Richtung Anarchie. Stattdessen hätte er auch Metellus in den Vorrat an Prokonsuln legen können, der zu Beginn des Spieles nur aus einem weiteren General besteht, und in der unmittelbar folgenden Auswahl der Prokonsuln Metellus mit 50 % Wahrscheinlichkeit wieder ziehen können, ohne dass der Krisenmarker bewegt worden wäre.

Beispiel 2 für das Behalten und Ziehen von Prokonsuln: Im Prokonsul-Behalten-Schritt des Prokonsul-Segmentes am Ende von Runde 7 (Kleinasien, Pompeius, Crassus und Spartacus sind im Spiel) entscheidet sich der republikanische Spieler, alle vier Prokonsuln zu behalten, wodurch der Krisenmarker acht Felder in Richtung Anarchie bewegt wird. Da er weiterhin Bedarf für einen guten Anführer sieht, spielt er in der darauf folgenden Operationsphase die Ressourcenkarte **Prokonsul** und wählt Metellus aus dem Vorrat an Prokonsuln, wodurch der Krisenmarker noch einmal zwei Felder in Richtung Anarchie bewegt wird. Der Republikanische Spieler hat jetzt eine breite Auswahl an guten Anführern im Spiel, aber die Stabilität der Republik hat schwer gelitten.

7.4 Besondere Fähigkeiten von Anführern

Die folgenden Anführer haben besondere Fähigkeiten (oder Einschränkungen). Diese Fähigkeiten müssen in jeder passenden Situation angewandt werden, wenn der entsprechende Anführer beteiligt ist.

Republikanische Generäle:

L. Cornelius Sulla Felix: kann Italien nicht verlassen.

Q. Caecilius Metellus Pius: Addiert + 1 zu seinem Würfelwurf, wenn er eine Schlacht vermeiden will.

L. Licinius Lucullus: In Kleinasien ist sein taktischer Wert 4.

Gnaeus Pompeius Magnus: Addiert + 1 zu seinem Würfelwurf, wenn er abfangen will.

Marcus Licinius Crassus: In Italien ist sein taktischer Wert 3.

König Deiotarus von Galatien: In Galatien ist sein taktischer Wert 2.

Sertorianische Generäle:

L. Hirtuleius: Wenn er in einer größeren Schlacht (mit mehr als 4 Legionen) besiegt wurde, kann er keine Schlacht vermeiden, bis er eine Schlacht gewonnen hat (es ist dabei egal, ob es eine größere Schlacht war oder nicht).

M. Marius: Kann eine pontische Einheit in eine pontische Legion umwandeln, wenn er aktiviert wird und sich nicht bewegt.

Diese Fähigkeiten sind auch auf dem Spielplan in den republikanischen und sertorianischen Holding Areas vermerkt.

8.0 VERSTÄRKUNGEN

In der Verstärkungsphase können beide Spieler folgendermaßen neue Einheiten aufbauen und reduzierte Einheiten wieder auf volle Stärke bringen: Die Spielsteine für Einheiten, die mit dem Spiel geliefert werden, stellen die Obergrenze für Einheiten da, die in dem Spiel zu

irgendeinem Zeitpunkt sein können, d.h. man darf selber keine zusätzlichen Einheiten erstellen (wohl aber Marker).

8.1 Republikanische Verstärkungen

Der republikanische Spieler stellt fest, wie viele Verstärkungen ihm zur Verfügung stehen, indem er mit einem Würfel würfelt; das Resultat ist die Zahl der **Legionsstufen** (nicht Einheiten), die ihm als Verstärkungen zu Verfügung stehen. Er kann entscheiden, wie viele der ihm zur Verfügung stehenden Verstärkungen er verwenden will (oder ob er überhaupt irgendwelche will). Diese Verstärkungen können entweder verwendet werden, um neue Legionen aufzubauen oder reduzierte Legionen wieder auf volle Stärke zu bringen. Man kann dies auch beliebig miteinander kombinieren, so lange nicht mehr Stufen aufgebaut werden als erwürfelt wurden. Zwei Stufen werden für eine neue Legion benötigt (Legionen müssen mit voller Stärke aufgebaut werden), eine Stufe wird gebraucht, um eine reduzierte Legion wieder auf volle Stärke zu bringen. Neue Legionen können in das Feld eines Anführers (der nicht belagert wird) in Italien gestellt werden *oder* nach Rom selbst, auch wenn dort kein Anführer steht oder Rom sogar belagert wird (obwohl nur eine Legion in Rom ausgehoben werden kann, wenn Rom belagert wird). Für jede neu ausgehobene Legion wird der Krisenmarker sofort **zwei Felder** in Richtung **Anarchie** bewegt. Reduzierte Legionen können auf einem beliebigen Feld wieder auf volle Stärke gebracht werden, es sei denn, sie werden belagert, (bis zu zwei Legionen können in Rom wieder auf volle Stärke gebracht werden, wenn Rom belagert wird). Der Krisenmarker wird nicht bewegt, wenn reduzierte Legionen wieder auf volle Stärke gebracht werden.

8.2 Sertorianische Verstärkungen

8.2.1 Spanische Einheiten. Pro von ihm kontrollierter Provinz in Spanien platziert der sertorianische Spieler zwei spanische leichte Einheiten in beliebige, freundlich kontrollierte, nicht belagerte Felder der entsprechenden Provinz. Er stellt auch eine spanische leichte Truppeneinheit direkt im selben Feld wie Sertorius auf, wenn dieser in Spanien ist und nicht belagert wird. Der sertorianische Spieler kann diese Verstärkungen auch verwenden, um eine reduzierte schwere Einheit (nicht eine Legion) wieder auf volle Stärke zu bringen. Für jede so wieder auf volle Stärke gebrachte schwere Einheit muss er auf eine leichte Einheit verzichten. Es können so aber nur schwere Einheiten in Spanien wieder auf volle Stärke gebracht werden.

8.2.2 Pontische Einheiten. Nachdem der Kleinasien-Schauplatz ins Spiel gekommen ist (9.3.1), stellt der sertorianische Spieler eine pontische schwere Einheit im selben Feld wie Mithradates VI. auf, wenn er nicht belagert wird. Alternativ kann er bis zu zwei reduzierte Einheiten wieder auf volle Stärke bringen (diese Einheiten können beliebiger Art sein und auch mit anderen Anführern als Mithradates in einem Feld stehen). Neue pontische Legionen kommen nur durch Marius' Spezial-Fähigkeit (vgl. 7.4) oder über bestimmte Ereigniskarten ins Spiel.

8.2.3 Sklaven-Einheiten. Wenn die **Spartacus-Karte** als Ereignis gespielt worden ist, würfelt der sertorianische Spieler mit einem Würfel und platziert eine entsprechende Anzahl neuer Sklaven-Einheiten. Diese Einheiten werden direkt im selben Feld wie Spartacus aufgestellt, wenn er nicht belagert wird (es gibt keine Verstärkungen, wenn er belagert wird). Die Gladiatoreinheit kann, wenn sie reduziert wurde,

nicht wieder auf volle Stärke gebracht werden.

8.2.4 Sertorianische Legionen. Für jede italienische Provinz, die er kontrolliert, stellt der sertorianische Spieler eine sertorianische Legion (auf voller Stärke) in einem nicht belagerten freundlich kontrollierten Feld der jeweiligen Provinz auf. Stattdessen kann er auch bis zu zwei reduzierte sertorianische Legionen in Italien oder Gallia Cisalpina wieder auf volle Stärke bringen. Sertorianische Legionen zählen nie zu den republikanischen Legionen.

9.0 STRATEGIEKARTEN

Es gibt verschiedene Strategiekarten: Ereignis-, Überraschungs- und Ressourcenkarten. Ereignis- und Überraschungskarten ermöglichen es, entweder die Kommandopunkte (KP) auf der Karte zu verwenden oder das Ereignis auf der Karte auszulösen, so dass das Ereignis oder Überraschungsereignis stattfindet.

Falls gewünscht, können Karten abgeworfen werden anstatt ausgespielt zu werden, aber es ist nicht erlaubt, zu passen, ohne eine Karte auszuspielen oder abzuwerfen (Ausnahmen werden unter 9.11. erklärt). Ressourcenkarten sind spezielle Karten, die von einem Spieler unter bestimmten Umständen gespielt werden können; sie haben keine Kommandopunkte und können nur als Ereignis gespielt werden (vgl. 9.8).

9.1 Beschreibung

Jede Strategiekarte hat einen Kommandopunkt-Wert (KP), eine Zahl zwischen 2 und 4 in der oberen linken Ecke, einen Ereignistitel und einen Text, der das Ereignis der Karte beschreibt. Die KP können für mehrere Zwecke verwendet werden (wie unter 9.4 beschrieben). Das Ereignis kann nur gespielt werden, wenn die KP nicht verwendet werden (**Ausnahme:** Karte 1 ermöglicht es, sowohl die Kommandopunkte als auch das Ereignis auszuspielen). Manche Strategiekarten haben zudem ein Symbol, das anzeigt, dass das Ereignis nur von einem bestimmten Spieler ausgespielt werden kann, entweder vom sertorianischen Spieler oder vom republikanischen Spieler. Kartenergebnisse ohne ein Symbol können von jedem Spieler gespielt werden.

9.2 Verteilen der Strategiekarten

In der „Ausgabe-der-Strategiekarten-Phase“ jeder Runde wird die Kartenhand der Spieler wieder aufgefüllt. Wie viele Karten auf die Hand kommen, hängt davon ab, ob nur der europäische Schauplatz oder beide Schauplätze im Spiel (vgl. 9.3) sind. Gemäß 9.11 kann jeder Spieler eine Karte am Ende einer Runde auf der Hand behalten.

9.3 Die Schauplätze: Europa und Kleinasien

9.3.1 Es gibt zwei Schauplätze: *Europa* und *Kleinasien*. Der Europa-Schauplatz besteht aus den drei Regionen auf dem europäischen Teil des Spielplans (Spanien, Gallien und Italien). Der Kleinasien-Schauplatz besteht aus dem gesamten kleinasiatischen Teil des Spielplans. Der europäische Schauplatz ist bereits am Anfang aller Szenarien im Spiel und bleibt auch stets für den Rest des Spiels „aktiv“. Der Kleinasien-Schauplatz ist nur im Szenario I bereits von Anfang an „aktiv“; er wird in allen anderen Szenarien „aktiv“, wenn der sertorianische Spieler die Ressourcenkarte **Fannius und Magius vereinbaren ein Bündnis mit Mithradates VI.** (vgl. 9.8) ausspielt.

Sobald der Kleinasien-Schauplatz „aktiv“ ist, bleibt er es für den Rest des Spiels, selbst wenn alle pontischen Einheiten entfernt sind. Die Karte **Fannius und Magius** bringt die Provinz Galatien **nicht** ins Spiel; Galatien kommt erst dann ins Spiel, wenn der republikanische Spieler das Ereignis **Deiotarus von Galatien verbündet sich mit Rom** (Karte 51) ausspielt.

9.3.2 Ereignisse in Kleinasien: Mehrere Karten bezeichnen Ereignisse, die nur den Kleinasien-Schauplatz beeinflussen. Diese Karten können nur als Ereignis gespielt werden, wenn der Kleinasien-Schauplatz aktiv ist, gemäß 9.3.1. Unabhängig davon, ob dieser Schauplatz aktiv ist, können die Karten immer für ihre KP gespielt werden. Alle diese Karten sind mit „Kleinasien“ gekennzeichnet:

- 13 Fimbrische Legionen
- 14 Schiffe und Geld von Mithradates
- 17 Mithradates VI. flieht zu Tigranes
- 18 Kimmerischer Bosphorus
- 40 Lasthenes von Kreta unterstützt Mithradates
- 41 Die griechischen Küstenstaaten unterstützen Mithradates
- 49 Pontische Legion
- 51 Deiotarus von Galatien verbündet sich mit Rom
- 53 Verstärkung durch galatische Stammeskrieger
- 54 C. Valerius Triarius

9.3.3 Wenn nur der Europa-Schauplatz im Spiel ist, erhält jeder Spieler **sechs** Karten pro Runde. Nachdem das **Fannius und Magius**-Ereignis gespielt wurde, erhalten beide Spieler **acht** Karten pro Runde (vgl. 9.3.4 zu dem, was sofort geschieht, wenn dieses Ereignis gespielt wird). Bevor die Karten verteilt werden, entscheidet jeder Spieler im Geheimen, wie viele Karten er jedem Schauplatz zuweisen möchte (am besten schreibt man das auf ein Stück Papier). Die Spieler geben dann gleichzeitig bekannt, wie sie die Karten auf die „Europa-“ und „Kleinasienhand“ verteilen möchten. Dann werden die Karten abwechselnd vom Zugstapel an die Spieler gegeben, zuerst auf die „Europahand“ des jeweiligen Spielers, dann auf die „Kleinasienhand“. Die Spieler haben keine Kontrolle darüber, welche Karten auf die jeweilige Hand kommen (**Ausnahme:** Zusatzregel 23.3). Wenn eine in einer Operationsphase gespielte Karte einem Spieler erlaubt, eine oder mehrere Karten vom Zugstapel oder aus der Hand seines Gegners zu ziehen, kann er frei wählen, auf welche Hand er die gerade gezogene Karte nehmen möchte (unabhängig davon, aus welcher Hand die Karte mit dem ausgespielten Ereignis kam).

9.3.4 Sobald die sertorianische Ressourcenkarte **Fannius und Magius vereinbaren ein Bündnis mit Mithradates VI.** (vgl. 9.8) gespielt wurde, ziehen beide Spieler **zwei** zusätzliche Karten für diese Runde. Diese zwei Karten werden als die Kleinasien-Hand des jeweiligen Spielers für den Rest dieser Runde betrachtet.

Sobald der Kleinasien-Schauplatz im Spiel ist, hat jeder Spieler daher zwei separate Kartenhände. Die Karten in jeder Hand können für Kommandopunkte nur für Aktionen auf diesem Schauplatz benutzt werden (dies schließt sowohl die Verwendung von Karten für PK-Platzierung als auch Seebewegung ein). Anführer, die Kommandopunkte auf einem Schauplatz erhalten haben, können sich auf den anderen Schauplatz bewegen (vorausgesetzt, dass sie dorthin kommen können). Danach können sie nur mit den in der Hand des

neuen Schauplatzes verfügbaren Karten bewegt werden. Karten können jedoch als Ereignis auf *jedem* Schauplatz gespielt werden (inklusive Überraschungskarten), ausgenommen sind nur die, die angeben, dass das Ereignis auf einem bestimmten Schauplatz (etwa die Karten, die mit Kleinasien gekennzeichnet sind) eintritt, oder sich spezifisch auf einen Schauplatz beziehen (etwa wenn das Ereignis keinen Sinn ergibt für den anderen Schauplatz; z.B. Karte 34 **Leichte spanische Truppen** in Kleinasien). Bei Kampagnenkarten können alle Aktivierungen sowohl für einen Schauplatz verwendet werden als auch zwischen den zwei Schauplatzen aufgeteilt werden.

9.3.5 Ehe Kleinasien im Spiel ist: Bis der sertorianische Spieler die Ressourcenkarte **Fannius und Magius vereinbaren ein Bündnis mit Mithradates VI.** spielt (und damit Kleinasien ins Spiel bringt), trägt Kleinasien zum Spielverlauf folgendermaßen bei:

- Kein Spieler kann Einheiten oder PK-Marker in die folgenden Provinzen stellen: Pontus oder Galatia;
- Jeder Spieler kann Karten für die Kommandopunkte spielen, um damit PK-Marker in neutrale Felder in den folgenden Provinzen zu legen: Pamphylia & Lycia, Cappadocia;
- Nur der republikanische Spieler kann Streitmächte in allen Provinzen des kleinasiatischen Schauplatzes (Ausnahme: Pontus und Galatien) bewegen. Der sertorianische Spieler darf keine Streitmächte auf den Kleinasien-Schauplatz stellen;
- Provinzen auf dem Kleinasien-Schauplatz außer Pontus und Galatien werden für das Festlegen des Krisenmarkers mitgezählt, gemäß 20.4.

Achtung: Auch wenn der Kleinasien-Schauplatz aktiv ist, ist die Provinz Galatien nicht im Spiel, bis der republikanische Spieler das Ereignis **Deiotarus von Galatien verbündet sich mit Rom** (Karte 51) spielt.

9.4 Eine Strategiekarte für Kommandopunkte spielen

Der Kommandopunktwert erlaubt, **eine** der folgenden Aktionen durchzuführen:

- Man kann **einen** Anführer (und seine Armee) **aktivieren**, dessen Initiativwert kleiner als oder gleich dem Kommandopunktwert der Karte ist. Eine „2“ kann nur einen Anführer mit einem Initiativwert von 2 aktivieren. Eine „3“ kann einen Anführer mit einem Initiativwert von 2 oder 3 aktivieren. Eine „4“ aktiviert jeden Anführer. Ein Anführer wird aktiviert, um eine oder mehrere der folgenden Aktionen durchzuführen: *Bewegung, Kampf, Belagerungen* - und nur für den republikanischen Spieler: *Seebewegung* oder *Unterwerfung*.

Hinweis: Wenn man einen Anführer mittels einer Karte mit einem größeren KP-Wert als dem Initiativwert des Anführers aktiviert, verbleiben einem dennoch keine weiteren KP.

- Man kann **einzelne** Einheiten **und/oder** Generäle auf dem gleichen Schauplatz aktivieren. Die Anzahl der Einheiten, die man aktivieren kann, entspricht dem KP-Wert der Karte. Es kostet einen KP, einen General ohne Einheiten, eine spanische leichte Einheit oder eine Sklaven-Einheit zu aktivieren; zwei KP, eine einzelne Legion, eine einzelne spanische schwere Einheit, die Exilanten-Einheit oder eine einzelne galatische Einheit zu aktivieren; und drei KP, um eine einzelne pontische

Einheit (schwer oder Legion) zu aktivieren. KP können für mehrfache Aktivierungen ausgegeben werden, vorausgesetzt der KP-Wert auf der Karte wird nicht überschritten. Alle Aktivierungen werden angekündigt, ehe die erste Aktivierung durchgeführt wird. Jede einzelne Aktivierung muss beendet werden, ehe die nächste Aktivierung begonnen werden kann. Alle aktivierten Einheiten können eine oder mehrere der folgenden Aktionen durchführen: *Bewegung*, *Kampf*, *Belagerungen*. Der republikanische Spieler kann außerdem eine *Unterwerfung* durchführen, und aktivierte spanische leichte Einheiten und Sklaven-Einheiten können auch *Raubzüge* unternehmen. Einzeln aktivierte Generäle dürfen sich nur bewegen, aber auf dem Weg keine Kampfeinheiten mitnehmen. Keine Einheit und kein General kann mehrmals mit der gleichen Karte aktiviert werden, selbst wenn dadurch KP ungenutzt bleiben.

KP-Kosten für die Aktivierung einzelner Einheiten oder Generäle

1 KP	2 KP	3 KP
a. General b. Spanische Leichte Einheit c. Sklaveneinheit (einschließlich der Gladiatoren)	a. Legion b. Spanische Schwere Einheit c. Exilantenlegion d. Galatische Einheit	a. Pontische Einheit (Schwere Einheit oder Legion)

- Man kann eine der KP-Zahl entsprechenden Anzahl **PK-Marker** auf dem Spielplan **platzieren** oder **umwandeln**. Ein PK-Marker kann auf jedes Stammes- oder kleinere Stadt- Feld gelegt werden, das nicht von einer feindlichen Einheit besetzt ist oder einen feindlichen PK-Marker enthält. Ein feindlicher PK-Marker auf einer kleineren Stadt kann in einen eigenen umgewandelt werden, wenn in dem Feld eine eigene Einheit steht (vgl.15.3).

Beispiel: Wenn man eine Karte mit 3 KP spielt, kann man 3 PK-Marker platzieren oder 3 PK-Marker umwandeln oder dies beliebig kombinieren.

- Man kann gemäß 17.3. **Seebewegung** für einzelne Einheiten oder Generäle durchführen.

9.5 Eine Strategiekarte als Ereignis spielen

Ein Spieler kann eine Strategiekarte verwenden, um das auf ihr verzeichnete Ereignis eintreten zu lassen, anstatt die KP-Zahl auf der Strategiekarte zu verwenden. Einige Ereignisse sind nur von einer Seite spielbar: Diejenigen, die ein sertorianisches Symbol unter der KP-Zahl zeigen, sind nur vom sertorianischen Spieler spielbar, diejenigen, die ein republikanisches Symbol unter der KP-Zahl zeigen, sind nur vom republikanischen Spieler spielbar. Ereignisse auf Karten ohne Symbol sind von beiden Spielern spielbar.

Zur Erinnerung: Wenn ein Spieler lediglich die KP einer Strategiekarte verwenden will, kann er jede Karte spielen. Die Symbole müssen in diesem Fall nicht beachtet werden.

Kampagnenkarten erlauben es einem Spieler, zwei oder drei Generäle

zu aktivieren (je nachdem, was die Karte angibt). Wenn eine Kampagnenkarte ausgespielt wird, muss der Spieler sofort entscheiden, welche Generäle aktiviert werden, und diese seinem Gegner mitteilen. Es können dann im Nachhinein keine anderen Generäle mehr mit dieser Kampagnenkarte aktiviert werden.

9.6 Eine Strategiekarte als Überraschungsereignis ausspielen

Strategie-Karten mit einem roten Ereignistitel sind „Überschungskarten“ und können während einer Aktivierung oder eines Kampfs gespielt werden. Ein Überraschungsereignis zu spielen, gilt nicht als normales Ausspielen einer Karte. Man spielt ein Überraschungsereignis entweder a) zusätzlich zu einer Strategiekarte, die man spielen möchte, um die KP zu verwenden, oder b) zusätzlich zu einem Ereignis oder c) als eine Reaktion auf eine Aktion des Gegners.

9.7 Eine Strategiekarte ausspielen, um Truppen zu trainieren

Nur der sertorianische Spieler kann Einheiten trainieren. Er kann eine 4-KP-Karte ausspielen, um zwei spanische leichte Einheiten in zwei spanische schwere Einheiten umzuwandeln, oder eine 3-KP-Karte ausspielen, um eine spanische leichte Einheit in eine spanische schwere Einheit umzuwandeln. Um trainiert werden zu können, dürfen die spanischen leichten Einheiten momentan nicht belagert werden. Die schweren Einheiten kommen mit voller Stärke ins Spiel.

9.8 Ressourcenkarten

Jeder Spieler hat fünf Ressourcenkarten (erkennbar an dem „R“ anstelle der Kommandopunkte). Diese Karten können nur von ihm benutzt werden und können nur als Ereignis gespielt werden. Die Karten werden aufgedeckt vor den Spieler gelegt, bis er sie ausspielt. Eine Ressourcenkarte wird während der Operationsphase gespielt, als ob sie eine Karte aus der Hand des Spielers wäre. Der Spieler kündigt einfach an, dass er das Ereignis ausspielen will. Danach entfernt er die Karte aus dem Spiel. Durch das Spielen einer Ressourcenkarte vergrößert man also praktisch die Kartenhand des Spielers für die aktuelle Runde.

Bei zwei sertorianischen Ressourcenkarten kann - je nachdem wann die Karten ausgespielt werden - ein erfolgreicher Würfelwurf nötig sein, damit die Ereignisse auch wirklich eintreten. Diese Karten sind **Fannius und Magius vereinbaren ein Bündnis mit Mithradates VI.** (Karte 77) und **Spartacus** (Karte 76). Entscheidet sich der sertorianische Spieler **Fannius und Magius** während einer Operationsphase der Runden 1 bis 5 (80 bis einschließlich 76 v. Chr.) bzw. **Spartacus** während einer Operationsphase der Runden 3 bis 7 (78 bis einschließlich 74 v. Chr.) auszuspielen, muss er würfeln, um zu ermitteln, ob das Kartenergebnis eintritt. Das Ereignis tritt ein, wenn das Ergebnis des Würfelwurfs kleiner oder gleich der in der Tabelle unten und auf der Rundenanzeige (*Turn Track*) angegebenen Zahlen ist. Wenn das Ergebnis des Würfelwurfs größer ist, *wird die Karte aus dem Spiel entfernt, und das Ereignis kann nicht mehr stattfinden.* Die Ereignisse beider Karten treten automatisch ein, sollte der sertorianische Spieler nicht versucht haben, das Ereignis bis Runde 6 bzw. Runde 8 auszuspielen (**Fannius und Magius** in Runde 6 (75 v. Chr.) und **Spartacus** in Runde 8 (73 v. Chr.)). Danach können beide Karten jederzeit in der Operationsphase

des sertorianischen Spielers ausgespielt werden. Vgl. auch 21.2 für die Auswirkungen auf die Siegbedingungen.

Jahr	Fannius und Magius	Spartacus
80 v. Chr.	1	N/A
79 v. Chr.	1-2	N/A
78 v. Chr.	1-3	1
77 v. Chr.	1-4	1-2
76 v. Chr.	1-5	1-3
75 v. Chr.	automatisch	1-4
74 v. Chr.	entfällt	1-5
73 v. Chr.	entfällt	automatisch
72 v. Chr.	entfällt	entfällt
71 v. Chr.	entfällt	entfällt

9.9 Karten, die aus dem Spiel genommen werden, wenn sie als Ereignis gespielt werden

Ist eine Karte mit dem Hinweistext „Die Karte wird aus dem Spiel genommen, wenn sie als Ereignis gespielt wird“ als Ereignis gespielt worden, wird die Karte anschließend aus dem Deck entfernt. Ein solches Kartenergebnis kann also nur einmal pro Spiel stattfinden. Wird eine Karte mit diesem Hinweistext zu einem anderen Zweck gespielt, z.B. um ihre KP zu verwenden, wird sie nicht entfernt.

9.10 Karten abwerfen

In **SPARTACVS** darf man nicht „passen“ (d. h. keine Karte spielen). Falls der seltene Fall eintritt, dass keine Strategiekarte für Operationen oder als Ereignis gespielt werden kann, muss eine Karte abgeworfen werden. In diesem Fall wird keine Aktion ausgeführt. Anschließend ist der andere Spieler wieder am Zug und muss eine Strategiekarte spielen. Abgeworfene Karten müssen aufgedeckt werden, damit der andere Spieler sehen kann, welche Karte abgeworfen wurde.

9.11 Karten für die nächste Runde aufheben

Jeder Spieler kann eine Karte (nicht mehr) in seiner Hand von einer Runde für die Nächste aufbewahren. Wenn ein Spieler eine Karte aufbewahrt, zieht er, wenn die Karten in der nächsten Runde verteilt werden, eine Karte weniger als er sonst dürfte, (z.B., wenn nur der Europa-Schauplatz aktiv ist, fünf Karten statt sechs). Sobald beide Schauplätze aktiv sind (9.3.4), entscheidet der Spieler, nachdem die neuen Karten verteilt sind, in welche Hand er die aufgesparte Karte gibt (und diese zählt dann als eine der Karten für diese Hand). Es muss nicht dieselbe Hand sein, in der die Karte in der vorherigen Runde war.

9.12 Kartenstapel mischen

Wenn nicht genug Strategiekarten im Zugstapel sind, um jedem Spieler

genügend Karten für die bevorstehende Runde zu geben, werden alle Strategiekarten, sowohl ausgespielte als auch noch nicht verteilte, neu gemischt und bilden dann den neuen Zugstapel. Erst dann werden die Karten für diese Runde ausgegeben. Karten, die aus dem Spiel entfernt worden sind, werden **nicht** unter den neuen Zugstapel gemischt. Der Zugstapel wird auch neu gemischt, wenn eine Karte dies verlangt, wobei es egal ist, ob die Karte als ein Ereignis oder für Kommandopunkte gespielt wurde oder abgeworfen wurde (vgl. z.B. 9.9). In diesem Fall wird das Deck sofort neu gemischt.

10.0 DIE OPERATIONSPHASE

10.1 Die Operationsphase besteht aus einer variablen Anzahl von Zügen, in denen erst der eine Spieler zieht und dann der andere. Der Spieler, der gerade zieht, ist der **aktive Spieler**, und der andere ist der **inaktive Spieler**.

10.2 In jedem Zug kann ein Spieler eine Karte aus seiner Hand spielen oder, wenn er nur eine Karte in seiner Hand übrig hat, kann er passen (vgl. 9.11). Die Operationsphase endet, wenn beide Spieler keine Karten mehr haben, wenn beide Spieler nacheinander passen, oder wenn ein Spieler keine Karte mehr hat und der andere passt.

10.3 Jede Operationsphase beginnt damit, dass man eine Karte ausspielt oder ablegt. Entweder spielt man eine Strategiekarte für die Kommandopunkte (vgl. 9.0) oder als das Ereignis, das auf der Karte steht, oder, in einem Fall (Karte 1), für beides.

11.0 LANDBEWEGUNG

11.1 Bewegung zu Land erfolgt entlang der Verbindungslinien, die die verschiedenen Felder auf dem Spielplan verbinden. Es gibt drei unterschiedliche Arten von Verbindungslinien im Spiel: Straßen, Gebirgspässe und Meerengen. Es kostet einen Bewegungspunkt (BP), sich von einem Feld zu einem anderen über eine Straßenverbindung zu bewegen und 2 BP sich über eine Gebirgspassverbindung oder eine Meerengenverbindung zu bewegen (vgl. aber 11.3 zu den Sonderregeln über die sizilische Meerenge).

11.2 Eine aktivierte Armee bewegt sich mit dem Tempo ihrer langsamsten Einheit. Alle Einheiten in der Armee bewegen sich zusammen, aber einzelne Einheiten können auf Wunsch des aktiven Spielers zurückgelassen werden. Dies kostet keine BP und die zurückgelassene Einheit kann in dieser Aktivierung nicht mehr bewegt werden (selbst wenn sie noch BP hat). Wenn eine langsamere Einheit im Laufe der Bewegung zurückgelassen wird, können sich die übrigen Einheiten mit der Bewegungsreichweite der dann langsamsten Einheit bewegen. Einheiten können von einer aktivierten Armee, die sich bereits teilweise bewegt hat, auch ohne weitere Kosten an BP mitgenommen werden. Die mitgenommene Einheit aber hat dann als Teil der Armee nur so viele BP, wie der Rest dieser Armee (obwohl sie sich bisher nicht wirklich bewegt hat). Dies gilt selbst dann, wenn die Einheit tatsächlich *mehr* BP hat, als der Rest der Armee. Wenn die mitgenommene Einheit weniger BP als die bisher langsamste Einheit in der Armee hat, bestimmt die neue Einheit von nun an, wie viele BP der Armee verbleiben. Individuell aktivierte Einheiten bewegen sich

entsprechend ihrer Bewegungsreichweite. Anführer, die sich während ihrer gesamten Bewegung alleine bewegen, haben eine Bewegungsreichweite von 8 BP. Sie dürfen dann aber keine Einheiten während der Bewegung mitnehmen.

11.3 Sizilische Meerengen

Eine Armee oder Einheit darf sich nicht über die sizilischen Meerengen bewegen, es sei denn, es wird eine Überraschungskarte gespielt, die diese Bewegung ermöglicht. Diese Karte muss zusätzlich zu der Karte gespielt werden, die verwendet wurde, um die Armee zu aktivieren (d.h. man braucht 2 Karten, um über die Meerenge zu setzen). Die Meerenge zu überqueren, kostet 2 BP. Wenn eine Streitmacht oder Einheit aus irgendeinem Grund außerstande ist, die Meerenge erfolgreich zu überqueren (etwa wegen einer Niederlage in einer Schlacht an dem Feld, wo übergesetzt werden sollte), muss die Bewegung auf der Stelle beendet werden, von wo der Versuch unternommen wurde.

11.4 Sobald ein Feld betreten wird, in dem eine feindliche Streitmacht oder eine einzelne Einheit steht, muss die aktivierte Streitmacht ihre Bewegung beenden. Darauf folgt eine Schlacht (**Ausnahme:** 11.5). Mit der Schlacht ist dann auch die Aktivierung der Streitmacht beendet.

11.5 Überrennen

Wenn eine aktivierte oder abfangende Armee (aber nicht bei Rückzug, Flucht oder Ausweichen) in ein von einer einzelnen feindlichen Einheit besetztes Feld zieht, und die Armee mindestens eine 5:1 Überlegenheit an SP über die feindliche Einheit hat, wird die feindliche Einheit automatisch entfernt. Die aktivierte Streitmacht kann sich dann weiter bewegen. Überrennen wird nicht als Kampf betrachtet. Kriegsglück (13.1, Schritt 8) trifft deshalb nicht zu.

11.6 Wenn eine aktivierte Armee oder Einheit in ein von einem General ohne Einheiten besetztes Feld zieht, zieht sich dieser General (mit möglicherweise vorhandenen, untergebenen Generälen) automatisch auf ein benachbartes Feld zurück. Weder die Art der Verbindung zwischen den Feldern, noch möglicherweise vorhandene feindliche PK-Marker wirken sich darauf aus. Das Feld kann jedoch nicht das Feld sein, von dem die aktivierte Streitmacht aus zuerst das Feld des Generals betreten hat. Es darf auch nicht von einer feindlichen Kampfeinheit besetzt sein. Die aktivierte Armee oder Einheit setzt dann ihre Bewegung fort. Es kann so zu weiteren Rückzügen des Generals kommen, sobald eine ähnliche Situation existiert. Wenn ein General außerstande ist, sich zurückzuziehen, wird er aus dem Spiel entfernt.

11.7 Punkte, die bei der republikanischen Bewegung zu beachten sind:

- Republikanische Einheiten dürfen nicht in die Provinz Pontus ziehen, bis der Kleinasien-Schauplatz aktiv ist (9.3.5).
- Republikanische Einheiten dürfen nicht in die Provinz Galatien ziehen, bis der Kleinasien-Schauplatz aktiv und Galatien im Spiel ist (9.3.5).

11.8 Punkte, die bei der sertorianischen Bewegung zu beachten sind:

- Sklaven-Einheiten sind nur in Italien und Gallien erlaubt.
- Pontische Einheiten sind nur in Kleinasien erlaubt.
- Nur sertorianische Einheiten und sertorianische Generäle dürfen das *Mons Herminius*-Feld betreten und verlassen, und nur Sklaven-Einheiten und Sklaven-Generäle dürfen das *Vesuvius*-Feld betreten und verlassen.
- Nur Sklaven-Einheiten und Generäle können die Freiheitsfelder betreten. Sobald sie in einem solchen Feld sind, können sie nicht mehr auf den Spielplan zurückkehren.

12.0 ABFANGEN UND AUSWEICHEN

12.1 *Abfangen* und *Ausweichen* sind besondere Arten der Bewegung, die dem inaktiven Spieler zur Verfügung stehen. Diese Aktionen sind die einzigen Möglichkeiten für den inaktiven Spieler, während der Bewegung des aktiven Spielers Einheiten zu bewegen.

12.2 Abfangen

Der inaktive Spieler kann versuchen, eine Streitmacht des aktiven Spielers abzufangen, wenn sie auf ein Feld neben einer freundlichen Streitmacht zieht. Man kann allerdings keine gegnerische Streitmacht abfangen, die in ein Feld zieht, in dem bereits eine freundliche Einheit liegt (**Ausnahme:** Eine Streitmacht kann gegnerische Einheiten in einem größeren Stadt-Feld abfangen, das bereits freundliche Kampfeinheiten enthält, wenn die eigenen Einheiten entsprechend 18.4 in der Stadt sind). Der inaktive Spieler würfelt mit einem Würfel und, wenn das Ergebnis größer als der Initiativwert eines Generals in dem betreffenden Feld ist, bewegt der inaktive Spieler diesen General und eine oder mehrere seiner Einheiten in das benachbarte Feld (er muss nicht alle Einheiten mitnehmen). Man kann nicht über einen Gebirgspass oder Meerengen hinweg abfangen. Auch zwei oder mehr Streitmächte können versuchen, dieselbe gegnerische Streitmacht abzufangen. Zunächst stellt man fest, ob die Abfangversuche erfolgreich waren. Dann werden alle Streitmächte, die erfolgreich abgefangen haben, bewegt. Sie kämpfen dann in dem betreffenden Feld mit der abgefangenen Streitmacht (13.0), wobei sie, wenn stark genug sind, auch überrennen können (vgl. dazu 11.5 sowie 12.3). Man kann beliebig oft versuchen, eine Streitmacht abzufangen, sogar dann, wenn man einmal darauf verzichtet hat abzufangen (z.B. kann ein Spieler darauf verzichten eine aktive Armee an einer bestimmten Stelle abzufangen, aber er kann später in derselben Aktivierung versuchen, sie auf einem anderen Feld abzufangen). Wenn der inaktive Spieler die aktive Streitmacht erfolgreich abfängt, kann sich diese dafür entscheiden, eine Schlacht zu vermeiden. Dazu geht sie auf das Feld zurück, von dem sie aus das Feld betreten hat, wo der erfolgreiche Abfangversuch stattfand. Damit ist ihre Bewegung beendet und es findet keine Schlacht statt (dies wird nicht als „Ausweichen“ betrachtet und man muss nicht dafür würfeln). Wenn die aktive Streitmacht aber auf dem Feld bleibt, findet eine Schlacht zwischen ihr und der abfangenden Streitmacht statt. Die abfangende Streitmacht erhält dabei einen +1 WWM auf ihren Kampfwurf.

12.3 Ausweichen

Eine Armee kann versuchen, einer Schlacht auszuweichen, wenn das Feld, in dem sie steht, von einer feindlichen Streitmacht betreten wird. Um erfolgreich einer Schlacht auszuweichen, würfelt der Spieler mit einem Würfel; wenn das Ergebnis größer als der Initiativwert des kommandierenden Anführers ist, kann der Spieler seine Armee auf ein benachbartes Feld ziehen. Der aktive Spieler kann dann seine Bewegung fortsetzen (man kann beliebig oft versuchen, mit derselben Streitmacht auszuweichen). Das Feld, auf das die Armee ausweicht, muss allerdings den Bedingungen eines Rückzugfeldes entsprechen (vgl. 14.1). Bei einem Fehlschlag muss der Verteidiger auf dem Feld bleiben und es kommt zu einer Schlacht mit dem Angreifer (vgl. 11.5, ob Überrennen möglich ist). Ein Verteidiger, der nicht ausweichen konnte, erhält einen -1 WWM auf seinen Kampfwurf (nur für diese Schlacht).

12.4 Generäle, die alleine in einem Feld sind, das von einer feindlichen Streitmacht betreten wird, ziehen sich automatisch zurück - siehe 11.6.

12.5 Wenn eine feindliche Streitmacht ein Feld betritt, in dem eine Streitmacht ohne einen Anführer steht, und der inaktive Spieler der Schlacht ausweichen will, wird folgendermaßen vorgegangen: Nur eine einzige Einheit kann versuchen, der Schlacht auszuweichen. Dafür muss sie würfeln und eine 6 erzielen. Das Feld, auf das sie ausweicht, muss allerdings den Bedingungen eines Rückzugfeldes entsprechen (vgl. 14.1). Für alle anderen Einheiten in dem Feld wird nicht gewürfelt, und sie müssen jetzt entsprechend den Regeln für Schlachten (vgl. 13) und Überrennen (vgl. 11.5) kämpfen.

12.6 Eine Armee, die erfolgreich eine aktive Streitmacht abgefangen hat, darf nicht anschließend versuchen, der Schlacht auszuweichen, wenn die aktive Streitmacht in das entsprechende Feld gezogen wird.

12.7 Alle Versuche abzufangen und/oder auszuweichen müssen (in dieser Reihenfolge) angekündigt werden, bevor gewürfelt wird.

13.0 KAMPF UND SCHLACHTEN

Es kommt zu Schlachten, wenn eine aktivierte Armee oder Einheit und eine feindliche Armee oder Einheit in demselben Feld sind, nachdem die aktivierte Streitmacht bewegt wurde und alle Versuche, abzufangen und die Schlacht zu vermeiden, abgewickelt wurden (Überrennen gilt als Bewegung und stellt keine Schlacht dar - vgl. 11.5). Der aktive Spieler ist dabei der Angreifer und der inaktive Spieler der Verteidiger.

13.1 Kampfablauf

Eine Schlacht läuft folgendermaßen ab:

- 1. ÜBERRASCHUNGSKARTEN** spielen: Der Angreifer und der Verteidiger spielen in dieser Reihenfolge Überraschungskarten aus (falls sie es wünschen).
- 2. WÜRFELWURFMODIFIKATOREN** ermitteln: Die Spieler bestimmen alle WWM für den Angreifer und den Verteidiger (13.3).
- 3. KAMPFWURF** ausführen: Jeder Spieler würfelt mit drei Würfeln. Die drei Würfel werden jeweils zusammengezählt (so würden eine 3, 5 und 2 z.B. eine Gesamtsumme von 10

ergeben). Jeder Spieler addiert bzw. subtrahiert seine in Schritt 2 ermittelten WWM. Der Spieler mit der höchsten modifizierten Gesamtsumme ist der Sieger in dieser Schlacht. Bei einem Gleichstand siegt der Verteidiger. Dieselben **Würfelergebnisse** werden auch verwendet, um die Verluste in Schritt 4 (obwohl sie wie in Schritt 5 modifiziert werden können) sowie Anführerverluste zu bestimmen (13.2).

- 4. VERLUSTE** ermitteln: Beide Spieler bestimmen nun ihre Verluste im Kampf. Für jede 6, die ein Spieler im Kampfwurf erzielt hat, nimmt sein Gegner 2 Stufen als Verlust hin; für jede 5 nimmt sein Gegner 1 Stufe als Verlust hin. Der Sieger fügt seinem Gegner außerdem auch mit jeder 4 einen Verlust von 1 Stufe zu. Ist das modifizierte Gesamtergebnis des Siegers mindestens doppelt so hoch wie das des Verlierers, fügt der Verlierer dem Sieger lediglich 1 Verlust für jede gewürfelte 6 zu (nicht 2 wie sonst). Mögliche Anführerverluste werden gemäß 13.2. bestimmt.
- 5. RÜCKZUG** oder **FLUCHT** ermitteln: Der Verlierer würfelt mit einem Würfel. Wenn der Würfelwurf kleiner oder gleich dem taktischen Wert des kommandierenden Generals ist, zieht sich die besiegte Streitmacht gemäß 14.0 zurück.
- 6.** Wenn das Ergebnis größer als der taktische Wert des kommandierenden Generals ist, flieht die unterlegene Armee (**Ausnahme:** Anführer mit einem taktischen Wert von 0 verhindern eine Flucht, wenn eine 1 gewürfelt wird). Der Verteidiger würfelt in diesem Fall nochmals, um die durch die Flucht entstandenen zusätzlichen Verluste zu bestimmen. Beachtet werden muss dabei die Anzahl der fliehenden Einheiten. Wenn die fliehende Streitmacht aus 4 oder weniger Einheiten besteht, wird der Würfelwurf halbiert (und ggf. aufgerundet: Würfelwurf 3 geteilt durch 2 gleich 1,5, anschließend aufgerundet zu 2). Diese Zahl gibt an, wie viele zusätzliche Stufen die unterlegene Streitmacht verliert. Wenn die fliehende Streitmacht aus 5 oder mehr Einheiten besteht, wird der Würfelwurf nicht halbiert; stattdessen gibt das Würfelergebnis die Anzahl der zusätzlich verlorenen Stufen an. Der Rest der Streitmacht zieht sich dann gemäß 14.0 zurück. Einheiten ohne Anführer fliehen automatisch. Dafür wird nicht gewürfelt.
- 7. KRIEGSGLÜCK:** Der Sieger wickelt dann die Auswirkungen des Kriegsglücks ab. Zunächst wird ermittelt, wie viele Stufen die besiegte Streitmacht insgesamt verloren hat. Dazu müssen Verluste aus dem unmittelbaren Kampf (vgl. 4. VERLUSTE) und mögliche durch die Flucht entstandene zusätzliche Verluste (vgl. 5. RÜCKZUG oder FLUCHT) addiert werden. Diese Zahl wird halbiert (wobei aufgerundet wird, so dass z.B. die Hälfte von 5 gleich 3 ist, und die Hälfte von 1 1 bleibt). Der Sieger darf anschließend als Auswirkung des Kriegsglücks eine entsprechende Anzahl feindlicher PK-Marker in **kleineren Städten** durch freundliche PK-Marker ersetzen (neutrale Felder können so *nicht* unter freundliche Kontrolle geraten). Die feindlichen PK-Marker, die ersetzt werden sollen, müssen in dem Feld der Schlacht oder in daran angrenzenden Feldern liegen (die Verbindung kann über Gebirgspässe, nicht aber über Meerengen verlaufen); in den ausgewählten Feldern

dürfen keine feindlichen Einheiten stehen. Sollten nach diesen Bedingungen nicht alle PK-Marker ersetzt werden können, verfallen die übrigen. Das Kriegsglück tritt sogar dann ein, wenn eine oder beide Seiten in der Schlacht vollständig vernichtet wurden.

13.2 Verlust von Anführern

Wenn ein Spieler mindestens zwei Einsen oder Sechsen bei seinem Kampfwurf würfelt, erleidet er möglicherweise einen zeitweiligen oder sogar dauerhaften Verlust eines Anführers. Er muss dann noch einmal für jeden General in der Schlacht würfeln. Wenn er eine 1 würfelt, wird dieser General aus dem Spiel entfernt. Bei einem Ergebnis von 2 oder 3 wurde dieser General verwundet.

- Ein verwundeter sertorianischer General wird vom Spielplan entfernt und kommt in der nächsten Verstärkungsphase wieder ins Spiel, indem er in irgendeiner freundlich kontrollierten Stadt in der Region, in der die Schlacht stattfand (d. h. in Spanien, Gallien, Kleinasien oder Italien), platziert wird.
- Ein verwundeter republikanischer General wird vom Spielplan entfernt und kommt entweder a) in der nächsten Verstärkungsphase wieder ins Spiel - er wird dann in irgendeiner freundlich kontrollierten Stadt in der Region, in der die Schlacht stattfand, platziert (wobei dann der Krisenmarker entsprechend in Richtung Anarchie bewegt werden muss, als ob der General als Prokonsul behalten worden wäre), oder b) er wird dem Vorrat an Prokonsuln zugefügt (er kann nicht aus dem Spiel entfernt werden, wie dies sonst bei Prokonsuln möglich ist).

13.3 Würfelwurfmodifikatoren auf den Kampfwurf (WWM)

Folgende WWM gelten für alle Schlachten:

- +? der taktische Wert des kommandierenden Generals (beide Spieler)
- +1 erfolgreicher Abfangversuch (abfangender Spieler)
- 1 fehlgeschlagener Versuch auszuweichen (Spieler, der ausweichen wollte)
- 1 ausschließlich spanische leichte Einheiten gegen römische Armeen (sertorianischer Spieler)
- 1 für den Angreifer, wenn der Kampf in einem feindlich kontrollierten größeren oder kleineren Stadt-Feld stattfindet (beide Spieler)
- 2 für den Angreifer, wenn der Kampf in einem feindlich kontrollierten Stammesfeld stattfindet (beide Spieler)

Einer der folgenden Modifikatoren, falls die Bedingungen zutreffen:

- +1 Mindestens 150 % der Kampfstärke des Gegners, aber weniger als 200 % (Spieler mit der größeren Streitmacht)*
- +2 Mindestens 200 % der Kampfstärke des Gegners, aber weniger als 300 % (Spieler mit der größeren Streitmacht)*
- +3 Mindestens 300 % der Kampfstärke des Gegners, aber weniger als 400 % (Spieler mit der größeren Streitmacht)*
- +4 Mindestens 400 % der Kampfstärke des Gegners (Spieler mit der größeren Streitmacht)*

* „mindestens“ bedeutet, dass man entsprechend viele oder mehr Stärkepunkte hat als die schwächere Seite. Beispiel: Bei 24 Stärkepunkten gegen 12 Stärkepunkte hat die stärkere Seite 200 %

(doppelt so viel) und bekommt deshalb einen +2 WWM. Bei 24 gegen 9 hat die stärkere Seite mindestens 200 %, aber nicht 300 % (24 gegen 8 wären 300 %). Daher ergibt sich auch hier ein +2 WWM. Um diese Beträge zu berechnen, teilen Sie die größere Anzahl der Stärkepunkte durch die kleinere Zahl.

14.0 RÜCKZUG

14.1 Bei einer Niederlage in einer Schlacht muss der verbleibende Rest der Streitmacht seinen Rückzug auf einem passenden Feld beenden. Dieses Feld darf nicht mehr als vier Felder von dem Feld entfernt sein, in dem die Schlacht stattfand. Das Feld muss entweder einen freundlichen PK-Marker, eine freundliche Streitmacht (oder beides) enthalten oder aber neutral sein. Die ganze Streitmacht muss sich zusammen zurückziehen (die Regeln für den Rang, 6.2-6.7, werden dabei ignoriert).

14.2 Man kann sich bis zu vier Felder weit zurückziehen (d.h., vier oder weniger Felder). Dabei kann man sich auch durch Felder mit feindlichen PK-Markern zurückziehen (aber nicht durch Felder mit einer feindlichen Einheit). Jedoch verliert eine Streitmacht für jedes Feld mit einem feindlichen PK-Marker, das sie auf ihrem Rückzug durchquert, eine zusätzliche Stufe.

Wenn sich der Angreifer zurückzieht, muss er sich zuerst auf das Feld zurückziehen, von dem aus er angegriffen hat. Wenn eine Streitmacht außerstande ist, sich entsprechend dieser Regeln zurückzuziehen, wird sie aus dem Spiel entfernt. Für Generäle und Legaten gelten dabei die Regeln für den Verlust von Anführern (13.2).

14.3 Rückzüge über Gebirgspässe oder Meerengen sind nicht möglich. Eine Streitmacht, die sich über eine der besagten Verbindungen zurückziehen müsste, wird stattdessen aus dem Spiel entfernt. Für Generäle und Legaten gelten dabei die Regeln für den Verlust von Anführern (13.2).

14.4 Einzelne Anführer, deren Armee in einer Schlacht zerstört wurde, beenden ihren Rückzug auf dem freundlichen Feld, das am nächsten (gemessen in BP) zu dem Feld liegt, auf dem die Schlacht stattfand. Es spielt dabei keine Rolle, wie weit dieses Feld entfernt ist, so lange der Anführer dabei nicht durch ein von einer feindlichen Einheit besetztes Feld gezogen wird.

14.5 Rückzüge können nicht von einer feindlichen Streitmacht abgefangen werden.

15.0 POLITISCHE KONTROLLE

Die Kontrolle über Felder und Provinzen ist der entscheidende Faktor bei SPARTACVS. In vielen Spielen werden Spieler die meiste Zeit damit verbringen, neutrale oder feindliche Felder unter ihre Kontrolle zu bringen.

15.1 Ein **Feld** wird entweder von einem Spieler **kontrolliert** oder es ist **neutral**. Kontrollierte Felder enthalten einen „Politische Kontrolle“-Marker (PK), der entweder auf seiner sertorianischen oder seiner republikanischen Seite liegt und damit anzeigt, wer das Feld kontrolliert.

Neutrale Felder enthalten keinen PK-Marker.

15.2 Eine **Provinz** wird von einer Seite kontrolliert, wenn auf der Mehrheit der Felder einer Provinz ein PK-Marker dieser Seite liegt. In allen anderen Fällen wird die Provinz von keiner Seite kontrolliert. Provinzkontrollmarker werden in die Provinzen gelegt, um anzuzeigen, welcher Spieler welche Provinz kontrolliert. **Hinweis:** Neben dem Namen jeder Provinz steht, wie viele Felder kontrolliert werden müssen, um diese Provinz zu kontrollieren.

15.3 Es bestehen verschiedene Möglichkeiten einen PK-Marker auf ein kleineres Stadt-Feld oder ein Stammesfeld zu legen: Erstens, bestimmte Ereigniskarten erlauben es einem, PK-Marker zu platzieren oder umzuwandeln - manchmal sogar dann, (falls das auf der Karte angegeben ist) wenn das Feld feindlich kontrolliert ist und/oder von einer feindlichen Einheit besetzt ist. Zweitens kann man eine Karte für die KP ausspielen, um PK-Marker zu platzieren oder umzuwandeln (vgl. 9.4) - für jeden KP auf der Karte kann man einen PK-Marker legen auf a) irgendein neutrales kleineres Stadt-Feld oder Stammesfeld, in dem keine feindliche Einheit liegt, und/oder b) ein neutrales kleineres Stadt-Feld oder Stammesfeld oder ein feindlich kontrolliertes kleineres Stadt-Feld (aber nicht ein Stammesfeld), auf dem eine eigene Streitmacht liegt. Drittens, kann man PK-Marker in der Kapitulationsphase (vgl. 5.6 und 18.9) und als Folge des Kriegsglücks (vgl. 13.1) platzieren bzw. umwandeln; vgl. außerdem auch 15.4.

15.4 Der republikanische Spieler kann einen PK-Marker auf einer kleineren Stadt auch durch **Unterwerfen** umwandeln (vgl. 16.2). Feindliche PK-Marker auf einer größeren Stadt oder einem Stammesfeld können nur durch eine erfolgreiche Belagerung bzw. Unterjochung in eigene umgewandelt werden (vgl. 18.1). Einige Ereignisse stellen Ausnahmen zu diesen Regeln dar. In diesem Fall folgt man den Anweisungen auf der betreffenden Karte.

15.5 Kein Spieler kann Einheiten oder PK-Marker in Pontus platzieren, bis der Kleinasien-Schauplatz aktiv ist, und kein Spieler kann PK-Marker in Galatien platzieren, bis das Ereignis **Deiotarus von Galatien verbündet sich mit Rom** gespielt wurde.

Zusammenfassung, wann sich politische Kontrolle ändert:

1. Um **feindliche** größere Städte oder Stammesfelder unter eigene politische Kontrolle zu bringen, müssen größere Städte belagert und Stammesfelder unterjocht werden.
2. Um einen PK auf einer **neutralen** kleineren Stadt oder einem **neutralen** Stammesfeld zu platzieren, muss eine Karte für KP gespielt werden. Dann können auf beliebigen Feldern so viele PK platziert bzw. umgewandelt werden, wie die Karte KP hat.
3. Um **feindliche** (nicht neutrale) kleinere Stadt-Felder unter eigene politische Kontrolle zu bringen, können beide Spieler eine Karte für KP ausspielen. Dann können sie pro ausgegebenem KP einen feindlichen PK in einem Feld, auf dem mindestens eine eigene Einheit steht, in einen eigenen PK umwandeln. Außerdem kann der republikanische Spieler **unterwerfen**. Während der Kapitulationsphase wandelt man auch automatisch alle feindlichen PK auf kleineren Stadt-Feldern (aber nicht auf Stammesfeldern)

um, in denen mindestens eine eigene Einheit steht.

4. Um **republikanische** PK zu entfernen, kann der sertorianische Spieler mit spanischen leichten Einheiten oder Sklaven-Einheiten Raubzüge unternehmen. Raubzüge wandeln die feindlich kontrollierten Felder nicht in freundlich kontrollierte Felder um.
5. Die Kontrolle über Felder kann sich auch durch Ereigniskarten und Kriegsglück verändern.
6. Eine Provinz wird von dem Spieler kontrolliert, der die **Mehrheit** der Felder in dieser Provinz kontrolliert. Wenn kein Spieler die Mehrheit der Felder kontrolliert, ist die Provinz unkontrolliert.

15.6 Politische Isolation

15.6.1 Ein PK-Marker wird während der „Politischen Isolations“-Phase entfernt, wenn er keine durchgehende Verbindung zu einer der folgenden Quellen politischer Unterstützung hat:

- Einer freundlichen Einheit
- Einer freundlichen größeren Stadt oder einem Stammesfeld (diese Felder können auch belagert sein)
- Einem freundlichen General

15.6.2 Diese Verbindung muss aus einer ununterbrochenen Kette von Feldern mit freundlichen PK oder neutralen Feldern bestehen. Nur der republikanische Spieler kann diese Verbindung zu einem freundlichen oder neutralen Hafen ziehen, der dann wiederum über See die Verbindung zu einem anderen freundlichen oder neutralen Hafen und letztlich zu einer der unter 15.6.1 aufgeführten Quellen führen kann.

15.6.3 Die PK werden dabei in umgekehrter Zugreihenfolge (vgl. 5.1) entfernt (d.h. der Spieler, der als zweiter Spieler eine Karte in der Operationsphase ausgespielt hat, entfernt seine isolierten PK zuerst). Es ist dabei möglich, dass das Entfernen eines isolierten PK von einem Spieler bewirkt, dass feindliche PK nicht mehr isoliert sind, und so jene feindlichen PK nicht entfernt werden.

16.0 RAUBZÜGE UND UNTERWERFEN

16.1 Raubzüge

Raubzüge können von einzeln aktivierten spanischen leichten Einheiten und Sklaven-Einheiten unternommen werden (Armeen können keinen Raubzug unternehmen). Nur republikanische kleinere Städte, die nicht von einer republikanischen Einheit besetzt sind, können Ziel eines Raubzugs sein. Für einen Raubzug wird die aktivierte Einheit auf das entsprechende Feld gezogen und gibt einen zusätzlichen BP aus, um den republikanischen PK-Marker zu entfernen (dadurch wird das Feld neutral, nicht freundlich). Die Einheit, die den Raubzug durchführt, kann anschließend ihre Bewegung fortsetzen. Mehrere Raubzüge durch eine einzelne Einheit sind möglich, vorausgesetzt dass die Einheit genügend BP dafür hat. Wenn eine Einheit abgefangen wird, wenn sie ein Feld betritt, kann sie während dieser Aktivierung keinen Raubzug durchführen, unabhängig davon, ob ein Kampf durchgeführt wird oder die aktive Einheit sich zurückzieht.

16.2 Unterwerfen

Eine republikanische Streitmacht (eine Armee oder einzelne Einheit) kann als Teil ihrer Aktivierung „unterwerfen“. Feindliche PK-Marker in den kleineren Städte-Feldern, die von keiner feindlichen Einheit besetzt sind, können so in eigene umgewandelt werden; Stammesfelder und neutrale Felder können so nicht umgewandelt werden.

Anmerkung: *Stammesfelder repräsentieren sowohl befestigte Orte als auch die Stammeskrieger des entsprechenden Stammes und konnten folglich nicht so leicht wie ein kleineres Stadtfeld befriedet werden. Die Republikaner brauchten stets eine aufwändige Kampagne, um solche Bereiche unter republikanische Herrschaft zu bringen.*

Anmerkung: *Der sertorianische Spieler kann Raubzüge nur mit einzeln aktivierten spanischen leichten Einheiten oder Sklaven-Einheiten durchführen, wohingegen der republikanische Spieler Armeen oder einzeln aktivierte Legionen zur Befriedung verwenden kann.*

16.2.1 Eine Armee führt eine Unterwerfung durch, indem sie Bewegungspunkte ausgibt, um feindlich kontrollierte kleinere Stadtfelder in republikanisch kontrollierte Felder umzuwandeln (ähnlich einem Raubzug, aber anstatt einen PK zu entfernen, wird ein feindlicher PK in einen republikanischen umgewandelt). Ein feindlicher PK kann in einem Feld umgewandelt werden, das durch eine republikanische Armee besetzt ist oder an ein republikanisch besetztes Feld angrenzt.

Man gibt 1 BP pro umgewandeltem Feld aus (oder 2 BP, wenn die Felder über einen Gebirgspass miteinander verbunden sind); das Feld, von dem aus die republikanische Armee die Unterwerfung durchführt, muss von den Republikanern kontrolliert sein. Es ist nicht notwendig, dass die Armee auf das Feld geschoben wird, das sie gerade unterwirft. Für die Unterwerfung reicht es aus, 1 BP auszugeben. Eine Armee kann bewegt werden, um dann von einem anderen Feld aus weitere Felder umzuwandeln. Es können jedoch nie mehr Felder umgewandelt werden, als die Armee Bewegungspunkte hat, z.B., wenn die Armee 4 BP hat (die normale Situation für eine Armee, die aus Legionen besteht), können nicht mehr als 4 Felder durch „Unterwerfen“ in einer einzelnen Aktivierung umgewandelt werden.

16.2.2 Ein Versuch, ein Feld neben einer feindlichen Streitmacht zu unterwerfen, kann abgefangen werden. Der republikanische Spieler gibt dabei die Bewegungspunkte für das Unterwerfen aus (sie werden ausgegeben, unabhängig davon ob der Abfangversuch erfolgreich ist oder nicht) und der Gegner erklärt sofort, ob er mit seiner Streitmacht abfangen will. Wenn das Abfangen erfolgreich ist, findet die Unterwerfung nicht statt, obgleich keine Streitmacht wirklich auf das Feld bewegt wird, das unterworfen werden sollte. Sobald ein Abfangversuch gegen eine Unterwerfung erfolgreich ist, kann die abfangende Streitmacht keine weiteren Unterwerfungen während dieser republikanischen Aktivierung abfangen. Wenn sich jedoch die republikanische Streitmacht in ein an die erfolgreich abfangende Streitmacht angrenzendes Feld bewegt, kann diese erneut versuchen, die republikanische Streitmacht abzufangen, woraus eine Schlacht resultieren kann (gemäß 12.0). Wenn das geschieht, kann die republikanische Streitmacht im Zuge dieser Aktivierung keine weiteren Felder mehr unterwerfen.

17.0 HÄFEN UND SEEBEWEGUNG

17.1 Es gibt zwei Arten Häfen im Spiel: *reguläre Häfen* und *Transferhäfen*. Reguläre Häfen sind durch ein blaues Galeerensymbol, Transferhäfen durch ein braunes Galeerensymbol gekennzeichnet. Die Regeln für Seebewegung innerhalb eines Schauplatzes (d.h. von einem europäischen zu einem anderen europäischen Hafen oder von einem kleinasiatischen Hafen zu einem anderen kleinasiatischen Hafen) unterscheiden sich leicht von denen für Bewegung zwischen den Schauplätzen (Transfer-Seebewegung).

17.1.1 Normale Seebewegung: wird von einem Hafen zu einem anderen Hafen desselben Schauplatzes durchgeführt. Diese Seebewegung kann zwischen zwei beliebigen Häfen desselben Schauplatzes stattfinden. Es ist dabei egal, ob es sich um normale Häfen oder Transferhäfen desselben Schauplatzes handelt.

17.1.2 Transfer-Seebewegung: findet zwischen einem Transferhafen des einen Schauplatzes und einem Transferhafen des anderen Schauplatzes statt (d. h. von einem braunen Hafen zu einem anderen braunen Hafen von verschiedenen Schauplätzen). Nur der republikanische Spieler kann Transfer-Seebewegung durchführen.

Anmerkung: *Das bedeutet z.B., dass zwei Karten gebraucht werden, um eine Streitmacht von einem normalen (blauen) Hafen in Europa nach Kleinasien zu bewegen. Die erste Karte wird ausgespielt, um die Streitmacht innerhalb des Europa-Schauplatzes von einem blauen Hafen zu einem braunen Hafen zu bewegen. Die zweite Karte wird dann für die Bewegung zu einem braunen Hafen in Kleinasien ausgespielt. Man beachte, dass bei einer Kampagnenkarte nur eine Aktivierung für Seebewegung verwendet werden darf. Für eine Bewegung von einem blauen Hafen zu einem anderen Schauplatz muss man also selbst dann immer noch 2 Karten ausspielen.*

17.1.3 Belagerte Häfen: Eine republikanische Armee kann eine normale Seebewegung in einem belagerten Hafen anfangen, sie kann aber auch Seebewegung in einem belagerten Hafen beenden. Der sertorianische Spieler kann dies nicht.

17.2 Armee-Bewegung zur See

Der republikanische Spieler kann eine normale Seebewegung mit einer Armee durchführen, wenn er eine 4-KP-Karte ausspielt. Zur Erinnerung daran haben diese Karten ein Galeerensymbol. Der sertorianische Spieler kann Seebewegung nur dann durchführen, wenn er Ereigniskarten ausspielt, die angeben, dass er Seebewegung vornehmen kann. Armeen, die normal über See bewegt werden, können sich zusätzlich ein Feld weit an Land bewegen - entweder ein Feld, um zu dem Ausgangshafen zu gelangen, oder ein Feld nach der Landung am Zielhafen. Armeen, die Transfer-Bewegung durchführen, bewegen sich direkt vom Ausgangs- zum Zielhafen. Sie können sich in dieser Aktivierung nicht zu Land bewegen.

17.3 Einzelne Anführer und einzelne Einheiten

Sowohl der republikanische als auch der sertorianische Spieler können beide eine beliebige Strategiekarte verwenden, um einen einzelnen General oder eine einzelne Einheit per See zu bewegen (sogar dann, wenn wie im Falle einer Legion es normalerweise mehr als 1 KP kosten

würde, die Einheit selbständig zu bewegen). Nur der republikanische Spieler kann so eine Bewegung zwischen den Schauplätzen vornehmen (17.12). Die Karte kann nicht verwendet werden, um etwas anderes als die einzelne Einheit oder den einzelnen Anführer zu bewegen. Die Einheit oder der Anführer können sich nicht wie Armeen ein zusätzliches Landfeld weit bewegen (17.2).

17.4 Verschleiß durch Seebewegung

Republikanische und sertorianische Seebewegung birgt immer die Gefahr von Verschleiß in sich. Wenn ein General, eine Einheit oder eine Armee am Zielhafen landet, muss der aktive Spieler mit einem Würfel würfeln (wobei die entsprechenden WWM addiert oder subtrahiert werden) und das Ergebnis wird dann an der Tabelle für Verschleiß zu See (hier und auf dem Spielplan abgedruckt) abgelesen. Das Ergebnis betrifft dann den General, die Einheit oder die Armee, die gerade per See bewegt wurde.

Verschleiß zur See

Würfelwurf	Ergebnis	Auswirkung
1 oder weniger	Verschleiß	die Streitmacht kehrt zum Ausgangshafen zurück. Man würfelt mit einem Würfel und verliert dann die Hälfte des Ergebnisses an Stufen (Reste werden aufgerundet). Der aktive Spieler entscheidet, welche Einheiten die Verluste erleiden. Der Spieler kann Einheiten eliminieren bevor er Einheiten reduziert, falls er dies wünscht.
2 oder 3	Rückkehr	Die Streitmacht kehrt zum Ausgangshafen zurück.
4 oder mehr	Erfolg	Die Streitmacht kommt sicher ohne Verluste an.
WWM		+1 wenn der Ausgangshafen freundlich kontrolliert ist +1 wenn der Zielhafen freundlich kontrolliert ist -1 wenn der Ausgangshafen feindlich kontrolliert ist -1 wenn der Zielhafen feindlich kontrolliert ist.

18.0 BELAGERUNG, UNTERJOCUNG UND KAPITULATION

18.1 Um eine feindlich kontrollierte größere Stadt oder ein freundlich kontrolliertes Stammesfeld unter die eigene politische Kontrolle zu bringen, muss man zuerst das Feld erfolgreich belagern oder unterjochen. Für die Unterjochung eines Stammesfeldes braucht man zwei Belagerungspunkte; damit eine Stadt kapituliert, benötigt man drei Belagerungspunkte. Für Rom werden vier Belagerungspunkte benötigt. Man beachte, das kleinere Stadt-Felder niemals belagert werden; PK-Marker auf solchen Feldern werden auf eine andere Weise gewechselt (vgl. 5.6 und 15.4).

18.2 Nur eine Armee, die aus mindestens drei Einheiten besteht, kann belagern oder unterjochen. Dafür wird der kommandierende Anführer aktiviert, und man gibt Bewegungspunkte aus. Für jeweils zwei ausgegebene Bewegungspunkte kann ein Belagerungs- oder Unterjochungsversuch unternommen werden. Eine Armee, die ausschließlich aus spanischen leichten Einheiten oder Sklaven-Einheiten jeglichen Typs besteht, kann nur einen Belagerungsversuch gegen eine größere Stadt pro Aktivierung durchführen (es spielt dabei keine Rolle, wie viele BP die Armee hat). Alle anderen Armeen können bis zu zwei Belagerungsversuche durchführen, vorausgesetzt die Armee hat genug BP.

Gegen feindliche Stammesfelder kann jede Armee ihre gesamten BP für Unterjochungsversuche ausgeben, unabhängig davon, wie die Armee zusammengesetzt ist (so könnte z.B. eine Armee, die nur aus spanischen leichten Einheiten besteht, bis zu drei Versuche haben).

Anmerkung: Die Pioniere und das Belagerungsgerät, das für Belagerungen benötigt wurde, waren ein Teil von schweren Infanterie Einheiten und Legionen. Leichte Infanterie dagegen war besser geeignet, Stämme zu unterwerfen.

18.3 Um einen Belagerungsversuch durchzuführen, würfelt man mit zwei Würfeln und liest das Ergebnis auf der Belagerungstabelle ab (s.u.). Dabei werden entsprechende WWM berücksichtigt (s.u.). Wenn das Feld nicht erobert wurde, wird ein Belagerungsmarker mit dem entsprechenden Wert auf das Feld gelegt. Eine Armee kann auf ein Feld ziehen, eine Belagerung durchführen und dann auf ein anderes Feld weiter ziehen, oder die Aktivierung auf einem Feld beginnen und alle BP für die Belagerung ausgeben oder eine beliebige Kombination daraus, vorausgesetzt, dass die Anzahl der BP, die der Armee zur Verfügung stehen, nicht überschritten werden. Die auf der Belagerungstabelle erwürfelten Ergebnisse werden sofort umgesetzt. Belagerungs-/Unterjochungspunkte addieren sich - sobald die benötigte Anzahl an Belagerungspunkten erreicht wird, wird der feindliche PK entfernt und durch einen freundlichen PK ersetzt. Eine Streitmacht, die nicht die nötige Anzahl an Einheiten hat, um eine Belagerung durchzuführen, kann die Belagerung aufrecht erhalten, aber sie darf nicht auf der Belagerungstabelle würfeln.

18.4 Eine freundliche größere Stadt (abgesehen davon, dass sie erst belagert werden muss) kann eine beliebige Anzahl an freundlichen Anführern und Einheiten vor einer feindlichen Streitmacht in demselben Feld schützen. Sobald eine feindliche Streitmacht in das Feld der größeren Stadt zieht, können alle freundlichen Einheiten und Anführer angeben, dass sie in der Stadt sind. Diese freundlichen Anführer und Einheiten werden dann unter den PK-Marker gelegt, um anzuzeigen, dass sie innerhalb der Stadt sind und deswegen nicht in eine Schlacht verwickelt werden. Einheiten und Anführer in einer größeren Stadt helfen allerdings nicht dabei, diese zu verteidigen. Außerdem werden sie aus dem Spiel genommen, wenn sie zum Zeitpunkt der Kapitulation immer noch in der Stadt sind. Einheiten und Legaten können später wieder ins Spiel gebracht werden, aber Generäle mit Namen werden dauerhaft aus dem Spiel entfernt. Stammesfelder können Einheiten und Anführer nicht wie größere Städte beschützen.

18.5 Wenn eine belagernde feindliche Armee von einer freundlichen Armee oder Streitmacht angegriffen wird, die gerade in das belagerte Feld gezogen ist, können freundliche Anführer und Einheiten innerhalb der belagerten Stadt an der folgenden Schlacht teilnehmen. Zu diesem Zweck würfelt man mit einem Würfel, wenn das Ergebnis größer als der Initiativwert des kommandierenden Generals ist (oder eine 6, wenn kein General anwesend ist - vgl. 12.5), nimmt die belagerte Streitmacht an der Schlacht teil. Der Kommandeur der vereinigten Streitmacht wird dann gemäß 6.4 bestimmt. Die belagerte Armee oder Streitmacht bedarf keiner extra Aktivierung, um an der Schlacht teilzunehmen. Eine belagerte Armee kann aber auch in der Operationsphase aktiviert werden, um einen Ausfall gegen die Belagerer auszuführen. Für einen solchen Kampf gelten dann die normalen Regeln für Abfangen und Ausweichen. Wenn eine belagernde Armee oder Streitmacht das belagerte Feld aus irgendeinem Grund räumt, gehen alle Belagerungspunkte verloren und der Belagerungsmarker wird entfernt.

18.6 Eine Kampagnenkarte kann nicht verwendet werden, um mehr als eine Armee für die Belagerung eines einzigen Feldes zu aktivieren.

18.7 Ein untergeordneter General in einer belagernden Armee kann mit mindestens drei weiteren Einheiten aktiviert werden, um einen Belagerungsversuch durchzuführen. Um auf der Belagerungstabelle zu würfeln, ist es nicht notwendig, den kommandierenden General und den Rest der Armee zu aktivieren.

18.8 Eine aktive belagernde Streitmacht kann abfangen oder eine Schlacht vermeiden, mit allen oder auch nur einem Teil ihrer Einheiten. Wenn jedoch das belagerte Feld vom Belagerer komplett geräumt wird, gehen alle Belagerungspunkte gemäß 18.4 verloren.

18.9 Während der Kapitulationsphase kann jede freundliche Streitmacht, die eine feindlich kontrollierte größere Stadt oder ein Stammesfeld besetzt, einmal auf der Belagerungstabelle würfeln. Allerdings müssen die in 18.2 genannten Voraussetzungen erfüllt sein. Wenn das Feld kapituliert, wird der PK-Marker sofort entfernt und durch einen freundlichen PK-Marker ersetzt. Ein feindlicher PK-Marker auf einer freundlich kontrollierten kleineren Stadt wird automatisch entfernt und durch einen freundlichen PK-Marker ersetzt, wenn das Feld von einer freundlichen Einheit besetzt ist.

Belagerungstabelle

2W6	Ergebnis
0-2	2/0
3-4	1/0
5-7	1/1
8-9	0/1
10-11	0/2
12	0/3

WWM: -1, wenn das belagerte Feld eine größere Stadt mit Hafen unter republikanischer Kontrolle ist und die belagernde Armee durch Seebewegung in das Feld gelangt ist.
-2, wenn die belagernde Armee ausschließlich aus Sklaveneinheiten (inklusive der Gladiatoreinheit) besteht.

2W6: Es wird mit zwei Würfeln gewürfelt.

Die rechte Zahl unter „Ergebnis“ gibt die Belagerungspunkte an, die durch den Versuch erzielt wurden. Man platziert einen entsprechenden Belagerungsmarker auf dem Feld. Die Zahl links gibt die Zahl der Stufen an, die die belagernde Armee verliert. Welche Einheit(en) die Stufe(n) verliert/verlieren, bleibt dem belagernden Spieler überlassen.

19.0 VERSCHLEISS IM WINTER

19.1 Während der Verschleiß-im-Winter-Phase bestimmt jeder Spieler in der Zugreihenfolge und Provinz nach Provinz, ob die jeweilige Provinz seine Streitmächte den Winter über „schützen“ (d.h. versorgen) kann. Falls Streitmächte beider Spieler in der Provinz sind, wird der Verschleiß im Winter bestimmt, wenn der die Provinz kontrollierende Spieler diese Provinz überprüft. Wird eine Provinz von keiner Seite kontrolliert, wird der Verschleiß im Winter bestimmt, wenn der sertorianische Spieler seine Provinzen überprüft.

19.2 Verschleiß im Winter wird bestimmt, indem man die Anzahl der Einheiten beider Spieler in der Provinz zusammenzählt und sie mit der Zahl für den Schutz vor Verschleiß im Winter vergleicht. Wenn die Zahl der Einheiten höher ist als der Schutz vor Verschleiß im Winter in dieser Provinz, erleiden die Einheiten Verluste.

19.3 Verschleiß im Winter wird wie folgt hingenommen:

19.3.1 Wenn mehr Einheiten in der Provinz sind, als geschützt werden können, und nur Einheiten einer Seite in der Provinz sind, nehmen **alle** ungeschützten Einheiten eine Stufe Verlust hin (d.h. es wird die Differenz zwischen dem Schutzwert und der Anzahl der Einheiten gebildet und eine der Differenz entsprechende Anzahl an Einheiten verliert eine Stufe).

19.3.2 Wenn mehr Einheiten in der Provinz sind, als geschützt werden und Einheiten beider Seiten in der Provinz sind, nimmt der Spieler, der die Provinz nicht kontrolliert, zuerst den Verschleiß im Winter hin. Alle seine Einheiten, die nicht geschützt sind, verlieren eine Stufe. Wenn anschließend die Zahl aller Einheiten in der Provinz immer noch höher ist als der Schutz vor Verschleiß, verliert die Hälfte der ungeschützten Einheiten des Spielers, der die Provinz kontrolliert, eine Stufe (wobei Reste abgerundet werden - also die Hälfte von '5' '2' ist und die Hälfte von '1' '0' ist). Wenn kein Spieler die Provinz kontrolliert, wird mit einem Würfel gewürfelt: Der Spieler mit dem niedrigeren Ergebnis muss zuerst die Verluste hinnehmen und dann der Spieler mit dem höheren Ergebnis. In diesem Fall müssen beide Spieler die volle Zahl an Stufen verlieren.

Anmerkung: Das bedeutet, dass eine Provinz mit einem geringeren Schutz vor Verschleiß im Winter nur kleine Armeen ernähren kann. Wenn man eine solche Provinz mit einer großen Armee betritt, sollte man sichergehen, dass man am Ende der Operationsphase die Provinz wieder verlassen hat, da man sonst viele Stufen verlieren wird. Das bedeutet auch, dass es eine sinnvolle Taktik ist, eine feindliche Armee in einer freundlich kontrollierten Provinz zu überfallen, in dem man am Ende der Runde eine eigene Armee in diese Provinz zieht. Wenn dann der Gegner seine Armee nicht mehr aus der Provinz herausziehen kann, wird er sehr viele Einheiten verlieren.

19.3.3 Welche Einheiten die Verluste hinnehmen, ist der Entscheidung des Spielers überlassen, dessen Seite die Verluste erleidet.

19.4 Anführer sind nicht vom Verschleiß im Winter betroffen.

Beispiel: *Kappadokien kann sechs Einheiten vor Verschleiß im Winter schützen. Der sertorianische Spieler kontrolliert die Provinz. Er hat drei pontische Anführer und 10 Einheiten in der Provinz. Der republikanische Spieler hat einen Anführer und 4 Legionen dort. Alle Einheiten sind auf voller Stärke. Mit insgesamt 14 Einheiten wird der Schutz vor Verschleiß im Winter um acht überschritten. Weil der sertorianische Spieler die Provinz kontrolliert, muss der republikanische Spieler zuerst Verluste hinnehmen. Er reduziert alle 4 Legionen (er dreht sie um). Da immer noch die Anzahl der verbleibenden Einheiten beider Spieler in der Provinz 14 beträgt, muss der sertorianische Spieler jetzt auch Stufen verlieren, aber weil er die Provinz kontrolliert, verliert er nur vier Stufen anstelle von acht. Hätte keiner der Spieler die Provinz kontrolliert, hätte der Sertorianer acht Stufen verloren.*

20.0 DIE KRISE DER REPUBLIK

20.1 Der Krisenanzeiger wird verwendet, um die Stabilität (und Vitalität) der römischen Republik im Verlauf einer Partie SPARTACVS wiederzugeben. Je weiter der Krisenmarker auf dem Krisenanzeiger in Richtung Anarchie bewegt wird, desto geringer ist die Stabilität der Republik und umgekehrt. Der Krisenmarker wird in Richtung Anarchie oder Stabilität bewegt wegen bestimmter Vorfälle, die in unterschiedlichen Phasen des Spiels eintreten können. Der Krisenmarker kann niemals über das Feld Stabilität hinaus nach rechts bewegt werden. Er kann aber zeitweise über das Feld Anarchie hinaus nach links bewegt werden, falls Ereignisse dies erforderlich machen. Sie Szenarioinformationen geben an, in welches Feld der Anzeiger zu Beginn gelegt wird.

Anmerkung: *Auf der Rückseite des Krisenmarkers ist -10 angegeben. Diese Seite wird verwendet, um einen „Grad der Krise“ jenseits des Anarchiefeldes zu kennzeichnen.*

20.2 Grad der Anarchie

Ehe man mit dem Spiel beginnt, sollten sich beide Spieler einigen, bei welchem Punkt Anarchie in ihrem Spiel eintritt. Weiter unten sind Möglichkeiten dafür angegeben. Falls während der Siegbedingungenphase der Krisenmarker auf dem die Anarchie kennzeichnenden Feld oder sogar links davon liegt, ist die Republik in Anarchie verfallen und der sertorianische Spieler hat *automatisch gewonnen*.

- **Standardspiel** (erfahrener republikanische Spieler) - Anarchie tritt ein, wenn der Krisenmarker auf dem Anarchie Feld des Krisenanzeigers liegt.
- **Mittleres Spiel** (der Republikaner hat einige Erfahrung) - Anarchie tritt ein, wenn der Krisenmarker fünf Felder links vom Anarchiefeld auf dem Krisenanzeiger liegt (d.h. -35).
- **Anfängerspiel** (unerfahrener republikanischer Spieler) - Anarchie tritt ein, wenn der Krisenmarker 10 Felder links vom Anarchie Feld liegt (d.h. -40).

Anmerkung: *Auf der Rückseite des Krisenmarkers ist -10 angegeben. Diese Seite wird verwendet, um einen „Grad der Krise“ jenseits des Anarchiefeldes zu kennzeichnen.*

20.3 Bewegung in Richtung Anarchie

Der Krisenmarker wird unter folgenden Umständen entsprechend in Richtung *Anarchie* bewegt:

- Anzahl der Provinzen, die vom sertorianischen Spieler kontrolliert werden: **1 Feld** pro Provinz (Siegbedingungenphase) - *wird jede Runde berechnet*
- die Republik verliert die Kontrolle über eine Provinz: **1 Feld** (sobald sich der Verlust ereignet)
- bei einer Niederlage in einer großen Schlacht (an der 4 oder mehr Legionen beteiligt waren): **1 Feld** (unmittelbar nach der Schlacht)
- eine Sklaveneinheit entkommt in die Freiheit (*Freedom box*): **1 Feld** pro entkommener Einheit (Operationsphase)
- eine Legion wird während der Verstärkungsphase ausgehoben: **1 Feld** pro ausgehobener Legion (Verstärkungsphase)
- Legionen, die am Ende einer Runde im Spiel sind: **1 Feld** für jede über die 12. Legion hinausgehende Legion, wenn nur Europa im Spiel ist; **oder 1 Feld** für jede über die 16. Legion hinausgehende Legion, wenn beide Schauplätze im Spiel sind (Siegbedingungenphase)
- Sulla wird aktiviert (nur Szenario III): **3 Felder** pro Spielrunde, in der das geschieht (Operationsphase)
- bestimmte Ereignisse: **? Felder** wie auf der Karte angegeben (Operationsphase)
- Konsuln oder Prokonsuln, die am Ende einer Runde als Prokonsuln behalten werden: **2 Felder** (Prokonsulsegment)

20.4 Bewegungen in Richtung Stabilität

Der Krisenmarker wird unter folgenden Umständen entsprechend in Richtung *Stabilität* bewegt:

- Anzahl der Provinzen, die von der Republik kontrolliert werden: **1 Feld** pro Provinz (Siegbedingungenphase) - *wird jede Runde berechnet*
- die Republik gewinnt die Kontrolle über eine Provinz zurück, die sie bereits früher einmal kontrolliert hat: **1 Feld** (Operationsphase oder Kapitulationsphase)
- Legionen werden aufgelöst: **1 Feld** für jeweils zwei Legionen, die aufgelöst werden - bei einer ungeraden Zahl wird abgerundet (Auflösen-von-Legionen-Phase, aber nicht in der letzten Runde eines Szenarios)
- bestimmte Ereignisse: **? Felder** wie auf der Karte angegeben (Operationsphase)
- Sulla zieht sich aus der Politik zurück (nur Szenario III): **3 Felder** (Operationsphase)
- Sertorius stirbt: **10 Felder** (Operationsphase oder Kapitulationsphase)
- Mithradates VI. geht ins Exil oder stirbt: **3 Felder** (Operationsphase oder Kapitulationsphase)
- Spartacus stirbt: **5 Felder** (Operationsphase oder Kapitulationsphase)
- Italien wird das erste Mal von einer spanischen Einheit betreten: **5 Felder** (Operationsphase)

21.0 SIEGBEDINGUNGEN

21.1 Allgemein

Um zu gewinnen, muss man entweder am Ende der Siegbedingungen-Phase von Runde 10 (71 v. Chr.) eine bestimmte Anzahl Provinzen kontrollieren oder gemäß 21.2 einen automatischen Sieg erzielen. Die Anzahl der Provinzen, die für einen Sieg notwendig ist, hängt davon ab, ob die Karte **Spartacus** und/oder die Karte **Fannius und Magius** erfolgreich gespielt wurden (entweder automatisch oder nach entsprechenden Würfelergebnissen - vgl. 9.8). Ein automatischer Sieg wird über den Krisenanzeiger ermittelt, oder falls der Sertorianer Rom kontrolliert, oder falls keine sertorianischen Einheiten auf dem Spielplan sind.

21.2 Sieg durch die Kontrolle von Provinzen

Sieg durch die Kontrolle von Provinzen wird wie folgt bestimmt (**Anmerkung:** es gibt 14 Provinzen auf dem Europa-Schauplatz und sieben Provinzen auf dem Kleinasien-Schauplatz):

- Wenn die **Fannius und Magius**-Ressourcenkarte erfolgreich gespielt wurde (d. h. Kleinasien aktiviert wurde), gewinnt der republikanische Spieler, wenn er mindestens 17 Provinzen am Ende des Spiels kontrolliert. Wenn das Ereignis nicht eingetreten ist, gewinnt der republikanische Spieler, falls er bei Spielende mindestens 11 Provinzen kontrolliert. **Anmerkung:** Falls dieses Ereignis nicht eintritt, zählen die Provinzen in Kleinasien nicht für die Siegbedingungen.
- Falls die Ressourcenkarte **Spartacus** erfolgreich gespielt wurde (unabhängig davon, ob das Ereignis eingetreten ist), gewinnt der sertorianische Spieler, wenn er bei Spielende mindestens acht Provinzen kontrolliert.
- Falls weder das Ereignis **Fannius und Magius** noch das Ereignis **Spartacus** eingetreten sind, gewinnt der Republikaner, falls er bei Spielende mindestens acht Provinzen kontrolliert. **Anmerkung:** Dies macht in diesem Fall mit Absicht einen republikanischen Sieg sehr wahrscheinlich.
- Jedes andere Ergebnis ist ein Unentschieden - kein Spieler hat gewonnen. Historisch wäre dies ein Sieg für die Sertorianer gewesen, weil ihre Rebellion nicht in einem angemessenen Zeitrahmen von der Republik niedergeschlagen worden wäre.

21.3 Automatischer Sieg

Im Laufe des Spiels kann man auch einen automatischen Sieg erzielen. Der republikanische Spieler gewinnt automatisch, wenn während der Siegbedingungenphase keine sertorianischen Streitkräfte mehr auf dem Spielplan vorhanden sind.

Der Sertorianer gewinnt automatisch, wenn der Krisenmarker im Anarchie Feld liegt (20.2) oder gar eine sertorianische Streitmacht Rom kontrolliert.

22.0 SZENARIEN

SPARTACVS enthält drei Szenarien. Jedes Szenario beginnt mit der Phase zur Bestimmung der Zugreihenfolge der im Szenario angegebenen Runde. Alle enden mit dem Ende der Siegbedingungenphase der 71 v. Chr.-Runde. Alle Szenarien

verwenden die Siegbedingungen von 21.0.

Anmerkung: Einheiten in Klammern werden mit reduzierter Stärke aufgebaut.

Siehe auch 23.6 für ein Bonus-Szenario.

22.1 Szenario I: SPARTACVS

Dieses kurze Szenario beginnt in Runde 8 (73 v. Chr.), und endet in Runde 10 (71 v. Chr.), vorausgesetzt, dass es vorher keinen automatischen Sieg gab (vgl. 21.3). Alle Regeln des Kampagnenspiels gelten auch für dieses Szenario. Aufgebaut wird wie folgt:

Sertorianer:

- **Politische Kontrolle-Marker:**
 - Lusitania, Western Celtiberia, Pontus, Cappadocia: alle Felder
 - Bithynia: nur Heracleia, Nicomedia, Cius
 - Provinz Asia: nur Dorylaeum, Apamea, Celaenae, Prusa, Pergamum, Mytilene, Lampsacus
- **Streitkräfte:**
 - Sertorius, M. Perperna, Herennius, C. Priscus, C. Insteius, L. Insteius, C. O. Graecinnus, (Exilanten-Legion), 4 (Legionen), 3 spanische schwere Einheiten, 3 spanische (schwere Einheiten): können auf jedem freundlichen Spielfeld in Lusitania oder Western Celtiberia platziert werden.
 - Sebasteia: Diophantes und 6 pontische schwere Einheiten
 - Dorylaeum: Eumachos und 4 pontische schwere Einheiten
 - Prusa: Metrophanes und 4 pontische (schwere) Einheiten
 - Cyzicus (als Belagerer): Mithradates VI. und M. Marius und + 2 pontische (schwere) Einheiten und 2 pontische Legionen; Belagerungsmarker „0“.
 - Calcedon (als Belagerer): Callimachus und 4 pontische schwere Einheiten; Belagerungsmarker „0“
 - The Conii, Celtici, Lusitani, Vaccaei, Vettones, Characitani, Arevaci: jeweils 1 spanische leichte Einheit

Republikaner:

- **Politische Kontrolle-Marker:**
 - Alle Felder in den folgenden Provinzen: Transalpine Gaul, Cisalpine Gaul, Etruria, Picenum, Latium, Campania, Lucania & Apulia, Bruttium, Sicily, Pamphylia & Lycia, Cilicia, Galatia, Eastern Celtiberia, Further Spain, Nearer Spain
 - Bithynia: nur Calcedon
 - Asia Provinz: nur Cyzicus, Laodicea, Cnidus, Sardis, Miletus, Ephesus
- **Streitkräfte:**
 - Sardis: L. Licinius Lucullus [Prokonsul A] und 3 Legionen und 2 (Legionen)
 - Calcedon (unter Belagerung): Legat I und 2 (Legionen)
 - Cyzicus (unter Belagerung): 1 Legion
 - Ancyra: Deiotarus und 3 galatische Einheiten
 - Sucro: Metellus [Prokonsul B] und 2 Legionen und 2 (Legionen)
 - Tolosa: G. Pompeius (Prokonsul) und L. Afranius und 4 Legionen und 2 (Legionen)
 - Arausio: 1 Legion

- Mutina: 2 Legionen
- **Vorrat an Konsuln:**
 - M. Terentius Varro Lucullus
 - G. Cassius Longinus
 - L. Gellius Publicola
 - Gn. Cornelius Lentulus Clodianus
 - P. Cornelius Lentulus Sura
 - Gn. Aufidius Orestes
- **Vorrat an Prokonsuln:**
 - L. Octavius
 - Q. Lutatius Catulus
 - D. Junius Brutus
 - Mam. Lepidus Livianus
 - Gn. Octavius
 - C. Scribonius Curio
 - C. Aurelius Cotta
 - P. Servilius Vatia Isauricus
 - M. Aurelius Cotta
 - Legat II, III und IV

Prokonsul Obergrenze zu Beginn des Szenarios: 2 plus Pompeius

Konsulwahlen in der ersten Runde: 2 Konsuln werden gewählt

Karten, die aus dem Spiel sind: 2, 6, 21, 22, 41, 51, 73, 75, 77, 79, 80.

Karte 31 wird vor dem republikanischen Spieler abgelegt, da ihre Bedingungen immer noch gelten (man soll davon ausgehen, dass sie in der vorherigen Runde gespielt wurde, so dass diese Karte nicht die Anzahl der Karten auf der Hand des republikanischen Spielers beeinflusst).

Krisenanzeiger: auf dem Feld -15

Sonderregeln: keine

22.2 Szenario II: Die Krise der Republik

Dieses Szenario beginnt in Runde 5 (76 v. Chr.) und endet in Runde 10 (71v. Chr.), vorausgesetzt, dass es vorher keinen automatischen Sieg gab (vgl. 21.3). Alle Regeln des Kampagnenspiels gelten auch für dieses Szenario. Aufgebaut wird wie folgt:

Sertorianer:

- **Politische Kontrolle-Marker:**
 - Lusitania, Western Celtiberia, Eastern Celtiberia, Nearer Spain: alle Felder
 - Further Spain: nur Metellinum und Oretani
- **Streitkräfte:**
 - Tarraco: M. Perperna + C. Priscus 1 Legion und 5 (Legionen) und 1 spanische leichte Einheit
 - Metellinum: Hirtuleius und Exilanten-Legion und 2 spanische schwere Einheiten und 1 spanische leichte Einheit
 - Castra Aelia: Sertorius und 1 spanische leichte Einheit und 3 spanische schwere Einheiten
 - Sucrio: Herennius und 1 spanische leichte Einheit und 3 spanische schwere Einheiten
 - Segovia: C. Insteius und 2 spanische leichte Einheiten
 - Die Conii, Celtici, Lusitani, Oretani, Vaccaei, Vettones,

Characitani, Arevaci, Autrigones, Berones, Vascones, Ilerigates, Indicetes, Lacetani, Ilercavones, Contestani: jeweils 1 spanische leichte Einheit

Republikaner:

- **Politische Kontrolle Marker:**
 - Alle Felder in den folgenden Provinzen: Transalpine Gaul, Cisalpine Gaul, Etruria, Picenum, Latium, Campania, Lucania und Apulia, Bruttium, Sicily, Asia Province, Bithynia, Cilicia
 - Further Spain: Alle Felder mit Ausnahme von Metellinum und den Oretani
 - Pamphylia & Lycia: nur Side und Myra
- **Streitkräfte:**
 - Corduba; Metellus [Prokonsul A] und 2 Legionen und 2 (Legionen)
 - Narbo: G. Pompeius (Prokonsul) und D. Laelius und L. Afranius und 4 Legionen und 2 (Legionen)
 - Tolosa: 1 Legion
 - Arausio: 1 Legion
 - Mutina: 2 Legionen
 - Nicomedia: 1 Legion
 - Pergamum: 1 Legion
 - Myra: P. Servilius Vatia Isauricus [Prokonsul B] und 2 Legionen
- **Vorrat an Konsuln:**
 - Gn. Octavius
 - C. Scribonius Curio
 - L. Octavius
 - C. Aurelius Cotta
 - L. Licinius Lucullus
 - M. Aurelius Cotta
 - M. Terentius Varro Lucullus
 - G. Cassius Longinus
 - L. Gellius Publicola
 - Gn. Cornelius Lentulus Clodianus
 - P. Cornelius Lentulus Sura
 - Gn. Aufidius Orestes
- **Vorrat an Prokonsuln:**
 - Q. Lutatius Catulus
 - D. Junius Brutus
 - Mam. Lepidus Livianus
 - Legat I, II, III und IV

Pontus:

Pontus ist zu Spielbeginn unkontrolliert, dort werden anfänglich keine Politischen Kontrolle-Marker oder Streitkräfte platziert.

- **Verfügbare Streitkräfte:**
 - Mithradates VI und Diophantes und Eumachos und Metrophanes und Callimachus
 - 25 pontische schwere Einheiten
 - 1 pontische Legion

Unkontrollierte Provinzen:

- Cappadocia
- Galatia
- Pamphylia & Lycia: alle außer Side und Myra

Prokonsul Obergrenze zu Beginn des Szenarios: 1 plus Pompeius (Ausnahme: die erste Runde)

Konsulwahlen in der ersten Runde: 2 Konsuln werden gewählt

Karten, die aus dem Spiel sind: 2, 21, 22, 73, 75, 79

Krisenanzeiger: auf dem Feld -5

Sonderregeln: keine

22.3 Szenario III: Die Kampagne

Die Kampagne beginnt in Runde 1 (80 v. Chr.) und endet in Runde 10 (71 v. Chr.), vorausgesetzt, dass vorher keiner der Spieler einen automatischen Sieg errungen hat (vgl. 21.3). Die Kampagne wird wie folgt aufgebaut:

Sertorianer:

- **Politische Kontrolle-Marker:**
 - Lusitania: alle Felder
 - Western Celtiberia: nur die Vettones und Vaccae
- **Streitkräfte:**
 - Lusitani: Sertorius + Hirtuleius und (Exilanten-Legion) und 2 spanische leichte Einheiten
 - Vettones: 1 spanische leichte Einheit
 - Vaccae: 1 spanische leichte Einheit

Republikaner:

- **Politische Kontrolle-Marker:**
 - Alle Felder in den folgenden Provinzen: Further Spain, Nearer Spain, Transalpine Gaul, Cisalpine Gaul, Etruria, Picenum, Latium, Campania, Lucania & Apulia, Bruttium, Sicily, Asia Province, Bithynia, Cilicia
- **Streitkräfte:**
 - Italica-Hispanica; Legat I (Fufidius) und 1 Legion und 1 (Legion)
 - Tarraco: 1 Legion
 - Valencia: 1 Legion
 - Tolosa: 1 Legion
 - Arausio: 1 Legion
 - Mutina: 2 Legionen
 - Nicomedia: 1 Legion
 - Pergamum: 1 Legion
 - Tarsus: 2 Legionen
 - Rom: L. Cornelius Sulla Felix [Konsul A] und Q. Caecilius Metellus Pius [Konsul B]
- **Vorrat an Konsuln:**
 - P. Servilius Vatia Isauricus
 - A. Claudius Pulcher
 - M. Aemilius Lepidus
 - Q. Lutatius Catulus
 - D. Junius Brutus
 - Mam. Lepidus Livianus
 - Gn. Octavius
 - C. Scribonius Curio
 - L. Octavius
 - C. Aurelius Cotta
 - L. Licinius Lucullus

- M. Aurelius Cotta
- M. Terentius Varro Lucullus
- G. Cassius Longinus
- L. Gellius Publicola
- Gn. Cornelius Lentulus Clodianus
- P. Cornelius Lentulus Sura
- Gn. Aufidius Orestes

- Vorrat an Prokonsuln:
 - M. Domitius Calvinus
 - Legat II, III und IV

Pontus:

Pontus ist zu Spielbeginn unkontrolliert, dort werden zunächst keine Politischen Kontrolle-Marker oder Streitkräfte platziert.

- **Verfügbare Streitkräfte:**
 - Mithradates VI und Diophantes und Eumachos und Metrophanes und Callimachus
 - 25 pontische schwere Einheiten
 - 1 pontische Legion

Unkontrollierte Provinzen:

- Western Celtiberia
- Eastern Celtiberia
- Cappadocia
- Galatia
- Pamphylia & Lycia
- Pontus

Prokonsul Obergrenze zu Beginn des Szenarios: 1

Konsulwahlen in der ersten Runde: keine

Karten, die aus dem Spiel sind: keine

Krisenanzeiger: auf dem +25 Feld

Sonderregeln: Sulla (s.u.)

Sulla (Szenario III-Sonderregel). Am Anfang des Szenarios ist P. Cornelius Sulla Diktator und Konsul von Rom. Mit dem Beginn von Runde 2 würfelt der republikanische Spieler mit einem Würfel, um zu bestimmen, ob Sulla sich aus dem öffentlichen Leben zurückzieht. Bei 3-6 wird Sulla dauerhaft aus dem Spiel entfernt und der Krisenanzeiger wird **3 Felder** in Richtung **Stabilität** bewegt. Falls Sulla im Spiel bleibt, wird ein +1WWM auf alle folgenden Würfe addiert bis sich Sulla zurückzieht. Dieser WWM ist kumulativ (d.h. Sulla zieht sich automatisch in Runde 4 zurück). Falls er dazu gezwungen wird oder falls er aus irgendeinem anderen Grund eliminiert wird, wird er dauerhaft aus dem Spiel genommen, und der Krisenmarker wird nicht in Richtung Stabilität bewegt. So lange Sulla lebt, wird er wie einer der beiden Konsuln behandelt; so lange dies der Fall ist, kann der republikanische Spieler nur einen Konsul in der Wahlen zum Konsul-Phase wählen. Darüber hinaus gelten die Regeln für die Auswahl der Prokonsuln nicht für Sulla. Er verbleibt auf dem Spielplan, ohne dass er ein Prokonsul wird und ohne weitere Bewegung des Krisenmarkers. Er kann nicht aktiviert werden, es sei denn mindestens 1 sertorianische Einheit befindet sich in Italien und sogar dann wird er nur aktiviert, wenn der republikanische Spieler dies wünscht - eine Aktivierung verursacht nämlich eine Bewegung von 3 Feldern in Richtung Anarchie auf dem Krisenanzeiger (dies wird aber nur einmal pro Spielrunde berechnet).

Wenn Sulla aktiviert wird, wird er als „Diktator“ behandelt und hat damit einen höheren Rang als jeder Konsul oder Prokonsul. Solange Sulla im Spiel ist, kann er niemals Italien verlassen.

23.0 ZUSATZREGELN

23.1 Regeln für die Truppenverpflegung (Fouragieren)

Anmerkung. Die nun folgenden Regeln für die Truppenverpflegung verleihen dem Spiel einen realistischeren Charakter. Man erhält einen Eindruck von den Schwierigkeiten, die antike Armeen damit hatten, ihre Versorgung während eines Feldzuges zu gewährleisten. Diese Regeln verlängern die Spielzeit jedoch, da man bei jedem Ausspielen einer Karte überprüfen muss, ob es bei Beschaffung von Verpflegung (dem Fouragieren) zu Verlusten kommt. Daher sind diese Regeln optional. Wir empfehlen sie jedoch allen, die einen tieferen Einblick in die Bewegungen antiker Armeen gewinnen möchten.

23.1.1 Sobald eine Strategie-Karte für die Kommandopunkte ausgespielt wird (nicht als Ereignis), fouragiert sofort jede Streitmacht auf dem Spielplan. Anschließend wird überprüft, ob es zu Verlusten kam. Diese Regel erweitert die Operationsphase um einen weiteren Schritt. Eine Einheit fouragiert zunächst in dem Feld, in dem sie steht. Zusätzlich fouragiert sie auch in allen direkt angrenzenden freundlich kontrollierten Feldern (auch über Gebirgspässe hinweg), solange diese Felder nicht belagert werden und von keiner anderen Streitmacht zum Fouragieren verwendet werden. Falls eine Streitmacht aus mehr Einheiten besteht als alle Felder zusammen versorgen können, aus denen die Streitmacht fouragiert (d. h. mehr Einheiten als die Summe der Fouragierobergrenzen der entsprechenden Felder), verliert die Streitmacht 1 Stufe (nicht jede Einheit). Diesen Verlust kann eine beliebige Einheit hinnehmen, die zu der betreffenden Streitmacht gehört. Befindet sich mehr als eine Einheit in dem Feld, entscheidet der Spieler, dem die Streitmacht gehört, welche Einheit reduziert wird (auch eine bereits reduzierte Einheit kann so eliminiert werden).

23.1.2 Wenn zwei oder mehr freundliche Streitmächte in der Lage sind, aus demselben Feld zu fouragieren, entscheidet der Besetzer, welche Felder welche Streitmacht unterstützen. Wenn eine Streitmacht jedoch mehr Einheiten hat, als fouragieren können, muss sie trotzdem im eigenen Feld fouragieren, auch wenn sie dadurch nicht den Verlust einer Stufe verhindern kann (mit anderen Worten eine Streitmacht A kann Streitmacht B nicht erlauben, in dem von Streitmacht A besetzten Feld zu fouragieren, nur weil Streitmacht A unabhängig davon bereits eine Stufe verlieren wird).

23.1.3 Fouragierwerte

- kleinere Stadt: eine Einheit
- Stammesfeld: drei Einheiten
- größere Stadt: fünf Einheiten
- größere Stadt mit Hafen: zehn Einheiten

23.1.4 Sertorianische Streitmächte auf den *Vesuvius*- und *Mons Herminius*-Feldern müssen nicht fouragieren und nehmen deswegen auch keine Verluste hin (gemäß 11.9 dürfen republikanische Einheiten auf diesen Feldern nicht stehen).

23.1.5 Wenn mit dieser Regel gespielt wird, wird der Schutz-vor-Verschleiß-im-Winter für die spanischen Provinzen um eins erhöht; z. B. hat Hispania Ulterior dann einen Schutz-vor-Verschleiß-im-Winter von 9.

23.2 Schlacht-Karten und die Abwicklung von Schlachten

Anmerkung: Diese Zusatzregel ist für all die gedacht, die (so wie ich) die Schlacht-Karten in Spielen wie *Hannibal: Rome vs. Carthage* oder *We The People* mögen. Die Schlacht-Karten bieten den Spielern viele abwechslungsreiche Situationen, sind aber nicht nach jedermanns Geschmack. Außerdem verlängern sie die Spielzeit, besonders wenn man per Post/E-Mail spielt. Aus diesen Gründen habe ich mich entschieden, die Schlacht-Karten nicht als Standard-Methode für Schlachten zu verwenden. Das System wurde für die Zeit des Sertorius etwas abgeändert.

23.2.1 Schlachten werden in folgender Reihenfolge abgewickelt:

23.2.2 Zunächst spielen der Angreifer, dann der Verteidiger Überraschungskarten aus. Überraschungskarten verändern die Anzahl der Schlacht-Karten, anstatt dass sie, wie in den Standardregeln, einen Modifikator bewirken.

23.2.3 Dann wird die Anzahl der Schlacht-Karten bestimmt, die beide Seiten bekommen. Die entsprechende Anzahl an Karten wird verteilt, wobei maximal 13 Karten auf die Hand genommen werden können. Die Verteilung der Karten ist wie folgt geregelt.

- I. 1 Karte für je 2 Stärkepunkte, abgerundet.
- II. 1 Karte für den taktischen Wert des kommandierenden Anführers.
- III. 1 Karte für erfolgreiches Abfangen.
- IV. 1 Karte dafür, wenn man mindestens 150 % der Kampfstärke des Gegners hat, aber weniger als 200 % (für den Spieler mit der größeren Streitmacht).
- V. 2 Karten dafür, wenn man mindestens 200 % der Kampfstärke des Gegners hat, aber weniger als 300 % (für den Spieler mit der größeren Streitmacht).
- VI. 3 Karten dafür, wenn man mindestens 300 % der Kampfstärke des Gegners hat aber weniger als 400 % (für den Spieler mit der größeren Streitmacht).
- VII. 4 Karten dafür, wenn man mindestens 400 % der Kampfstärke des Gegners hat (für den Spieler mit der größeren Streitmacht).
- VIII. Minus 1 Karte für einen Fehlschlag, wenn man die Schlacht vermeiden wollte.
- IX. Minus 1 Karte wenn die Schlacht in einem feindlich kontrollierten Feld stattfindet (größeres oder kleineres Stadtfeld).
- X. Minus 2 Karten wenn die Schlacht in einem feindlich kontrollierten Stammesfeld stattfindet.
- XI. Minus 1 Karte wenn ausschließlich spanische leichte Einheiten gegen römische Legionen kämpfen (sertorianischer Spieler)

23.2.4 Der Angreifer spielt zunächst eine Schlacht-Karte, dann muss der Verteidiger versuchen, eine *entsprechende* Karte zu spielen. Wenn er eine entsprechende Karte gespielt hat, kann der Verteidiger versuchen, die Initiative zu übernehmen. Dafür muss er kleiner als oder gleich dem taktischen Wert des kommandierenden Generals würfeln. Wenn er erfolgreich ist, hat er zwei Möglichkeiten: 1. Er kann die Schlacht fortsetzen, indem er jetzt selbst eine Karte ausspielt. 2. Er kann versuchen, sich zurückzuziehen. Im letzteren Fall muss er kleiner als oder gleich dem taktischen Wert des kommandierenden Generals würfeln. Wenn er dabei erfolgreich ist, so ist die Schlacht beendet. Es werden nur noch die Verluste für den Kampf bestimmt und die sich zurückziehende Armee wird auf ein angrenzendes Feld bewegt (gemäß Regel 14). Dies zählt nicht als Sieg für eine der beiden Seiten. Bei einem Misserfolg wird die Schlacht fortgesetzt, wobei der Angreifer immer noch die Initiative hat. Dieser Vorgang wird fortgesetzt, bis ein Spieler nicht mehr in der Lage ist, eine Karte auszuspielen, die der Karte entspricht, die sein Gegner ausgespielt hatte, oder sich eine Armee zurückzieht oder alle Karten ausgespielt wurden. Für den seltenen Fall, dass der Angreifer seine letzte Karte ausgespielt hat, und die letzte Karte des Verteidigers eine entsprechende Karte war, hat der Verteidiger gewonnen.

Anmerkung: *Wer der Verteidiger und wer der Angreifer ist, kann im Laufe einer Schlacht wechseln und hängt davon ab, wer momentan die Initiative hat. Der Spieler mit der Initiative ist der Angreifer und sein Gegner der Verteidiger, wobei die strategische Ausgangslage vor der Schlacht keine Rolle spielt.*

23.2.5 Bestimmung der Verluste

Beide Spieler würfeln mit unterschiedlich vielen Würfeln und bauen dann ihre Verluste entsprechend ab. Für jede 6 verliert der Gegner zwei Stufen, für jede 5 eine Stufe. Verluste werden gleichzeitig abgebaut. Die Anzahl der Würfel hängt davon ab, wie viele Runden die Schlacht dauerte, bis es zur Entscheidung kam. Eine Runde besteht aus dem Ausspielen einer Karte durch den Angreifer (egal, ob der Verteidiger dann eine entsprechende Karte spielen konnte oder nicht). Man würfelt mit zwei Würfeln, wenn die Schlacht zwischen einer und fünf Runden dauerte; wenn sie sechs bis zehn Runden dauerte, würfelt man mit 3 Würfeln; wenn sie mehr als 10 Runden dauerte, wird mit 4 Würfeln gewürfelt.

23.2.6 Rückzugsverluste

Der Verlierer der Schlacht würfelt mit einem weiteren Würfel für zusätzliche Verluste, die aufgrund des Rückzugs entstehen. Falls die sich zurückziehende Streitmacht aus vier oder weniger Einheiten besteht, wird der Würfelwurf halbiert und eine entsprechende Anzahl an Stufen abgebaut. Wenn die sich zurückziehende Streitmacht aus fünf oder mehr Einheiten besteht, wird der Würfelwurf nicht halbiert. Stattdessen müssen so viele Stufen abgebaut werden, wie erwürfelt wurden. Der Rest der Streitmacht zieht sich dann gemäß Regel 14 zurück.

Anmerkung: *Wenn die Schlacht durch das Ausspielen eines „Vorsichtigen Angriffs“ oder einer „Doppelten Umfassung“ gewonnen wurde, wird ein entsprechender WWM auf den Würfelwurf addiert bzw. subtrahiert, wenn die Verluste für den Rückzug festgestellt werden.*

23.2.7 Der Sieger ermittelt nun das Kriegsglück. Es wird festgehalten, wie viele Verluste die unterlegene Streitmacht insgesamt erlitten hat (Verluste in der Schlacht und Verluste auf dem Rückzug werden addiert) und diese Zahl wird halbiert (abgerundet). Der Sieger ersetzt eine entsprechende Anzahl feindlicher PK-Marker in kleineren Städten durch freundliche PK-Marker. Die feindlichen PK-Marker müssen dabei aber auf dem Feld der Schlacht selber oder auf unmittelbar angrenzenden Feldern liegen.

Anmerkung: *Im Falle eines erfolgreichen Rückzugs (vgl. 23.2.6 und 23.2.7) geschieht dies nicht.*

23.2.8 Anführerverlust

Wenn ein Spieler 2 Einsen oder Sechsen würfelt (ohne dass WWM angewandt werden), hat er möglicherweise einen Anführer in der Schlacht verloren. Er muss dann für jeden General, der an der Schlacht teilgenommen hat, mit einem Würfel würfeln. Wenn er eine 1 würfelt, wird der General aus dem Spiel genommen. Bei einer 2 oder 3 ist der General verwundet und wird in der nächsten Verstärkungsphase des Spielers auf ein freundlich kontrolliertes Feld gelegt. Bei einem Ergebnis von 4 bis 6 ist der General unverletzt geblieben und bleibt im Spiel. Falls die Streitmacht eines Spielers vollständig eliminiert wurde (egal, ob in der Schlacht oder durch die Flucht), muss ebenfalls in derselben Weise überprüft werden, ob ein Anführer verloren wurde.

23.2.9 Verteilung der Schlacht-Karten

Es gibt 30 Schlacht - Karten, die wie folgt verteilt sind:

- Sturmangriff - 8 Karten
- Vorsichtiger Angriff - 4 Karten
- Durchbruch in der Mitte - 6 Karten
- Reserve Einsetzen - 4 Karten
- Doppelte Umfassung - 2 Karten
- Flankenangriff rechts - 3 Karten
- Flankenangriff links - 3 Karten

23.3 Größere Kontrolle der Karten, wenn beide Schauplätze im Spiel sind

Anmerkung: *Die Standardregeln über die Verteilung der Karten, falls beide Schauplätze im Spiel sind, funktionieren genau so, wie vorgesehen. Dennoch wünschen einige Spieler eine größere Kontrolle über ihre Kartenhände.*

23.3.1 Gemäß 9.3.3 entscheiden die Spieler, falls beide Schauplätze im Spiel sind, geheim, wie viele Karten auf der jeweiligen Kartenhand sein sollen - nämlich auf der Europa-Hand und der Kleinasien-Hand. Im Gegensatz zu 9.3.3 (dort werden die Karten zufällig auf die beiden Hände verteilt) werden nun alle acht Karten dem jeweiligen Spieler gegeben, und anschließend entscheidet er, welche Karten in welche Kartenhand kommt.

23.4 Die 9er Kartenhand

Anmerkung: *Dies ist eine weitere Möglichkeit, die Zusammensetzung der Kartenhand zu verändern, um etwas Abwechslung zu bewirken. Diese Option ermöglicht es den Spielern mehr in einer Runde zu tun, aber dadurch verlängert sich auch das Spiel.*

23.4.1 Wie in 9.3.3 angegeben bekommt jeder Spieler acht Karten in

der Verteilung der Strategie Karten Phase. Um etwas mehr Flexibilität zu erlauben ermöglicht es diese Zusatzregel, dass jeder Spieler neun Karten bekommt. Diese werden dann gemäß 9.3.3 zwischen Europa und Kleinasien aufgeteilt.

23.5 Zusätzliche Verstärkungen für den Republikaner

Anmerkung: Die Verstärkungsregeln spiegeln die Einstellung des Senats wider, weiteres Ausheben von Legionen einzuschränken. Einige Spieler ziehen vielleicht aber eine größere Bandbreite an Optionen in dieser Hinsicht vor.

23.5.1 Einmal pro Spielrunde kann der republikanische Spieler eine Karte für republikanische Verstärkung ausspielen (dies geschieht zusätzlich zu den Verstärkungen, die während der Verstärkungsphase ins Spiel kommen). Der KP-Wert der Karte entspricht der Anzahl an Stufen, die dem republikanischen Spieler zur Verfügung stehen. Jede Stufe aber, die so aufgebaut wird (nicht jede Legion wie in den normalen Verstärkungsregeln) bewirkt, dass der Krisenmarker ein Feld in Richtung Anarchie bewegt wird.

23.6 Bonus-Szenario: Die Rückkehr der Marianer

Anmerkung: Dieses Szenario hat sich während der Testphase als sehr gut erwiesen, wurde aber weniger oft getestet als die anderen und ist daher nur als optionaler Zusatz zu verstehen.

Anmerkung: Einheiten in Klammern werden mit reduzierter Stärke aufgebaut.

Das Szenario fängt in Runde 3 (78 v. Chr.) an und endet in Runde 10 (71 v. Chr.), vorausgesetzt, dass vorher keiner der Spieler einen automatischen Sieg errungen hat (vgl. 21.3). Es gelten die gleichen Regeln wie für die Kampagne. Das Szenario wird wie folgt aufgebaut:

Sertorianer:

- **Politische Kontrolle-Marker:**
 - Lusitania, Western Celtiberia alle Felder
 - Etruria, Cisalpine Gaul: werden wie unten unter „Streitkräfte“ angegeben aufgebaut
- **Streitmächte:**
 - Lusitani: Hirtuleius + Exilanten-Legion + 2 spanische leichte Einheiten
 - Segovia: Sertorius + 1 spanische leichte Einheit + 1 spanische schwere Einheit
 - Irgendein unbesetztes Feld in Etruria: M. Aemilius Lepidus, 6 Legionen, 1 PK-Marker
 - Irgendein unbesetztes Feld in Cisalpine Gaul: M. Junius Brutus, 2 Legionen, 1 PK-Marker
 - Die Conii, Celtici, Lusitani, Vaccae, Vettones, Characitani, Arevaci: jeweils 1 spanische leichte Einheit

Republikaner:

- **Politische Kontrolle Marker:**
 - Alle Felder in den folgenden Provinzen: Nearer Spain, Transalpine Gaul, Picenum, Latium, Campania, Lucania & Apulia, Bruttium, Sicily, Asia Province, Bithynia, Cilicia
 - Further Spain: alle Felder mit Ausnahme von Metellinum und den Oretani

- Etruria und Cisalpine Gaul: alle Felder mit Ausnahme der Felder, die durch M. Aemilius Lepidus oder M. Junius Brutus, besetzt sind.

- **Streitmächte:**

- Corduba; Metellus [Prokonsul A] + 2 Legionen + 2 (Legionen)
- Narbo: Legat I + 3 Legionen
- Rom: Q. Lutatius Catulus (In der ersten Runde des Szenarios finden keine Wahlen statt; Catulus ist der verbleibende gewählte Konsul, und Lepidus hat bereits revoltiert)
- Nicomedia 1 Legion
- Pergamum: 1 Legion
- Tarsus: P. Servilius Vatia Isauricus [Prokonsul B] + 2 Legionen

- **Vorrat an Konsuln:**

- D. Junius Brutus
- M. Lepidus Livianus
- Gn. Octavius
- C. Scribonius Curio
- L. Octavius
- C. Aurelius Cotta
- L. Licinius Lucullus
- M. Aurelius Cotta
- M. Terentius Varro Lucullus
- G. Cassius Longinus
- L. Gellius Publicola
- Gn. Cornelius Lentulus Clodianus
- P. Cornelius Lentulus Sura
- Gn. Aufidius Orestes

- **Vorrat an Prokonsuln:**

- A. Claudius Pulcher
- Legat II, III und IV

Pontus:

Pontus ist am Spielanfang unkontrolliert, dort werden zunächst keine Politischen Kontrolle-Marker oder Streitmächte platziert.

- **Verfügbare Streitmächte:**

- Mithradates VI + Diophantes + Eumachos + Metrophanes + Callimachus
- 25 pontische schwere Einheiten
- 1 pontische Legion

Unkontrollierte Provinzen:

- Eastern Celtiberia
- Cappadocia
- Galatia
- Pamphylia & Lycia

Prokonsul Obergrenze zu Beginn des Szenarios: 1

Konsulwahlen in der ersten Runde: keine

Karten, die aus dem Spiel sind: #4

Krisenanzeiger: auf dem Feld +15

Sonderregeln: keine

ERKLÄRUNG ZU EINIGEN STRATEGIEKARTEN

1. Die weiße Hirschkuh: Angeblich folgte Sertorius eine zahme, weiße Hirschkuh, die als Reinkarnation Dianas gesehen wurde. Seine spanischen Anhänger interpretierten dies als Gnostbeweis der Göttin.

2. Sulla schreibt die Verfassung neu und zieht sich aus der Politik zurück: 80 v. Chr. legte L. Cornelius Sulla Felix die Diktatur ab und war fortan einer der Konsuln für dieses Jahr. Im folgenden Jahr zog er sich aus dem öffentlichen Leben zurück, nachdem er die Verfassung entsprechend seinen konservativen Vorstellungen umgeschrieben hatte. Er kehrte nie wieder in die Politik zurück und starb 78 v. Chr.

3. Sklavenaufstand in Sizilien: Die große Anzahl an Sklaven, die auf den großen Landgütern und in den Bergwerken Siziliens arbeitete, war ein stetes Gefahrenpotential. Tatsächlich verwüstete ein Aufstand die Insel zur Zeit von Spartacus.

4. Römische Befestigungen: Crassus ließ Befestigungen errichten, um Spartacus in Brutium einzukesseln.

5. Schule für die spanischen Stämme: Sertorius errichtete eine Schule, die jungen Adligen aus den spanischen Stämmen eine griechisch-römische Bildung vermitteln sollte. Zugleich garantierten diese auch als potentielle Geiseln die Loyalität ihrer Stämme.

6. Sertorius bildet einen Exilsenat: Sertorius gründete einen Gegensenat in Spanien, der hauptsächlich aus den etwa 100 römischen Exilanten bestand, die mit Perpenna aus Italien gekommen waren.

7. Exilrömer scharen sich um Sertorius: Sertorius Exilregierung entwickelte sich zu einem Sammelpunkt für pro-marianische Römer.

8. Kilikische Piraten: Diese Piraten unterstützten mit ihren Schiffen sowohl Sertorius als auch Spartacus. Allerdings waren sie nicht immer zuverlässig.

9. Scylla und Charybdis: Scylla und Charybdis waren mythische Wesen, die eine Passage der Straße von Messina erschwerten. 72 v. Chr. vermochte es Spartacus nicht, die Straße von Messina zu überqueren und war so mit seinen Operationen auf die Südspitze Italiens beschränkt.

10. Nächtliches Schneetreiben: Spartacus konnte im Schutz eines Schneetreibens 71. v. Chr. Crassus' Befestigungen durchbrechen.

12. Strickleitern: Spartacus und seine Anhänger verwendeten Strickleitern aus wildem Wein, um vom Vesuv herab zu klettern und die ersten Kohorten zu überfallen, die gegen sie ausgesandt worden waren.

13. Fimbrische Legionen: Zwei Legionen, die Sulla in Kleinasien zurückließ, als er nach Italien zurückkehrte, um gegen die Marianer zu kämpfen. Die fimbrischen Legionen waren berüchtigt für ihre Disziplinlosigkeit.

14. Schiffe und Geld von Mithradates: 73 v. Chr., nachdem er Lampsacus eingenommen hatte, schickte Mithradates 40 Schiffe und 3000 Talente Silber zu Sertorius. Das sollte ursprünglich nur der Anfang der Unterstützung sein, aber letztendlich erhielt Sertorius keine weitere Hilfe von Mithradates.

15. Lex Cornelia de Maiestate: Dies war ein Gesetz, das es einem römischen Gouverneur untersagte, außerhalb seiner Provinz ohne Erlaubnis des Senats Krieg zu führen. Es wurde oft als Vorwand benutzt, um einem politischen Gegner nicht helfen zu müssen.

17. Mithradates VI. flieht zu Tigranes: Als Luculus in Pontus einmarschierte und Mithradates Armeen weitere Niederlagen hinnehmen mussten, floh dieser nach Armenien zu seinem Schwiegersohn, der dort König war. Roms Krieg gegen Armenien, den letztlich Pompeius beendete, wird nicht mehr von vom Spiel abgedeckt.

18. Kimmerischer Bosphorus: Das Königreich von Mithradates' Sohn Machares lag auf der Krim. Er unterstützte seinen Vater.

19, 38, 64. Sertorius umwirbt spanische Stämme: Sertorius kontrollierte Spanien sowohl mit militärischen als auch mit diplomatischen Mitteln. Durch seine Versprechen konnte er die meisten Stämme der iberischen Halbinsel auf seine Seite bringen.

20. Keltiberische Schildträger: Sie waren Sertorius Leibwache und hatten einen heiligen Eid geschworen, ihn bis zum letzten Atemzug zu beschützen.

21. Perpenna stößt zu Sertorius: Perpenna übernahm 77 v. Chr. das Kommando nach Lepidus' Tod auf Sardinien (vgl. Karte 79). Er führte die Armee über Ligurien (vgl. Karte 22) und Gallia Transalpina nach Spanien.

22. Perpenna hebt Truppen in Ligurien aus: 76 v. Chr. führte Perpenna die Reste von Lepidus' Armee auf dem Weg nach Spanien nach Ligurien. Dort stießen zahlreiche Sulla-feindliche Flüchtlinge zu ihm, die seine Armee verstärkten.

23. Der Konsul lehnt ein Kommando ab: Dies wurde ein Problem für den Senat im Kampf gegen Sertorius und Spartacus. Die gewählten Konsuln weigerten sich, Armeen im Kampf gegen diese Feinde zu kommandieren, da sie Niederlagen und als deren Folge das Ende ihrer politischen Karriere fürchteten.

25. Mittagssonne: 75 v. Chr., in der Schlacht von Italica, brachte Metellus Hirtuleius dazu, seine Truppen in der Mittagssonne aufzustellen, und konnte ihn so besiegen.

26. Der Senat versagt bei der Versorgung Spaniens: Mangelnder Nachschub war ein chronisches Problem für die republikanischen Armeen in Spanien.

27. Römische Deserteure: Sertorius verlor die Unterstützung vieler Römer, nachdem seine Armeen Niederlagen gegen Pompeius und Metellus hinnehmen mussten.

28. Politische Rivalen weigern sich zu kooperieren: Nach Pompeius' Ankunft in Spanien weigerten Metellus und er sich zunächst aus politischen und egoistischen Gründen, zu kooperieren.

29. Pompeius schreibt dem Senat: 74 v. Chr. war Pompeius wegen der mangelnden Unterstützung durch den Senat für seine Armee in Spanien verzweifelt. Er schrieb den Senatoren, dass er, falls er nicht weitere Unterstützung erhalten würde, bald nach Italien zurückkehren müsste, wobei ihm Sertorius sicherlich folgen würde. Der auf diese Weise wachgerüttelte Senat schickte Pompeius zwei zusätzliche Legionen und den dringend benötigten Nachschub.

31. Sertorius bestraft die spanischen Stämme für ihren mangelnden Eifer: Perpenna war neidisch auf Sertorius und wollte selbst dessen Position übernehmen. Solange aber Sertorius Vertrauen, Respekt und Loyalität der spanischen Stämme auf seiner Seite hatte, konnte Perpenna nichts gegen Sertorius unternehmen, ohne den Zorn der Stämme fürchten zu müssen. Durch Falschmeldungen jedoch vermochten es Perpenna und seine Anhänger, bei Sertorius Zweifel über die Zuverlässigkeit seiner spanischen Verbündeten zu wecken. Als dann Metellus und Pompeius langsam Oberhand gewannen, ergriff Sertorius Maßnahmen gegen die Stämme, wodurch er deren Unterstützung verlor.

32. Sertorius beseitigt illoyale Offiziere: Als sein Stern im Sinken war und Perpenna Zwietracht unter Sertorius' römische Anhängern säte, ließ Sertorius halbherzige Unterstützer beseitigen.

33. Die Verschwörung wird aufgedeckt: Sertorius wurde mindestens einmal vor Perpennas Verschwörung gewarnt und ergriff dann auch Maßnahmen zu seinem Schutz. Beim zweiten Mal war er allerdings nicht mehr erfolgreich.

34, 63, 65. Leichte spanische Truppen: Sie bildeten den Kern von Sertorius' Armeen und waren ideale „Guerilla-Kämpfer“. Sie konnten auch nach einiger Ausbildungszeit sehr gut nach römischer Art kämpfen.

35. Sertorius' Briefwechsel mit den Konsularen wird bekannt: Für Sertorius war die Auseinandersetzung mit Sullas Republik kein Kampf auf Leben und Tod. Im Wesentlichen wollte er seine politische Position in Italien wiederherstellen und nicht etwa ein eigenes Königreich in Spanien errichten oder gar die Republik zerstören. Daher unterhielt er während des gesamten Krieges in Spanien auch Korrespondenz mit führenden Mitgliedern des Senats, darunter auch amtierenden und ehemaligen Konsuln. Obwohl sich daraus nichts ergab, bot diese Korrespondenz doch so viel Zündstoff, dass, um weiterer Spaltungen und Konflikte in der Republik zu verhindern, Pompeius sie vernichtete, als ihm Sertorius' Archive in die Hände gefallen waren.

36. Etrurien revoltiert gegen den Senat: Lepidus erhielt im Wesentlichen aus Etrurien Unterstützung, und man kann davon ausgehen, dass Etrurien revoltiert hätte, wenn Sertorius in Italien einmarschiert wäre.

37. Die Sklavenerarmee erliegt den Reizen Italiens: 72 v. Chr. führte Spartacus seine Armee bis nach Gallia Cisalpina im Norden, um von dort die Alpenpässe zu überqueren und Italien und den römischen Einflussbereich für immer hinter sich zu lassen. Nachdem aber eine weitere römische Armee unter C. Cassius Longinus bei Mutina von den Sklaven besiegt worden war, zwangen sie Spartacus nach Süditalien zurückzukehren, da sie offenbar ihren früheren Plan, der römischen Tyrannei zu entkommen, aufgegeben hatten.

39. M. Antonius Creticus erhält ein Kommando gegen die Piraten: Piratenüberfälle hatten im Mittelmeer einen solchen Ausmaß erreicht, dass Antonius ein Kommando erhielt, um die Seewege von den Piraten zu befreien. 74 v. Chr. agierte er erfolgreich in Ligurien, Spanien und Sizilien. Im folgenden Jahr verlagerte er dann den Schwerpunkt seiner Operationen in das östliche Mittelmeer und agierte gegen die Kreter. 71 v. Chr. wurde er jedoch schwer von den Kretern geschlagen und starb bald danach, ohne dass seine Mission vollendet worden war. Diese Aufgabe blieb Pompeius überlassen.

40. Lasthenes von Kreta unterstützt Mithradates: Dieser Tyrann und andere kretische Piratenfürsten unterstützten Mithradates.

41. Die griechischen Küstenstaaten unterstützen Mithradates: Viele griechische Städte und Inseln in Kleinasien liefen zu Mithradates über und stellten ihm Schiffe zur Verfügung.

42. Fortuna begünstigt Pompeius: Während seiner Jugend zeigte Pompeius nicht nur beachtliche Fähigkeiten als General, sondern hatte auch in manchen Situationen das Glück auf seiner Seite. Er entkam nur knapp dem Tod in der Schlacht am Sucro, als er sein Pferd verlor und von seinen Kameraden getrennt war. Glücklicherweise für ihn waren die spanischen Stammeskrieger mehr daran interessiert, seine Ausrüstung und sein Pferd zu stehlen, so dass er dem Tod oder der Gefangennahme entkommen konnte.

43. Sertorius bietet einen Zweikampf an: Nach Art der homerischen Helden war Sertorius dafür bekannt, dem gegnerischen General einen Zweikampf anzubieten, um so die Schlacht zu entscheiden. Metellus lehnte ein solches Angebot ab.

45. Ein General wird durch die Begeisterung der Sertorianer eingeschüchert: Metellus brach eine Schlacht ab, nachdem er die Begeisterung der spanischen Truppen des Sertorius gesehen hatte, als sie ihre Stellung für die Schlacht bezogen.

46. Metellus' Verletzung spornt seine Armee an: In der Schlacht am Turis gewannen die Römer die Oberhand, als Metellus' Truppen wahrnahmen, dass ihr Feldherr verwundet worden war, und sie deshalb in Rage verfielen.

47. Erfolgreicher Ausfall: Sertorius erwies sich als besonders geschickt darin zu

verhindern, dass seine Armee in einer belagerten Stadt eingeschlossen wurde. 75 v. Chr. konnte er sogar mit List die Belagerung von Clunia durchbrechen.

48. Castus und Cannicus: Sie waren Untergebene von Spartacus und kommandierten die gallischen bzw. germanischen Teile der Sklaven-Armee. Beide waren jedoch mehr an dem Wohlergehen ihrer Landsleute interessiert als an dem der Armee.

49. Pontische Legion: Mithradates hatte bereits vor seiner Invasion Bythinien angefangen, seine Armee nach römischen Vorbild zu organisieren. Als dann sertorianische Generäle und Offiziere (insbesondere Marius) zu ihm stießen, wurden diese Bemühungen noch intensiviert.

50. Verstärkung durch spanische Stammeskrieger: Ein großer, aber wankelmütiger Teil der Armeen Sertorius'. Sie konnten sich auf dem Schlachtfeld als entscheidender Faktor erweisen, wenn sie denn wirklich erschienen.

51. Deiotarus von Galatien verbündet sich mit Rom: Deiotarus war König von Galatien und ein entschiedener Gegner von Mithradates. Er half den Römern in Kleinasien, als Mithradates seine Invasion begann, er besiegte Eumenes und vertrieb die pontischen Armeen aus Phrygien.

52. Überzeugungskunst und Diplomatie: Rom vermochte es oft, Druck auf fremde Staaten auszuüben, so dass sie dann Roms Anweisungen folgten.

53. Verstärkung durch galatische Stammeskrieger: Die galatischen Stammeskrieger hatten ihre gallische Kampfweise beibehalten, obwohl sie bereits seit über 200 Jahren in Kleinasien lebten.

54. C. Valerius Triarius: Triarius war ein erfolgreicher römischer Kommandant, der Flotten in der Aegaeis und im Schwarzen Meer befehligte (73-71 v. Chr.).

56, 68. Kleine Kampagne: Der Senat unterstützte seine Generäle sowohl politisch als auch logistisch, um Kampagnen an mehr als zwei Schauplätzen zu ermöglichen oder mehrere Kampagnen an einem einzigen Kriegsschauplatz zu führen. Die Sertorianer konnten solche Operation nur in seltenen Fällen durchführen.

57. Depesche abgefangen: In einer Zeit, in der es noch keine elektronische Kommunikation gab, lag es oft an Depeschen-Reiter oder Kurieren, die Befehle eines Generals zu dem richtigen Empfänger zu bringen.

58. Pioniere und Belagerungsgerät: Die Römer waren gute Pioniere, was sich vor allen Dingen während Belagerungen als wichtig erwies.

59. Gewaltmarsch: Die Ausdauer der „Esel des Marius“ (wie die Legionäre genannt wurden) war phänomenal, insbesondere, wenn sie gut kommandiert wurden.

61. Römischer Lager: Es war eine Standardvorgehensweise der Römer, jede Nacht ein befestigtes Lager aufzuschlagen. Oft wurde so eine geschlagene Armee vor totaler Zerstörung bewahrt.

62. Gefahr in den Provinzen: Zusätzlich zu den sertorianischen, pontischen und durch Sklaven verursachten Gefahren, die auf dem Spielplan dargestellt werden, war auch die Lage in den römischen Provinzen entlang der Grenzen zu den Barbaren äußerst instabil. Während der im Spiel behandelten Zeit gab es einen manchmal intensiv aufblühenden Krieg an der makedonischen Grenze. Diese Karte steht für den Zwang der Republik, auch die Gebiete und Provinzen zu schützen, die nicht direkt durch die sertorianische Koalition bedroht waren.

66. M. Fonteius versorgt Spanien: 74-72 v. Chr. war M. Fonteius der Prokonsul von Gallia Transalpina, der Pompeius und Metellus logistisch unterstützte.

67. M. Terentius Varro: Varro war für viele Jahre unter Pompeius Legat in Spanien.

69. Große Kampagne: Eine perfekte Abstimmung der militärischen Operationen verschiedener Armeen war in dieser Zeit aufgrund der begrenzten Ressourcen und Kommunikationsschwierigkeiten nur schwer zu erreichen. Diese Karte gibt einen Großeinsatz des Senates wieder, der politische und logistische Unterstützung bereitstellen konnte, um eine solche Koordination zu erreichen. Den Sertorianern standen solche Möglichkeiten nicht zur Verfügung.

70. Ich bin Spartacus: Dieser Satz muss in einem Spiel über Spartacus einfach verwendet werden. Spartacus war ein fähiger und charismatischer Anführer, der wiederholt die römischen Armeen, die gegen ihn ausgesandt wurden, besiegen konnte.

71. Perpernas Verschwörung: Perperna zettelte eine Verschwörung gegen Sertorius an, um ihn zu ermorden und selber die antisullanischen Kräfte in Spanien zu kommandieren. Die Verschwörung wuchs, als Sertorius' Stern sank. 73 v. Chr. wurde Sertorius bei einem Gastmahl mit seinen römischen Anhängern getötet - die Mehrzahl von ihnen war wahrscheinlich in die Verschwörung eingeweiht.

72. Der Senat ernennt einen neuen Prokonsul: Dies war eine Routineangelegenheit, entweder wenn der Senat mit einem Gouverneur unzufrieden war, weil dieser sich als militärisch unfähig erwiesen hatte, oder aber wenn sich die politischen Gegner des Prokonsuls im Senat durchsetzten.

73. Pompeius: Gn. Pompeius war ein junger talentierter General, der zunächst Sulla gegen die Marianer unterstützt hatte. Er kämpfte mit seiner Armee in Afrika gegen die Marianer und besiegte später dann bei Mutina M. Iunius Brutus. Als sich die amtierenden Konsuln weigerten, ein Kommando gegen Sertorius zu übernehmen, wurde dieses Pompeius zugetragen, obwohl Metellus wesentlich mehr Erfahrung hatte. Pompeius traf 77 v. Chr. mit einer neu ausgehobenen Armee in Hispania Citerior ein, nachdem er Perperna durch Gallia Transalpina bis nach Spanien verfolgt hatte. Obwohl er anfänglich

Rückschläge gegen Sertorius hinnehmen musste, war es letztlich ihm (und Metellus) zu verdanken, dass Sertorius in Spanien besiegt wurde. Seine außergewöhnlichen Kommandos trugen jedoch gleichzeitig viel dazu bei, dass mehr und mehr die Feldherrn anstelle des Senats das Geschehen in der späten Republik bestimmten. Trotzdem lässt sich wohl kaum abstreiten, dass Pompeius seinen Beinamen „magnus“ verdient hatte.

74. Crassus: M. Licinius Crassus war ein Praetor (im Rang unter einem Konsul), der angeboten hatte, eine Armee für den Kampf gegen Spartacus zu rekrutieren, zu bezahlen und zu befehligen, als dies niemand sonst tun wollte. 72 v. Chr. wurde ihm dieses Kommando übertragen, nachdem die Konsuln des Jahres von Spartacus besiegt worden waren. Er erhielt acht Legionen (sechs neu ausgehobene und zwei, die aus den Überresten der geschlagenen Legionen bestanden), und innerhalb von sechs Monaten wendete sich das Blatt im Kampf gegen Spartacus. 71 v. Chr. besiegte und vernichtete er Spartacus' Armee fast vollständig. Wie auch schon Pompeius' Kommando in Spanien schwächte dieses Sonderkommando die Republik. Crassus wurde als General unterschätzt, weil er „nur“ Sklaven anstatt Sertorius oder Mithradates besiegt hatte. Er sollte aber einer der wichtigsten Rivalen von Pompeius bleiben, bis Caesar die politische Bühne betrat.

75. Notrekrutierung: In unerwarteten Krisensituationen konnte die römische Republik sehr schnell neue Armeen ausheben.

76. Spartacus: 73 v. Chr. war Spartacus zunächst der Anführer einer Gladiatorenrevolte in Capua. Schließlich bedrohte er aber auch Rom mit einer großen aus Sklaven zusammengesetzten Armee. Anfänglich hatten 10.000 Kämpfer aus den Gladiatorenschulen in Capua revoltiert. Zunächst flohen sie zum Vesuv und erwiesen sich dort als Sammelpunkt für entflozene Sklaven und unterprivilegierte Elemente der römischen Gesellschaft.

77. Fannius und Magius vereinbaren ein Bündnis mit Mithradates VI.: Sertorius schickte Gesandte zum König von Pontus und unerbittlichen Gegner Roms, Mithradates VI. Sie sollten mit ihm eine Allianz gegen die sullianische Republik schließen. 76 v. Chr. wurde dieses Bündnis Realität und die Armeen von Mithradates marschierten (begleitet vom sertorianischen General und Prokonsul von Asien, Marius) in Bithynien und dem Hellespont ein. Anm.: Die Jahreszahlen richten sich nach P.O. Spann Sertorius und the Legacy of Sulla, Little Rock 1987.

78. Sklaven strömen zum Vesuv: Sobald Spartacus' Gladiatoren revoltiert und eine Basis am Vesuv errichtet hatten, verbreitete sich die Kunde darüber, und die Sklaven aus den zahlreichen Latifundien der Umgebung strömten zum Lager am Vesuv. Diese Karte repräsentiert die Rekrutierung, Organisation und Ausbildung der Sklaven-Armee, die sich in Windeseile vollzogen und Roms militärische und politische Führer völlig überraschtem.

79. Lepidus verlässt Italien: 78 v. Chr. wurde Lepidus zu einem der beiden Konsuln gewählt. Er war ein heimlicher Marianer und plante, die Sullanische Verfassung zu beseitigen. Er verließ Rom noch während seines Konsulats und rekrutierte ungefähr 30.000 Soldaten (ca. 6 Legionen) in Etrurien. Er beabsichtigte, nach Rom zu marschieren und die Herrschaft an sich zu reißen. Sein Kollege Catulus jedoch vermochte es, ihn an der milvischen Brücke in der Nähe Roms zu schlagen und zum Rückzug nach Etrurien zu zwingen. Zur selben Zeit war in Gallia Cisalpina ein weiterer Aufstand ausgebrochen (mit ca. 3 Legionen) unter Führung von M. Iunius Brutus. Pompeius konnte diesen Aufstand schnell niederwerfen und überquerte dann den Appenin, um die Überreste der Streitmacht des Lepidus anzugreifen. Nun von allen Seiten bedrängt, floh Lepidus mit ungefähr 15.000 Mann (ca. 3 Legionen) nach Korsika und beabsichtigte, seine Truppen zu Sertorius nach Spanien zu führen. Jedoch erkrankte und starb er in Sardinien und Perperna übernahm das Kommando der Truppen.

80. Fortuna begünstigt die Mutigen: Diese Karte spiegelt das Glück wieder, das Sertorius in der Anfangszeit seines Krieges gegen die sullianische Republik treu war. In vielerlei Hinsicht jedoch erwies sich sein Erfolg schädlich für ihn, da er dazu beitrug, dass die Republik größte Anstrengungen gegen Sertorius unternahm.

Autor: **John B. Firer**

Entwicklung: **Neil Randall**

Unterstützung bei der Entwicklung: **Walter Wintar**

Graphik: **Mark Mahaffey**

Entwurf der Schachtel: **Mark Mahaffey und Brien Miller**

Cover Portrait: **'Ma Souffrance' mit Erlaubnis von Carl Nordgaard**

Gladius-Photographie: **David DelaGardelle**

Überarbeitung: **Ken Dingley, John B. Firer und Neil Randall**

Korrekturlesen: **Kevin Duke, John B. Firer, Ronald Mayer-Opificius und Neil Randall**

VASSAL Module: **Michael Gouker**

Cyberboard Module: **Barry „Black Dog“ Setser**

Deutsche Bearbeitung: **Ronald Mayer-Opificius**

Spieltester: **Rodolphe Duhil, Nicholas J. Firer, Adam Freitag, Michael Gouker, Benjamin Hamdorf, Mark Jones, Mark Kalina, Aaron Lewicki, Jon Matthews, Ronald Mayer-Opificius, John Nebauer, Steffan O'Sullivan, Neil Randall, Martin Sample, Barry Setser, Joel Toppen, Charles Vasey, Walter Wintar, Andrew Young und Dean Zadiraka**

Produktion: **Ken Dingley, Mark Kalina und Bill Thomas für Compass Games, LLC.**

Besonderer Dank: **John B. Firer und Neil Randall**

Widmung: **Compass Games möchte diese Produktion dem Andenken von Pauline Thomas (1936 - 2008) widmen.**