

ARMORICA

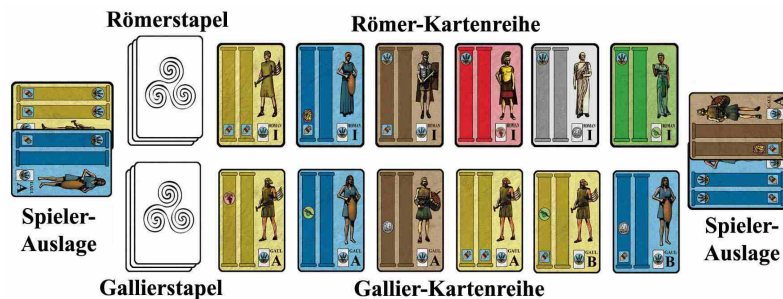
Wir schreiben das Jahr 100 n. Chr. und das Land der Kelten Armorica (Bretagne) ist vom römischen Reich besetzt. Die Verwalter von Armorica versuchen ihren Einfluss zu vergrößern, indem sie wohlhabende römische Einwanderer anwerben. Nun haben römische Patrizier einen ausgewählten Geschmack und so wird es einige Entwicklungsschritte brauchen, ihnen eine barbarische Provinz wie die Bretagne schmackhaft zu machen.

KARTENVERTEILUNG

Es gibt 63 Karten: 4 Start-Karten, 1 Startspieler-Karte, 29 Gallier-Karten (Decks a,b,c,d und e), 29 Römer-Karten (Decks I,II,III und IV). Es gibt 6 verschiedene Kartensorten: Bauern (gelb), Arbeiter (blau), Soldaten (braun), Matronen (grün), Generäle (rot) und Bürokraten (weiß). Auf den Personenkarten finden sich insgesamt 6 Symbolarten: Weizen (erste Symbolreihe), Trauben (zweite Reihe), Oliven (dritte Reihe), Schafe (vierte Reihe), Goldmünzen (fünfte Reihe) und Amphoren (sechste Reihe).

SPIELAUFBAU

Der Startspieler wird ausgelost und erhält die Karten "Start 1" und die Startspieler-Karte. Die anderen Spieler erhalten reihum die Startkarten 2,3,4. Seine Start-Karte legt jeder Spieler offen vor sich aus. Die Gallier-Karten werden in Stapeln (a,b,c,d,e) sortiert, jeweils gemischt und schließlich wird aus all diesen Karten ein verdeckter Stapel gebildet, in dem die Karten "a" ganz oben liegen und die anderen Sorten (b,c,d,e) folgen. Das gleiche wird mit den Römer-Karten gemacht, hier liegen im verdeckten Stapel die Karten I oben, es folgen II,III und IV. Von beiden Stapeln werden die 6 obersten Karten aufgedeckt und in jeweils einer Reihe offen ausgelegt.



ABLAUF EINER SPIELRUNDE

Jede Runde hat 3 Phasen:

1. Phase: Gallische Einwanderung: Beginnend mit dem Startspieler nimmt sich der aktive Spieler genau eine der offen in der Reihe ausliegenden Gallier-Karten und legt sie offen vor sich ab. Wenn man keine Gallier-Karte nehmen kann oder will, passt man. Welche der ausliegenden Gallier-Karte man aus der Reihe nehmen darf, wird durch die Anzahl an Weizensymbolen, die ein Spieler bereits offen vor sich ausliegen hat, eingeschränkt: Um die Karte ganz rechts in der Reihe zu nehmen, benötigt man nur ein Weizensymbol, um die links daran anschließende Karte zu nehmen schon mindestens zwei Weizensymbole, usw. Die gewählte Karte legt der Spieler rechts neben seine bereits ausliegenden eigenen Karten, und zwar so, dass die vorangehende Karte teilweise überdeckt wird, die Symbolreihen aber noch sichtbar bleiben. Wenn man passt, muss man die Gallier-Karte ganz rechts in der Reihe aus dem Spiel nehmen.

Schließlich wird die oberste Gallier-Karte vom Nachziehstapel links neben die anderen Gallier-Karten offen ausgelegt und der nächste Spieler ist dran.

2. Phase: Römische Einwanderung: Beginnend mit dem Startspieler nimmt sich der aktive Spieler genau eine der offen in der Reihe ausliegenden Römer-Karten und legt sie offen vor sich ab. Wenn man keine Römer-Karte nehmen kann oder will, passt man. Welche der ausliegenden römischen Bürger-Karten (blau, braun, gelb) man aus der Reihe nehmen darf, wird durch die Anzahl an Weizensymbolen, die ein Spieler bereits offen vor sich ausliegen hat, eingeschränkt (s.o.). Um an römische Patrizier-Karten zu gelangen, wird ähnlich verfahren: Die entsprechend benötigten Symbole sind unten rechts auf der Patrizier-Karte abgebildet. Für eine rote Patrizier-Karte benötigt man Trauben (2. Symbolreihe), für eine grüne Patrizier-Karte Oliven (3. Symbolreihe) und für eine weiße Patrizier-Karte Schafe (4. Symbolreihe). Wichtig ist, dass beim Abzählen von rechts nach links immer alle römischen Karten mitgezählt werden. Die gewählte römische Karte wird dann wie gewohnt rechts an die eigene ausliegende Kartenreihe teilüberlappend offen angelegt. Wenn man passt, muss man die Römer-Karte ganz rechts in der Reihe aus dem Spiel nehmen.

Schließlich wird die oberste Römer-Karte vom Nachziehstapel links neben die anderen Römer-Karten offen ausgelegt und der links folgende Spieler ist dran.

Beispiel für einen Spielzug: Michael darf eine römische Karte nehmen. Er hat in seiner Auslage Karten mit insgesamt 3 Weizensymbolen, 2 Olivensymbolen und einem Traubensymbol. Von links nach rechts liegen eine braune, eine weiße, eine blaue, eine gelbe, eine rote und eine grüne Römer-Karte aus. Michael darf die rote Römer-Karte nicht nehmen, da sie die zweite von rechts ist, Michael aber nur ein Traubensymbol ausliegen hat. Die weiße Römer-Karte darf er auch nicht nehmen, da er keine 5 Schafe besitzt. Ebenso darf er weder die braune noch die blaue Römer-Karte nehmen, da er keine 6 bzw. 4 Weizensymbole ausliegen hat, sondern nur drei. Die gelbe Karte darf er dagegen nehmen, da sie die dritte Karte von rechts ist und er mindestens drei Weizensymbole ausliegen hat. Auch die grüne Römer-Karte darf er nehmen, da sie ganz rechts liegt und er zwei Olivensymbole ausliegen hat..



3. Phase: Hungerwinter: Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum bestimmt jeder Spieler für sich die Anzahl seiner ausliegenden Amphorensymbole und dann die Kartenanzahl in seiner Auslage. Wenn er mehr Karten als Amphorensymbole ausliegen hat, muss er so viele Karten aus seiner Auslage entfernen, bis die Anzahl der Amphorensymbole der Kartenanzahl entspricht. Welche Karten er entfernt, bleibt dem Spieler überlassen, allerdings dürfen keine Karten mit Amphorensymbol entfernt werden! Pass die Startspieler-Karte links. **Als Sonderregel im 2-Personen-Spiel gilt, dass auch die am weitesten rechts liegende Karte der Gallier- und der Römer-Kartenreihe entfernt, und dann jeweils eine Karte des entsprechenden Nachziehstapels an den Reihen links angelegt wird..**

SPIELENDENDE:

Wenn die Nachziehstapel aufgebraucht sind, wird die komplette Runde (inkl. Winter) noch zu Ende gespielt.

WERTUNG:

Die Spieler erhalten umso mehr Siegpunkte, je mehr verschiedenfarbige Karten sich nebeneinander in ihrer Auslage befinden. Dabei wird von links nach rechts lückenlos die Auslage durchgezählt (Bsp. siehe unten).

1 FARBE	2 FARBEN	3 FARBEN	4 FARBEN	5 FARBEN	6 FARBEN
1 SP	3 SP	6 SP	10 SP	15 SP	21 SP

Für jedes Goldsymbol in der eigenen Auslage erhält der Spieler zusätzlich einen Siegpunkt.

Der Spieler mit den meisten Trauben-Symbolen erhält zusätzlich 4 Siegpunkte, bei Gleichstand erhält jeder beteiligte Spieler 2 Siegpunkte. Mit Oliven- und Schaf-Symbolen wird gleich verfahren.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt, bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Goldsymbolen in der Auslage.

Beispiel: Die Karten in Michaels Auslage sind: Braun, blau, gelb [6 SP], braun, gelb, rot, blau, weiß [15 SP], gelb, weiß [3SP]. Für seine 3 Goldsymbole erhält er insgesamt 3 SP. Da er die meisten Schaf-Symbole ausliegen hat, bekommt er hierfür für 4 SP. Mit Carmen hat er die gemeinsame Mehrheit an Trauben-Symbolen, hierfür bekommen beide 2 SP. Am Schluss haben Michael und Carmen 33 SP- da Michael aber drei und Carmen nur zwei Goldsymbole ausliegen hat, gewinnt schließlich Michael.

Spielentwicklung und -gestaltung: Eric B Vogel

Deutsche Übersetzung: Achim Nieder-Vahrenholz

Danke an alle Testspieler: Shannon Applecline, Heather Boshears, David Boyd, Michael Economy, Dan Fernandez, Anna Gee, Terrence Gee, Joshua Harrington, Carmen Ho, Mark Meuser, Chris Ruggiero, Tin Sakulsirimatana, und Jon Spinner. Danke an Shannon Applecline, Kimberly Applecline, Achim Nieder-Vahrenholz, Magalie Nieder-Vahrenholz, Yegor Sadoshenko und Endgame.

