

MUNERA

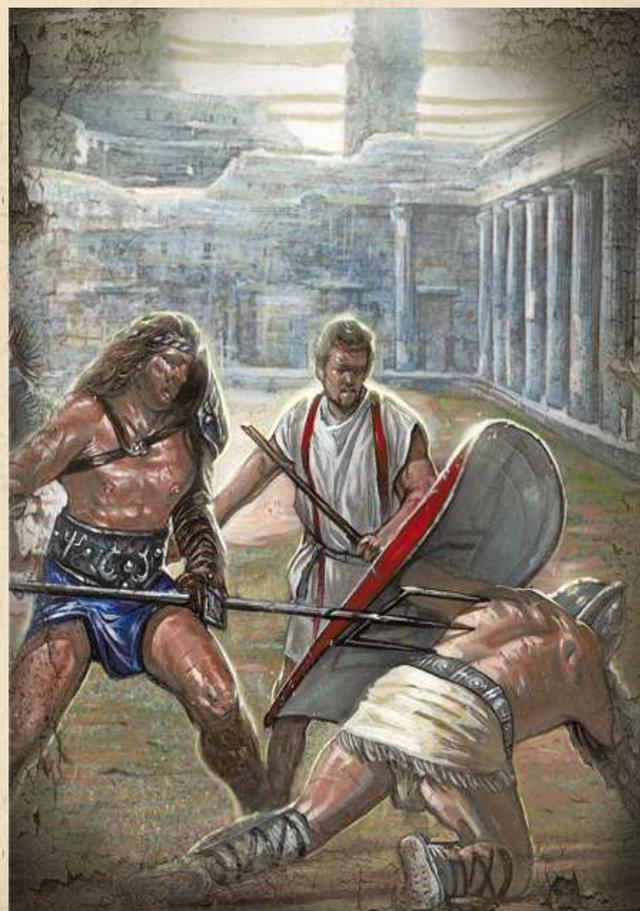
FAMILIA GLADIATORIA

für Gomez

*nunc tamen interea haec, prisco quae more parentum tradita sunt tristi munere ad inferias,
accipe fraterno multum manantia fletu, atque in perpetuum, frater, ave atque vale*

INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|--|----|
| • EINLEITUNG | 4 |
| • SPIELMATERIAL | 5 |
| - SPIELPLÄNE | 5 |
| - SPIELMARKEN | 6 |
| - DIE KARTEN (GLADIATOR -MINISTER – MUNUS – EVENTUM) | |
| • <i>DIE FAMILIA GLADIATORIA</i> | 9 |
| - DIE GLADIATOREN / GLADIATOR KARTEN | 9 |
| - KLASSEN | 9 |
| - DIE GLADIATOR-PAARUNGEN | |
| - ERFAHRUNG UND AUFSTIEG DER GLADIATOREN | 10 |
| - DIE BEDIENSTETEN / MINISTER KARTEN | 10 |
| • SPIEVORBEREITUNG | 12 |
| • SPIELZUG | 12 |
| - EVENTUM PHASE | 12 |
| - FORUM PHASE | 13 |
| - MUNUS PHASE | 13 |
| • ALLGEMEINE REGELN | |
| - DER RUDIS | 19 |
| - GYMNASIUM MIT MEHR ALS 8 GLADIATOREN | 19 |
| - VERKAUF UND MARKT | 19 |
| - ABSPRACHEN | 19 |
| • OPTIONALE REGELN | 20 |
| - SCHNELLEINSTIEG | 20 |
| - SPIELDAUER | 20 |
| - WEITERE OPTIONALE REGELN | 20 |



MIVNERA

FAMILIA GLADIATORIA



PROVOCATOR

Ausrüstung: Helm (*galea*), Brustschutz (*spongia pectoris*), Schienpanzer (*manica*) um den Arm, mit dem der Dolch geführt wird, lange Beinschiene (*ocrea*) am Bein auf der Schildseite, Kurzsword (*sica*) und leichter Schild (*scutum*)

Widersacher: *provocator*.

Beschreibung: Der Provocator ist ein aggressiver Gladiator. Er attackiert seinen Widersacher indem er seinen Schild wie ein Waffe einsetzt. Er stellt einen äußerst gefährlichen Krieger dar, der mit schnellen Schildschlägen und ebenso schnellen Schwerthieben auf seinen Gegner einstürmt. *Provocator* bedeutet "der, der herausfordert": Dieser Gladiator macht sich durch die Verwendung seines Schilds als Waffe auch selbst verwundbar, provoziert seinen Widersacher auf diese Weise jedoch ebenfalls eine Schwäche zu offenbaren. Er trägt als einziger Gladiator einen Brustschutz, da er seinen Schild weniger zur Verteidigung als vielmehr zum Angriff einsetzt.

MYRMILLO

Ausrüstung: Helm (*galea*), Schienpanzer (*manica*) um den Arm, mit dem der Dolch geführt wird, kurze Beinschiene (*ocrea*) am Bein auf der Schildseite, Kurzsword (*sica*) und Schild (*scutum*)

Widersacher: *Thraex*

Beschreibung: Der *Myrmillo* ist der robusteste Verteidiger. Verborgten hinter seinem schweren Legionärsschild stellt er ein unüberwindbares Bollwerk dar. Der *Myrmillo* kämpft wie eine Muräne, die sich tief unter ihrem Riff verbirgt, während die feindlichen Angriffe Welle um Welle gegen seine undurchdringliche Verteidigung branden.

Der *Myrmillo* wartet ab bis sein Gegner eine Schwachstelle offenbart, um dann schnell und präzise zuzuschlagen. Er verhält sich wie jene Raubfische, mit denen er sich die Namensherkunft teilt (*Myrmillo* und Muräne stammen beide vom gleichen Wortstamm ab: *Myr* bedeutet „verborgen“).



THRAEX

Ausrüstung: Helm (*galea*), Schienpanzer (*manica*) um den Arm, mit dem der Dolch geführt wird, lange Beinschiene (*ocrea*) an beiden Beinen, gebogenes Kurzsword (*sica supina*) und ein kleiner, rechteckiger, gewölbter Schild (*parmula*)

Widersacher: *Myrmillo*

Beschreibung: Die Bewaffnung des *Thraex* entspricht der der grimmigen Balkan-Barbaren. Dieser Gladiator greift seine Widersacher aus allen Richtungen an. Dank seiner nicht abzusehenden Hiebe mit seinem gebogenen Kurzsword durchbricht er selbst die beste Verteidigung. Seine hohen Beinschienen bieten ihm dabei den größten Schutz, da er unablässig und unberechenbar angreift, einem wilden Löwen gleich. Im Sprung auf seine Feinde zu wird er gern mit einem Adler verglichen. Der im Sturzflug auf seine Beute zu hält. Sein Helm trägt das Symbol des Greifen, jenem mythologischen Tier von Thrakien: Genau wie dieses Raubtier, schlägt der *Thraex* mit der Geschwindigkeit eines Adlers und der Wildheit eines Löwen zu.





SECUTOR

Ausrüstung: abgerundeter Helm (*galea*), Schienenpanzer (*manica*) um den Arm, mit dem der Dolch geführt wird, kurze Beinschiene (*ocrea*) am Bein auf der Schildseite, Kurzsword (*sica*) und Schild (*scutum*) mit gerundeten Kanten

Widersacher: *Retiarius*

Beschreibung: *Secutor* ist "der Verfolger". Er folgt jedem Schritt seiner zurückweichenden Widersacher, und versucht in Schlagweite zu gelangen um sich mit Hilfe seiner überlegenen Ausrüstung im Nahkampf durchzusetzen. Dabei gibt er fortwährend darauf Acht, dem *Retiarius* nicht ins Netz zu gehen, welches ihn jederzeit fesseln und auf Gedeih und Verderb der Gnade der Zuschauer ausliefern könnte. Die Ausrüstung des *Secutor* ist genau auf seinen Widersacher, den *Retiarius*, abgestimmt. Die Kanten von Rüstung, Helm und Schild sind abgerundet, um den Netzen möglichst wenig Halt zu erlauben. Er ist ein Jäger, der sehr darauf bedacht ist nicht selbst zur Beute zu werden.



RETIARIUS

Ausrüstung: hohe Schulterpanzerung (*galerus*) auf der Seite, mit der verteidigt wird, Dreizack (*fuscina*), Netz (*iaculum*), Dolch (*pugio*)

Widersacher: *Secutor*

Beschreibung: Der *Retiarius* ist "der Fischer mit dem Netz". Sein Verzicht auf jedwede Art von Schilden ist eine ständige Verlockung für seinen stürmischen Widersacher. Der *Retiarius* ist darauf angewiesen seinen Gegner auf Abstand zu halten. Mit seinem Kampfverhalten stellt er zweierlei dar: zum einen ist er, als an sich leichte Beute für den schwer bewaffneten *Secutor*, in ständiger Bewegung, zum anderen ist er ein Jäger, immer bereit einen unvorsichtigen Gegner ins Netz gehen zu lassen und ihm mit seinem Dreizack den letzten Stoß zu versetzen. Der *Retiarius* führt ebenso einen Dolch mit sich, um ihn in Notsituationen zur Verteidigung einzusetzen, oder um den im Netz gefangenen *Secutor* zum Aufgeben zu zwingen.



HOPLOMACHUS

Ausrüstung: Helm (*galea*), Schienenpanzer (*manica*) um den Arm, mit dem der Dolch geführt wird, kurze Beinschiene (*ocrea*) am Bein auf der Schildseite, Kurzsword (*sica*) und samnitische Schild (*scutum*).

Widersacher: *Aequimanus*

Beschreibung: Der *Hoplomachus* ist „der mit dem Schild kämpft“. Dieser Gladiator weiß das große Schild samnitische Krieger meisterhaft zu handhaben während er seinen Widersacher mit seinem Speer aus sicherem Abstand unter Druck setzt. Durch die höhere Reichweite der Waffe seines Widersachers, verlässt sich der *Hoplomachus* unter den ständigen Angriffen auf seinen großen Schild. Mit ihm dringt er durch die gegnerische Verteidigung um zum tödlichen Speerstoß anzusetzen. Nur ein sehr geübter Kämpfer kann die Rolle eines *Hoplomachus* einnehmen: er muss gleichsam Angriff und Verteidigung meistern um bestehen zu können.

AEQUIMANUS

Ausrüstung: Helm (*galea*), Schienenpanzer (*manica*) um den Arm, mit dem der Speer gestoßen wird, lange Beinschienen (*ocrea*) an beiden Beinen, Speer (*hasta*), Kurzsword (*sica*) und ein kleiner Rundschild (*parmula*) am Handgelenk.

Widersacher: *Hoplomachus*

Beschreibung: Der *Aequimanus* verkörpert in der Arena den typischen Soldaten einer makedonischen Phalanx. Sein Name bedeutet soviel wie „beidhändig Geschickter“ und tatsächlich kämpft dieser Gladiator mit Speer und Kurzsword. Mit dem beidhändig geführten Speer hält er seinen Widersacher auf Abstand und versucht ihn dabei aus dem Gleichgewicht zu bringen, immer bereit schnell zuzuschlagen, sobald sich in der Verteidigung eine Lücke ergibt. Gelingt es seinem Gegner die Distanz zwischen ihnen zu überbrücken, lässt der *Aequimanus* seinen Speer fallen und benutzt sein Kurzsword - ähnlich dem *Thraex*. Er kann somit auf zwei unterschiedliche Arten kämpfen, und ist in beiden gleich gefährlich und nicht zu unterschätzen.



I. EINLEITUNG

Die *MUNERA* Serie: *MUNERA* ist eine Serie von Brettspielen, die in der vielfältigen und blutigen Welt der Kolosseen des Römischen Imperiums (100 – 200 n. Chr.) und seiner spektakulären Veranstaltungen angesiedelt ist. *MUNERA* soll diese historischen und großartige Spiele wieder in Erinnerung rufen, ohne sich dabei auf die Spektakel selbst zu beschränken, sondern auch das wiederzubeleben, was vor und nach ihnen vonstatten ging. Die Serie wird jedoch nicht aus simplen Zweikampf- oder Rennspielen bestehen sondern will versuchen die echten historischen Gegebenheiten zu simulieren, und Ihnen so zu ermöglichen diese Römischen Spektakel wiederzuerleben: mit all ihren technischen, sozialen und wirtschaftlichen Aspekten. Sie werden sich um das Training der Gladiatoren, ihren Herausforderungen, dem Einfangen wilder Bestien, den Jagden in der Arena, die Vorbereitung der Pferdewagen kümmern und die Triumphe in diesem größten Zirkus der Menschheitsgeschichte erleben.

MUNERA: FAMILIA GLADIATORIA ist das erste dieser Brettspiele. 2 bis 4 Spieler übernehmen jeweils die Rolle eines *Lanista*, einem Geschäftsmann der Antike, der sich entschieden hat sein Vermögen in die Gründung eines *Ludus* (ein Gymnasium), und in die Verwaltung einer *Familia Gladiatorial* (eine Gladiatorenschule) zu investieren, Bedienstete und Gladiatoren mit eingeschlossen. Jeder Spieler leitet ein eigenes *Ludus*, rekrutiert die fähigsten Bediensteten und kauft die stärksten Kandidaten ein, um sie zu Gladiatoren auszubilden. Er wird die besten von ihnen in die Arena schicken und ihnen beim Kampf um Leben und Tod zusehen. Welches *Ludus* wird dabei wohl den neuen Champion von Rom ausbilden?

SIEGEBEDINGUNGEN

In *MUNERA: FAMILIA GLADIATORIA*, leitet jeder Spieler sein eigenes Gymnasium (auf Latein *Ludus*) und versucht es zum siegreichsten des ganzen Imperiums zu machen. Ein Gymnasium gelangt zu Ruhm (Ruhmespunkte für den jeweiligen Spieler) indem es an Spektakeln teilnimmt, oder durch das Ausspielen von *EVENTUM* Karten. Das erste Gymnasium, das 15 Ruhmespunkte erreicht, gewinnt. Sollten mehrere Gymnasien gleichzeitig 15 Ruhmespunkte erreichen, gewinnt dasjenige mit der höchsten Gesamtsumme an Ruhmespunkten. Herrscht auch dann noch Gleichstand, gewinnt das Gymnasium dessen Gladiatoren den höchsten Beliebtheitswert haben: +4 für jeden *Veteranus*, +8 für jeden *Primus Palus* (siehe Seite 10).

WICHTIGE BEGRIFFE

Hier werden die wichtigsten Begriffe von *MUNERA: FAMILIA GLADIATORIA* erklärt.

Wörter in KAPITÄLCHEN stehen für das Spielmaterial (siehe „Kapitel 2 – Spielmaterial“ für eine detaillierte Liste). Einige Begriffe, die sich auf unterschiedliche Bereiche und Aspekte des Spiels beziehen, sind mit einem Großbuchstaben gekennzeichnet.

- Anerkennung: dieser Wert zeigt an, wie sehr die Zuschauer von einem laufenden **Zweikampf** begeistert sind; je begeisterter die Zuschauer, desto höher stehen die Chancen des Verlierers zu überleben (siehe Seite 16)
- Wetter: Spieler, die **wetten und betrügen** (siehe Seite 17).
- Klasse: Gladiatorentyp, der durch Name und Ausrüstung bestimmt ist
- Vertrag: dieser Wert gibt die Anzahl an Gladiator-Paarungen an, die ein Gymnasium zu einem Spektakel aussenden muss, um Ruhm und MÜNZEN in angegebener Menge zu gewinnen
- Bedienstete: Bedienstete im Gymnasium; dargestellt durch die MINISTER Karten.
- Kosten: Preis, den man mit eigenen MÜNZEN bezahlen kann
- Erfahrung: beeinflusst durch die Beliebtheit des Gladiators wird dieser Wert in folgende Stufen aufgeteilt: *Tiro*, *Veteranus* und *Primus Palus*; die Erfahrung kann Einfluss auf Charisma und Tapferkeit (siehe Seite 10) des Gladiators haben
- Ruhm: zeigt an wie berühmt eine Gymnasium ist; der Spieler mit den meisten Ruhmespunkten ist Sieger des Spiels
- Gymnasium: alle Bediensteten und Gladiatoren eines Spielers
- Gladiator-Paarungen: eine der 4 Klassen-Kombinationen (*Myrmillo-Thraex*, *Hoplomachus-Aequimanus*, *Retiarius-Secutor* and *Provocator-Provocator*), die sich in den Römischen Arenen gegenüber stehen
- Gladiator-Paarung: zwei Gladiatoren die für einen Kampf gegeneinander geeignet sind (z. B. ein beliebiger *Myrmillo* gegen einen beliebigen *Thraex*)
- Phase: ein Teil eines Spielzuges, der sich auf einen bestimmten Ablauf bezieht. In *MUNERA: FAMILIA GLADIATORIA* gibt in jedem Spielzug drei Phasen: *Eventum* Phase, *Forum* Phase und *Munus* Phase
- Beliebtheit: dieser Wert gibt an, wie hoch ein Gladiator in der Gunst der Zuschauer steht, wie beliebt er ist. Sein Erfahrungswert erhöht sich durch jeweils 4 Beliebtheitspunkte (siehe Seite 10)
- Region: Regionen, in die die ITALIENKARTE aufgeteilt ist
- neu würfeln: dies bedeutet, dass ein Würfel erneut geworfen, und das neue Ergebnis beibehalten wird
- *Rudarius*: der Spieler der die *RUDIS* Marke hat (die Marke gibt dem Spieler das Recht bestimmte Entscheidungen zu treffen, siehe Seite 19)
- Seeregion: eine Region im Meer, in der kein Gymnasium gekauft werden kann
- Können: dieser Wert zeigt an wie fähig ein Bediensteter ist

Anmerkung: Auch wenn es keine *Doctor* Karte an einer Klasse auf dem Gymnasiumsplan anliegt, bedeutet das nicht zwangsweise, dass es keine Berater für diese Klassen gibt. Es bedeutet lediglich, dass es keine *Doctoren* gibt die auf dem Gebiet erfahren genug sind, um einen Einfluss auf die Fähigkeiten ihrer Schüler zu haben. Das bedeutet, dass jedes Gymnasium jede Gladiatorenklasse trainieren kann, auch wenn keine passende *Doctor* Karte am GYMNASIUMSPLAN anliegt.

DIE MARKEN

In MUNERA: FAMILIA GLADIATORIA gibt es unterschiedlichen Arten von Marken:



RUDIS: Diese Marke zeigt an, welcher Spieler im Augenblick die Rolle des *Rudarius* einnimmt. Sie wird für alle sichtbar vor den GYMNASIUMSPLAN gelegt. Der *RUDIS* verleiht seinem Besitzer bestimmte Rechte (siehe Seite 19).

POSITIONSSTEIN: Hiervon gibt es zwei für jedes Gymnasium. Der erste der beiden zeigt den Standort des Gymnasiums auf der ITALIENKARTE an, während der zweite auf dem GYMNASIUMSPLAN dazu dient, den Stand der erreichten Ruhmespunkte anzuzeigen.



BELIEBTHEIT: Diese Marken sind mit unterschiedlichen Ziffern beschriftet (1,2,3) und werden auf die *GLADIATOR* Karten gelegt, und zeigen so deren jeweilige Beliebtheit an.

ERFAHRUNG: Diese Marken werden ebenfalls auf die *GLADIATOR* Karten gelegt; **ERFAHRUNGS** Marken zeigen den Rang des Gladiators an (T für *Tiro* was soviel wie Novize oder Anfänger bedeutet, V für *Veteranus* was einen Veteranen kennzeichnet, Pp für *Primus Palus* was den höchsten erreichbaren Rang darstellt): der Rang eines Gladiators beeinflusst nicht nur seine Tapferkeit, sondern ebenso sein Charisma (siehe Seite 10); die Marken zeigen ebenfalls die Klasse des Gladiators an (*Provocator, Myrmillo, Thræx*, etc.).



MÜNZEN: Diese Marken stellen die Währung des Spiels und den Schatzraum der Gymnasien dar; Es gibt sie in drei Farben, die ihren unterschiedlichen Wert widerspiegeln: Holz (1 MÜNZE), Rot (5 MÜNZEN) und Gelb (10 MÜNZEN).

COMPROBATIO: Diese Marke steht auf dem SPEKTAKELSPIELPLAN für den Beifall der Zuschauer (siehe Seite 16) während eines **Zweikampfs**; auf der einen Seite zeigt sie eine Faust vor gelbem Hintergrund und steht für den Jubel und Beifall der Zuschauer (positiv), auf der anderen Seite zeigt sie eine offene Hand auf rotem Hintergrund für die Unzufriedenheit der Zuschauer (negativ).



PUGNA: Um das Fortschreiten eines **Zweikampfs** anzuzeigen wird die Marke über die *Pugna* Felder auf dem SPEKTAKELSPIELPLAN verschoben.

VIRTUS: Diese Marken zeigen auf den *Virtus* Feldern (auf dem SPEKTAKELSPIELPLAN) an wie oft für den jeweiligen, an einem **Zweikampf** beteiligten Gladiator neu gewürfelt werden darf; sie zeigen auf der einen Reihe die Werte 1 bis 5 und auf der anderen Reihe die Werte 6 bis 10 an.



VERWUNDUNG: Diese Marken werden benutzt um die Anzahl an Verwundungen, die ein Gladiator während eines **Zweikampfs** erleidet, festzuhalten. Dies stellt gleichzeitig dar, wann ein Gladiator sich erholen muss.

DIE KARTEN

In MUNERA: FAMILIA GLADIATORIA gibt es 4 unterschiedliche Kartentypen: *GLADIATOR*, *MINISTER*, *MUNUS* und *EVENTUM*.

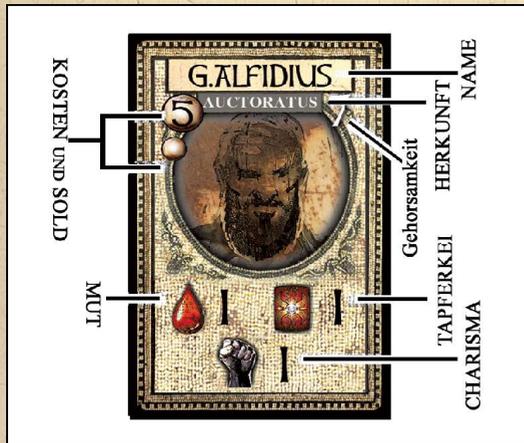
Alle Karten werden nach ihrem Typ aufgeteilt, gemischt und als verdeckte (Nachzieh)Stapel für alle gut erreichbar über die Spielpläne gelegt. Jedesmal wenn ein Spieler eine *GLADIATOR*, *MINISTER* und *MUNUS* Karte zieht, zeigt er sie allen anderen Spielern; die *EVENTUM* Karten werden hingegen verdeckt gezogen und bleiben bis zu ihrer Verwendung auf der Hand des Spielers. Jeder Spieler darf maximal 5 *EVENTUM* Karten auf der Hand haben. Jedesmal wenn eine Karte abgelegt wird, wird sie offen auf den Ablagestapel direkt neben oder hinter dem entsprechenden Nachziehstapel gelegt. Wird die letzte Karte eines Nachziehstapels gezogen, werden alle Karten auf dem jeweiligen Ablagestapel gemischt und bilden anschließend den neuen, verdeckten Nachziehstapel.

AKTIVIEREN UND DEAKTIVIEREN

Um anzuzeigen, dass **aktiviert** wird, wird sie um 90° im Uhrzeigersinn gedreht; um anzuzeigen, dass sie **deaktiviert wird**, wird sie um 90° gegen den Uhrzeigersinn gedreht. Eine **aktivierte** Karte zeigt an, dass sie im aktuellen Spielzug nicht nochmal für etwas anderes benutzt werden kann (wurde beispielsweise ein Gladiator, der an einem Spektakel teilnimmt **aktiviert**, kann er im selben Spielzug nicht nochmal **aktiviert** werden, um an einem anderen Spektakel teilzunehmen).

GLADIATOR KARTEN

Die Gladiatoren sind die Champions der Antike. Als Protagonisten der Zweikämpfe, und von den Zuschauern geliebt, kämpfen sie in den Arenen, von Volk und Imperatoren gleichsam bejubelt. Gladiatoren sind Athleten und Krieger, die ihr Leben im täglichen Kampf riskieren um den Tod ein weiteres mal ein Schnippen zu schlagen. Sie sind der Rohstoff aus dem der Ianista sein Gymnasium formt. Nur durch ihre Siege kann er hoffen zu Reichtum und Ruhm zu gelangen.

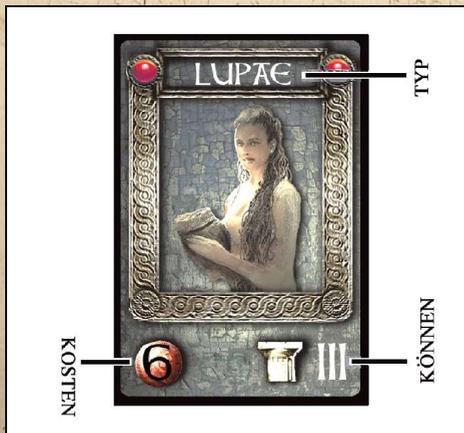


Jede **GLADIATOR** Karte enthält folgende Informationen:

- **NAME:** der Rufname des Gladiators, unter dem er in der Arena bekannt ist;
- **HERKUNFT, KOSTEN und SOLD:** die Herkunft des Gladiators bestimmt seine Gehorsamkeit (*Captivus* 1, *Damnatus* 3, *Servus* 5, *Auctoratus* 7) und die Kosten (*Damnatus* 0, *Servus* und *Captivus* 2, *Auctoratus* 5). Der Gehorsamkeitswert ist rechts von der Herkunft angegeben, die Kosten links von der Herkunft. (Anmerkung: die *Auctoratus* Kosten sind zwar 5, aber der Spieler muss zusätzlich jedes Mal, wenn der Gladiator an einem **Zweikampf** teilnimmt einen Sold in Höhe von 1 MÜNZE zahlen). Die Kosten entsprechen dem Mindestgebot für den Kauf des Gladiators. Die Gehorsamkeit stellt dar, wie gut sich ein Gladiator mit dem harten Leben in den Baracken und dem psychischen Druck, den ein derart gefährliches Leben mit sich bringt, umgehen kann.
- **TAPFERKEIT:** stellt das kämpferische Können des Gladiators dar; dieser Charakterwert hilft dabei die *Virtus* Punkte des Gladiators zu bestimmen, und so anzuzeigen wie oft für ihn in einem **Zweikampf** neu gewürfelt werden darf
- **MUT:** Fähigkeit des Gladiators, Verwundungen zu ertragen und trotz der Risiken auch schwer verwundet weiter zu kämpfen, und so noch mehr Anerkennung von den Zuschauern zu bekommen
- **CHARISMA:** die Gabe des Gladiators die Zuschauer zu inspirieren, sie zu faszinieren und ihre Anerkennung zu erhöhen, für den Fall dass sie über ihn richten (und er sich dem Zuschauerurteil unterwerfen muss).

MINISTER KARTEN

Jede **MINISTER** Karte zeigt einen Bediensteten, der als einzelner (oder zu mehr) das Fachpersonal des Gymnasium darstellt, das spezielle Aufgaben erfüllt und dem Ianista hilft seine Gladiatoren zu managen. Die Bediensteten sind das Rückgrat eines jeden Gymnasiums. Spieler können Bedienstete einstellen/kaufen und deren Können und Boni in den entsprechenden Bereichen einsetzen.



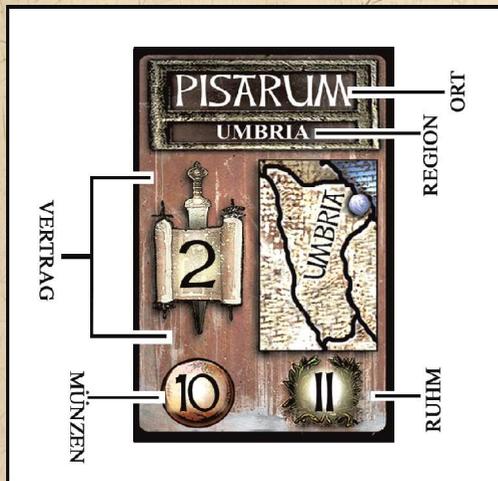
In **MUNERA: FAMILIA GLADIATORIA**, können die Spieler Nutzen aus den Fähigkeiten ihrer Bediensteten ziehen, die ab Seite 10 beschrieben werden.

Jede **MINISTER** Karte enthält die folgenden Informationen:

- **TYP:** Die römische Bezeichnung des Bediensteten auf der Karte (*Ministerkarten* des selben Typs haben einen Edelstein in der selben Farbe links und rechts neben ihrer Bezeichnung)
- **KÖNNEN:** Die Höhe des Könnens auf dem Spezialgebiet des Bediensteten
- **KOSTEN:** das Mindestgebot in den **Auktion**, in denen die Spieler den Bediensteten einstellen/kaufen wollen

MUNUS KARTEN

Die *MUNUS* Karten stehen für die Spektakel, die von einem Magistraten, Aristokraten oder vom Imperator persönlich angeboten werden. Ursprünglich nur während der Begräbnisfeier für einen Aristokraten abgehalten, wurden die Gladiatorenkämpfe bald zur beliebtesten Unterhaltungform und zum wichtigsten Teil jeder Veranstaltung.

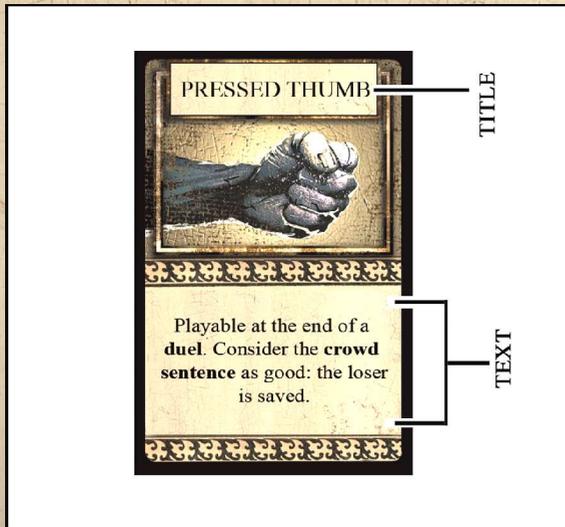


Jede *MUNUS* Karte steht für ein Spektakel an dem zwei Gymnasien teilnehmen können; die Karte enthält folgende Informationen:

- **ORT:** die Stadt in der sich die Arena befindet
- **REGION:** Region auf dem ITALIENSPIELPLAN in der die Stadt liegt
- **VERTRAG:** Anzahl der Gladiatoren-Paarungen die jedes teilnehmende Gymnasium zu diesem Spektakel entsenden muss, wobei es sich um unterschiedliche Paarungen handeln muss; manche Spektakel erfordern das Entsenden einer bestimmten Gladiatoren-Paarung (zum Beispiel *Retiarius* und *Secutor* oder *Thraex* und *Myrmillo*), die auf der Karte angezeigt ist
- **MÜNZEN:** Anzahl an MÜNZEN die an das *Rudarius* Gymnasium ausgezahlt werden, gleichzeitig auch der Anfangswert für ein **Ausgleichsangebot**, durch welches das zweite teilnehmende Gymnasium bestimmt wird
- **RUHM:** Anzahl an Ruhmespunkten für jedes der beiden teilnehmenden Gymnasien

EVENTVM KARTEN

Jedes *EVENTUM* stellt ein Zufallsereignis dar, das positive oder negative Auswirkungen haben kann..



Jede *EVENTUM* Karte enthält folgende Informationen:

- **TITEL:** der Name der Karte
- **TEXT:** die Beschreibung des Karteneffekts

In *MUNERA: FAMILIA GLADIATORIA* erhalten die Spieler *EVENTUM* Karten auf zwei Wegen: in der *Eventum* Phase und jedesmal wenn mindestens ein Gladiator des entsprechenden Gymnasiums an einem Zweikampf teilnimmt, auch dann, wenn der Gladiator aufgrund einer **Absprache** an ein anderes Gymnasium ausgeliehen ist (siehe Seite 19).

III. DIE FAMILIA GLADIATORIA

DIE GLADIATOREN – GLADIATOR KARTEN

Jeder Gladiator hat neben seinem Rufnamen, seine Herkunft und drei Charakterwerte.

Der Rufname unterscheidet alle Gladiatoren voneinander. Im antiken Rom wurde den Gladiatoren ein Rufname gegeben: Dieser sollte an einen Helden aus den Mythen (Paris, Hector), eine wilde Bestie (Tigris – Tiger, Ursus – Bär), eine körperliche Eigenschaft oder Verhaltensweise (Ferox – grimmig, Pulcher – schön), etwas sehr wertvolles (Aureus – Gold, Amethystus – aus Amethysten gefertigt) oder an einen echten Namen erinnern (Marcus Antonius, Flavius Sanctus)..

Die Herkunft zeigt auf welche Weise jemand zum Gladiator wurde:

- *Servus*: ein gekaufter Sklave, KOSTEN 2 MÜNZEN, Gehorsamkeit 5
- *Captivus*: ein Kriegsgefangener, KOSTEN 2 MÜNZEN, Gehorsamkeit 1
- *Damnatus*: ein verurteilter Verbrecher, KOSTEN 0 MÜNZEN, Gehorsamkeit 3
- *Auctoratus*: ein freiwilliger Gladiator, KOSTEN 5 MÜNZEN (+ 1 MÜNZE für jeden bestrittenen **Zweikampf**), Gehorsamkeit 7.

Die Kosten geben das Mindestangebot in MÜNZEN für den Kauf eines Gladiators an.

Die Gehorsamkeit spielt bei vielen *EVENTUM* Karten eine jeweils unterschiedliche Rolle. Sie steht für die Disziplin des Gladiators, seinem Wunsch zu Kämpfen und seinem Respekt gegenüber der Hierarchie des Gymnasiums. Die Gehorsamkeit spielt auch eine Rolle, wenn ein Gymnasium an einem Zeitpunkt zu viele Gladiatoren hat (siehe Seite 19).

Die weiteren Werte des Gladiators haben folgenden Einfluss auf das Spiel:

- **TAPFERKEIT**: dieser Wert wird zum Können des Doctors und der **ERFAHRUNG** des Gladiators addiert, um die Anzahl der **VIRTUS** Punkte zu bestimmen (Angabe, wie oft für den Gladiator neu gewürfelt werden darf) die dem Gladiator für den **Zweikampf** zur Verfügung stehen
- **MUT**: Die maximale Anzahl an **VERWUNDUNGEN** (Marken) die ein Gladiator erleiden kann bevor er aufgeben und sich dem **Zuschauerurteil** unterwerfen muss.
- **CHARISMA**: Dieser Wert zeigt wie beliebt der Gladiator bei den Zuschauern ist. Addiert man das Charisma zur Anzahl der **VERWUNDUNGEN** und dem **COMPROBATIO**-Wert ergibt sich, wie hoch die Anerkennung der Zuschauer für den Gladiator ist. Hieran orientiert sich das **Zuschauerurteil** (siehe Seite 16)

Wenn ein Gladiator von einem Spieler gekauft wird, oder wenn ein Gladiator zum ersten mal zu einem Spektakel entsendet wird, muss er einer Klasse zugeteilt werden. Das bedeutet, dass der Gladiator auf den Kampf gegen seinen entsprechenden Widersacher im Umgang mit speziellen Waffen und einem eigenen Kampfstil ausgebildet wird.

Die Beschreibung der Gladiatoren-Paarungen, also welche Zweikämpfe ausgetragen werden können, folgt weiter unten im Detail.

KLASSEN

In *MUNERA*: *FAMILIA GLADIATORIA* muss sich jeder Spieler beim Training eines Gladiators für eine der sieben Klassen entscheiden:



Wird nach Standardregeln gespielt, beinhaltet die Wahl der Klasse keine weiteren Fähigkeiten für den Gladiator. Trotzdem ist die Wahl wichtig, da sie die Gladiatoren voneinander unterscheidet und nur dadurch ermöglicht, bestimmte Gladiator-Paarungen zu bilden, die für die Teilnahme an einem Spektakel erforderlich sind. Wenn ein Spieler einen Gladiator kauft, bestimmt er dessen Klasse. Anschließend legt er die *Tiro* **ERFAHRUNG** Marke auf die *GLADIATOR* Karte. Man kann während des Spiels jederzeit eine andere Klasse für den Gladiator bestimmen, aber auf jeder *GLADIATOR* Karte muss immer eine Klassenmarke liegen. Ändert man während des Spiels die Klasse eines Gladiators wird die **ERFAHRUNG** Marke ausgetauscht. Allerdings verliert der Gladiator sämtliche bis dahin erreichte **BELIEBTHEIT** und **ERFAHRUNG** die er bereits gewonnen hatte und fängt erneut als *Tiro* an.

DIE GLADIATOREN-PAARUNGEN

Die Gladiatorenkämpfe waren keine blutigen Massenschlachten. Sie waren professionelle Zweikämpfe zwischen genau abgestimmten Gladiatorenklassen, deren Bewaffnung und Training für die Kontrahenten gleiche Bedingungen schufen, sodass nur die Tapferkeit des Einzelnen den Sieger bestimmte. Bei diesen Zweikämpfen ging es den Römern nicht darum, blutigen Massakern beizuwohnen. Dieses Vergnügen hatten sie bereits bei öffentlichen Hinrichtungen. Die Römer erwarteten vielmehr so ergreifende und spannende Zweikämpfe von den Gladiatoren, wie wir sie heutzutage von Boxern erwarten. Genau aus dem Grund wurden die gegensätzlichen Klassen, die Gladiatoren-Paarungen, entwickelt..

In jedem Spektakel finden **Zweikämpfe** mit den folgenden Gladiator-Paarungen statt:



Andere Gladiator-Paarungen können nicht bestimmt werden.

ERFAHRUNG UND AUFSTIEG DER GLADIATOREN

Die **BELIEBTHEIT** die ein Gladiator erlangt wird auf seine Karte gelegt, neben die **ERFAHRUNGS** Marken.

Jeder Gladiator, der einen **Zweikampf** gewinnt, erhält +2 **BELIEBTHEIT** (siehe Seite 16).

Jeder Gladiator, der einen **Zweikampf** verliert aber das **Zuschauerurteil** überlebt, erhält +1 **BELIEBTHEIT**.

Jedesmal wenn ein Gladiator den vierten **BELIEBTHEITS** Punkt erhält wird seine aktuelle **ERFAHRUNGS** Marke gegen die nächsthöhere ausgetauscht (*Tiro* gegen *Veteranus*, *Veteranus* gegen *Primus Palus*). Danach fängt der Gladiator wieder bei 0 **BELIEBTHEIT** an. Gladiatoren mit der **ERFAHRUNGS** Marke *Veteranus* erhalten einen Bonus von +1 auf ihre Werte Tapferkeit und Charisma und bringen ihrem Gymnasium für jede Teilnahme an einem Spektakel 1 Ruhmespunkt. *Primus Palus* Gladiatoren erhalten einen Bonus von +2 auf Tapferkeit und Charisma und bringen ihrem Gymnasium 2 Ruhmespunkte für die Teilnahme an einem Spektakel.

TOD DER GLADIATOREN

Falls ein Gladiator durch Zuschauerurteil sein Leben lassen muss, erhält sein Gymnasium eine Ausgleichzahlung. Die Anzahl der **MÜNZEN** wird dabei wie folgt berechnet: Kosten des Gladiators (abhängig von seiner Herkunft) + seine **BELIEBTHEITS** Punkte + 4 falls er den Rang *Veteranus* erreicht hatte / +8 falls er den Rang *Primus Palus* erreicht hatte

DIE BEDIENSTETEN – MINISTER KARTEN

In **MUNERA: FAMILIA GLADIATORIA** kann jeder Spieler Vorteile aus den Fähigkeiten seiner Bediensteten ziehen. Jeder von den Bediensteten hat dabei Einfluss auf einen ganz bestimmten Teil des Gladiatorenlebens.

DOCTOR

Der Doctor ist der Trainer des Gladiators. Er bringt ihm den Kampfstil einer bestimmten Klasse bei.

Sobald ein Spieler einen *Doctor* kauft, bestimmt welche Klasse dieser trainieren soll und platziert die Karte unterhalb der Klassenbezeichnung auf seinem **GYMNASIUMSPLAN**. Von diesem Moment an trainiert dieser *Doctor* alle Gladiatoren dieser Klasse, und kann von da an auch keiner anderen Klasse mehr zugeteilt werden. Jeder Gladiator dieser Klasse erhält in jedem **Zweikampf** so viele zusätzliche *Virtus* Punkte wie das Können des *Doctor* angibt. Anmerkung: Diese *Virtus* Punkte werden zu der Anzahl dazu gezählt, die sich aus der Summe der Tapferkeit und der **ERFAHRUNG** des Gladiators ergibt (Können des *Doctor* + Tapferkeit + **ERFAHRUNG** (*Tiro* 0, *Veteranus* 1, *Primus Palus* 2) **ERFAHRUNG** (siehe oben).

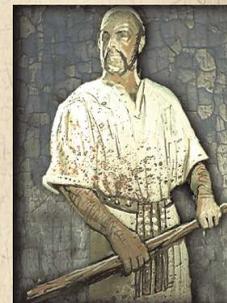
MEDICUS

*Der Medicus kümmert sich um die Gesundheit der Gladiatoren, schützt sie vor Krankheiten, heilt ihre Verwundungen aus den **Zweikämpfen** und sichert so ihre schnelle Erholung.*

Das Können des *Medicus* ist für zwei Situationen wichtig:

In der ersten Situation, nach einem **Zweikampf**, wird der Wert seines Könnens zu einem Würfelwurf hinzu addiert, um zu prüfen ob die Verletzungen aus dem Kampf verheilen. Ist die Summe aus dem Können des *Medicus* und dem Würfelwurf höher als die Anzahl der **VERWUNDUNGEN** wird der Gladiator **aktiviert** (d. h. die **GLADIATOR** Karte wird um 90° im Uhrzeigersinn gedreht) und alle **VERWUNDUNGEN** werden von ihm entfernt. Ist die Summe kleiner oder gleich der Anzahl an **VERWUNDUNGEN** wird der Gladiator ebenfalls **aktiviert**, allerdings wird eine **VERWUNDUNGSMARKE** auf seiner Karte liegen gelassen. Liegt eine **VERWUNDUNGSMARKE** auf der **GLADIATOR** Karte, kann sie solange nicht **deaktiviert** werden (90° Drehung gegen den Uhrzeigersinn) bis die **VERWUNDUNGSMARKE** zu Beginn der nächsten *Forum* Phase entfernt werden kann (siehe Seite 13).

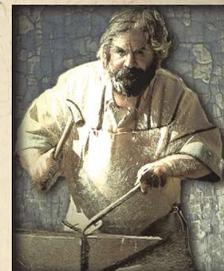
In der zweiten Situation, zu Beginn der *Forum* Phase, wird das Können des *Medicus* benutzt um zu prüfen, ob eine liegen gebliebene **VERWUNDUNGSMARKE** entfernt werden kann. Hierzu würfelt der Spieler und addiert den Würfelwurf zum Können des *Medicus*. Ist die Summe höher als 4 wird die **VERWUNDUNGSMARKE** entfernt. Der Gladiator kann damit zu Beginn der *Forum* Phase des nächsten Spielzugs **deaktiviert** werden (seine Karte wird um 90° gegen den Uhrzeigersinn gedreht).



FABER

Der Faber ist kein einfacher Rüstungs- und Waffenschmied, er ist gleichzeitig auch ein Künstler, Dekorateur und Graveur. Die von ihm angefertigten Rüstungen und Waffen, für die er nur die besten Materiale verwendet, sind sowohl effektiv als auch beeindruckend gestaltet. Ein Champion in strahlender Rüstung wird viel einfacher die Bewunderung der Zuschauer gewinnen, und im Zweifelsfall weniger schnell von ihnen zum Tode verurteilt.

Das Können des *Faber* wird beim **Zuschauerurteil** über den Verlierer eines **Zweikampfs** zur Anerkennung hinzu gerechnet (siehe Seite 16).



COQUUS

Der Coquus kümmert sich um die Ernährung der Gladiatoren, hält sie bei Kräften. Eine gute Ernährung ist bei Athleten besonders wichtig. So ist ein gut ernährter Gladiator nicht nur stärker und allgemein gesünder, er wird auch danach aussehen, mehr Energie und eine gesteigerte Kampfmoral an den Tag legen.

Das Können des *Coquus* gibt an, wie oft sein Gymnasium Würfelwürfel, die einen Gladiator betreffen, neu würfeln darf. Wird das Können eines *Coquus* benutzt um neu zu würfeln, wird der *Coquus aktiviert*: ein *Coquus* mit Können 1 kann einmal pro Spielzug **aktiviert** werden, mit Können 2 zweimal, mit Können 3 dreimal (hier wird seine Karte also um 270° im Uhrzeigersinn drehen).



ARBITER

Die Gladiatorenkämpfe müssen den Gesetzen der Arena folgen. Der Arbiter ist dafür verantwortlich auf die Einhaltung dieser Gesetze zu achten. Daneben achtete er darauf, dass kein Gladiator den anderen während eines Zweikampfs tötet, und die Zuschauern so um ihr Recht beraubt, das Schicksal des Verlierers zu bestimmen.

Das Können des *Arbiters* wird zum Würfelwurf addiert, wenn geprüft wird ob es zu einer **unabsichtlichen Tötung** kommt (siehe Seite 16).



VECTORES

Ein Spektakel kann in jeder Region Italiens stattfinden, weshalb jedes Gymnasium Vectores braucht. Sie sind die antiken Reiseunternehmen, die dafür Sorge tragen, dass die Gladiatoren in möglichst kurzer Zeit von einer Arena zur nächsten gelangen. Auf diese Weise wird auch verhindert, dass ein Gladiator während der Reise flüchtet.

Das Können des *Vectores* gibt an durch wie viele Regionen ein Gladiator aus dem selben Gymnasium reisen kann, ohne dass Reisekosten zu bezahlen sind (Reisekosten fallen in Höhe von 2 MÜNZEN für jede durchreiste Region an, siehe Seite 15).



LUPAE

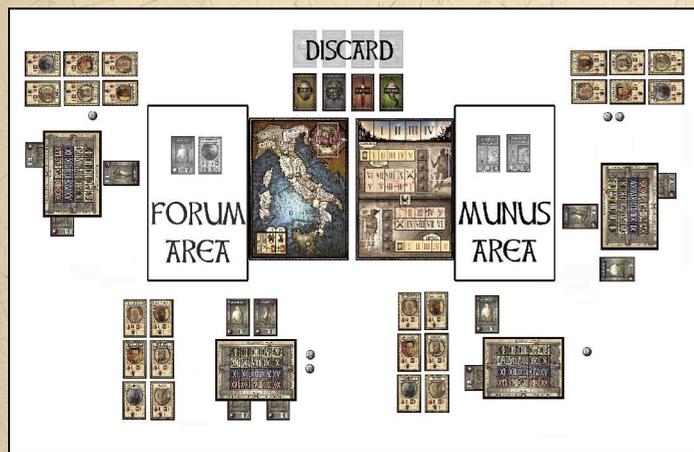
Jeder Ianista weiß, dass Proteste, Aufstände und Selbstmorde zu verhindern, und selbst die Beaufsichtigung durch Wächter oft nicht ausreichend ist. Manchmal ist es erforderlich den Gladiatoren die Gesellschaft von Frauen zu ermöglichen – mit anderen Worten: Huren im Gymnasium unterzubringen und zu beschäftigen.

Das Können der *Lupae* wird zur Gehorsamkeit des Gladiators addiert.



IV. SPIELVORBEREITUNG

Vor Spielbeginn werden die ITALIENKARTE (links) und der SPEKTAKELSPIELPLAN (rechts) nebeneinander in die Tischmitte gelegt. Die PUGNA, COMPROBATIO und VIRTUS Marken werden auf den SPEKTAKELSPIELPLAN gelegt, während die restlichen Marken nach ihrer Art sortiert und neben den beiden Spielplänen, für alle gut erreichbar, bereit gelegt werden. Links von der ITALIENKARTE befindet sich der Forum Bereich, rechts vom SPEKTAKELSPIELPLAN der Munus Bereich. Hier sollte wie auf dem unteren Bild angezeigt entsprechend Platz gelassen werden. Die Karten werden nach Art/Rückseite sortiert (GLADIATOR, MINISTER, MUNUS und EVENTUM), jeweils gemischt und als verdeckte Nachziehstapel oberhalb der beiden Hauptspielpläne (ITALIENKARTE und SPEKTAKELSPIELPLAN) platziert. Abgelegte Karten werden im Spielverlauf direkt oberhalb der entsprechenden Nachziehstapel platziert und bilden den jeweiligen Ablagestapel (Karten werden immer offen abgelegt, d. h. mit der Vorderseite nach oben).



Als nächstes erhält jeder Spieler einen GYMNASIUMSPLAN, zwei POSITIONSSTEINE und 25 MÜNZEN. Anschließend wird reihum gewürfelt und der Spieler mit dem höchsten Wurf erhält die RUDIS Marke und wird damit im ersten Spielzug zum Rudiarius.

Im Uhrzeigersinn und beginnend mit dem Rudiarius führt jeder Spieler die folgende Schritte aus:

- es wird eine Region für das eigene Gymnasium ausgewählt: es werden die Kosten für die Region bezahlt, die auf der ITALIENKARTE angegeben sind, dann wird der POSITIONSSTEIN in die Region gestellt (der zweite POSITIONSSTEIN bleibt vorerst neben dem GYMNASIUMSPLAN stehen und wird später verwendet um die Anzahl der gewonnenen Ruhmespunkte zu markieren). Zuletzt werden die restlichen MÜNZEN, als Schatzraum neben den GYMNASIUMSPLAN gelegt.

- jeder Spieler zieht offen und für alle Spieler gut sichtbar GLADIATOR Karten, bis er insgesamt sechs Gladiatoren mit der Herkunft *servus*, *captivus* oder *damnatus* hat (Gladiatoren mit der Herkunft *auctoratus* werden direkt auf den Ablagestapel gelegt)

- jeder Spieler zieht offen und für alle Spieler gut sichtbar Bedienstete vom MINISTER Stapel bis er einen mit Können 1 hat, der automatisch in seinem Gymnasium beschäftigt wird (Bedienstete mit einem Können größer als 1 werden direkt auf den Ablagestapel gelegt)
- jeder Spieler zieht verdeckt zwei EVENTUM Karten

Haben alle Spieler diese Schritte ausgeführt beginnt die erste Spielrunde mit der Munus Phase. (Für einen, bei den ersten Spielen empfohlenen, schnelleren Start siehe Seite 20 „optionale Regeln“)

V. SPIELZUG

MUNERA: FAMILIA GLADIATORIA ist in Spielzüge aufgeteilt, die jeweils die drei folgenden Phase haben:

1. *Eventum* Phase: Im Uhrzeigersinn zieht jeder Spieler, beginnend mit dem Rudiarius, eine EVENTUM Karte;
2. *Forum* Phase: Zuerst werden alle **aktivierten** Gladiatoren **deaktiviert**, dann wird die Erholung der Gladiatoren geprüft, die nicht **deaktiviert** werden können, weil sich noch VERWUNDUNGEN auf ihnen befinden. Im Anschluss werden alle Karten aus dem *Forum* Bereich auf die Ablagestapel gelegt, und je Spieler 1 GLADIATOR Karte und 1 MINISTER Karte aufgedeckt und im *Forum* Bereich ausgelegt. Nun folgen die **Auktionen** zum Kauf der ausliegenden Gladiatoren und Bediensteten.
3. *Munus* Phase: Zuerst werden alle Karten aus dem *Munus* Bereich auf den Ablagestapel gelegt, dann 2 neue Karten (bei einem Spiel mit 2–3 Spieler) oder 3 neue Karten (bei einem Spiel mit 4 Spielern) vom MUNUS Nachziehstapel gezogen und im *Munus* Bereich ausgelegt. Anschließend werden die nun ausgelegten Spektakel nacheinander in den folgenden Schritten abgewickelt: **Angebot**, **Reisen** und **Zweikampf**

1. EVENTUM PHASE

Alle Spieler nehmen, angefangen beim Rudiarius, der Reihe nach und verdeckt eine Karte vom EVENTUM Nachziehstapel auf ihre Hand.

2. FORUM PHASE

AKTIVIERTE UND VERWUNDETE GLADIATOREN

Jeder Spieler **deaktiviert** alle **aktivierten** Gladiatoren, auf denen keine VERWUNDUNGS Marken liegen.

Jeder Spieler würfelt nun mit einem Würfel für jeden eigenen **aktivierten** Gladiator, auf dem eine VERWUNDUNGS Marke liegt. Ist das Ergebnis (zuzüglich des Können des *Medicus* im Gymnasium des Spielers) 4 oder höher, wird die VERWUNDUNGS Marke entfernt. Der Gladiator kann damit zu Beginn der nächsten *Forum* Phase **deaktiviert** werden.

*Aktivier*te Gladiatoren mit einer VERWUNDUNGS Marke sind die, deren Verletzungen sich im letzten **Zweikampf** als besonders schwerwiegend herausgestellt haben, und die eine längere Erholungszeit benötigen. Sie bleiben zwar **aktiviert**, doch es wird überprüft, ob die VERWUNDUNGS Marke entfernt, und der Gladiator damit im nächsten Spielzug **deaktiviert** werden kann.

DER FORUM BEREICH UND AUKTIONEN

Alle Karten aus dem *Forum* Bereich kommen auf die entsprechenden Ablagestapel. Anschließend werden jeweils soviele *GLADIATOR* und *MINISTER* Karten gezogen, wie Spieler mitspielen (bei 3 Spielern also 3 *GLADIATOR* und 3 *MINISTER* Karten). Als nächstes folgen die **Auktionen**.

Der *Rudarius* sucht die Karte aus dem *Forum* Bereich aus, die versteigert wird.

Auktionen laufen dabei folgendermaßen ab: Jeder Spieler nimmt seine MÜNZEN und nimmt sein Gebot für die zur **Auktion** ausgewählte Karte versteckt in eine Hand. Haben alle Spieler ihr Gebot auf diese Weise bestimmt, öffnen alle gleichzeitig ihre Hände und zeigen, wie viele MÜNZEN jeder von ihnen bietet (das Gebot kann dabei auch 0 sein).

Der Spieler mit dem höchsten Gebot gewinnt die Auktion. Er bezahlt die Anzahl an gebotenen MÜNZEN und nimmt die gekaufte Karte. Alle anderen Spieler legen ihre gebotenen MÜNZEN wieder in ihren Schatzraum.

Während einer **Auktion** darf niemand ein Gebot abgeben, das weniger MÜNZEN beinhaltet als die Kosten auf der versteigerten Karte angeben (Ausnahme: es darf ein Gebot von 0 MÜNZEN abgegeben werden). Falls zwei oder mehr Spieler ein gleich hohes Gebot abgeben, würfelt jeder von ihnen mit einem Würfel.

Der Spieler mit dem höchsten Würfelwurf kauft die Karte. Bei einem Unentschieden wird neu gewürfelt.

Falls der *Rudarius* eine Karte kauft, oder keine Karte mehr kaufen will, gibt er den *RUDIS* an den nächsten Spieler zu seiner Linken ab. Ansonsten behält er ihn. Dieser Ablauf wird solange fortgeführt bis entweder keine Karten mehr im *Forum* Bereich liegen oder kein Spieler eine der übrigen Karten kaufen möchte. Will nur der *Rudarius* keine Karten mehr kaufen, wird der *RUDIS* wie oben angegeben an den nächsten Spieler zu seiner Linken weiter gegeben und die **Auktionen** gehen weiter.

3. MUNUS PHASE

Alle Karten aus dem *Mumus* Bereich kommen auf den Ablagestapel.

Nun werden 2 neue Karten (bei einem Spiel mit 2 – 3 Spielern) oder 3 neue Karten (bei einem Spiel mit 4 Spielern) vom *MUNUS* Nachziehstapel gezogen und im *Mumus* Bereich ausgelegt.

DURCHFÜHRUNG EINES SPEKTAKELS

Der *Rudarius* wählt ein Spektakel aus dem *Mumus* Bereich aus, das **durchgeführt** werden soll. Um ein Spektakel **durchführen** zu können, muss ein Gymnasium auch teilnehmen können. Damit ein Gymnasium an einem Spektakel teilnehmen kann, muss es im Besitz der vorausgesetzten Anzahl an Gladiatoren-Paarungen sein. Außerdem darf keiner der entsprechenden Gladiatoren noch **aktiviert** sein. Der Vertragswert auf einer *MUNUS* Karte gibt an, wie viele **unterschiedliche** Gladiatoren-Paarungen ein teilnehmendes Gymnasium zu einem Spektakel entsenden muss (d. h. bei Vertrag 2 muss jedes teilnehmende Gymnasium zwei unterschiedliche Gladiatoren-Paarungen zu dem Spektakel entsenden).

Es ist also nicht ausreichend die geforderte Anzahl an Gladiatoren-Paarungen zu besitzen, wenn es nicht auch unterschiedliche Gladiatoren-Paarungen sind. Es steht den Spielern jedoch frei untereinander **Ab sprachen** zu treffen, um den *Vertragsbedingungen* eines Spektakels entsprechen zu können (siehe **Ab sprachen** auf Seite 19).

Die **Durchführung** eines Spektakels erfolgt in drei Schritten:

- **Angebot**
- **Reisen**
- **Zweikampf**

Sobald ein Spektakel durchgeführt, oder die Karte abgelegt wurde, gibt der *Rudarius* den *RUDIS* an den nächsten Spieler zu seiner Linken weiter. Dieser Spieler kann sich nun ein Spektakel aussuchen, dass er **durchführen** möchte, oder den *RUDIS* direkt an den nächsten Spieler zu seiner Linken weitergeben, ohne ein Spektakel **durchzuführen**. Sind alle Spektakel **durchgeführt** worden, oder möchte keiner der Spieler, eins der übrigen Spektakel **durchführen**, endet die Phase und damit auch der Spielzug. Im Folgenden wird nun erklärt, wie ein Spektakel **durchgeführt** wird.

Dies ist die Situation am Anfang der **Munus** Phase:

Marco: Das Gymnasium von Marco, dem **Rudarius**, steht in Sardinia und hat 4 Gladiatoren, die in 2 Gladiatoren-Paarungen aufgeteilt sind: eine besteht aus **Hoplomachus – Aequimanus** und die andere aus **Retiarius – Secutor**, aber der **Secutor** ist wegen seiner Verletzungen aus einem vorhergehenden **Zweikampf** noch **aktiviert**. Marco hat außerdem eine **Vectores** Karte mit Können 2.

Caio: Sein Gymnasium steht in **Aemilia** und hat 1 Gladiatoren-Paarung bestehend aus **Thraex – Myrmillo** und 2 Gladiatoren-Paarungen mit **Hoplomachus – Aequimanus**. Des weiteren hat sein Gymnasium einen einzelnen **Provocator**. Caio besitzt also 7 Gladiatoren!

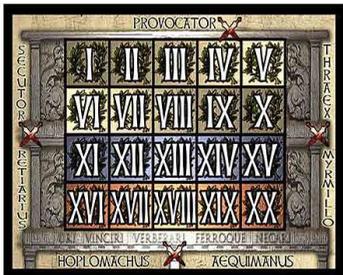
Adriano: Sein Gymnasium steht in **Sannium** und hat 6 Gladiatoren aufgeteilt auf 3 unterschiedliche Gladiatoren-Paarungen: **Thraex – Myrmillo**, **Hoplomachus – Aequimanus**, **Provocator – Provocator**.

Nachdem die Karten im **Munus** Bereich auf den Ablagestapel gelegt wurden, zieht Marco zwei neue **MUNUS** Karten (Spiel mit 3 Spielern): Die Spektakel von **Verona** und von **Telesia** werden ausgelegt. Marco, der den **Rudis** besitzt, hat nicht genug Gladiatoren-Paarungen um am Spektakel von **Verona** teilzunehmen und er bezweifelt, dass ihm seine Mitspieler welche ausleihen, daher entscheidet er sich für die Durchführung von **Telesia**. Er ist der **Rudarius**, weshalb er automatisch am Spektakel teilnimmt und den vollen Betrag an Münzen bekommen wird. Er erklärt, dass er seine Gladiatoren-Paarung aus **Hoplomachus – Aequimanus** zum Spektakel entsenden wird. Nun beginnt die **Angebotsrunde** zwischen Caio und Adriano, um zu bestimmen, welcher von beiden an dem Spektakel mit Marcos Gymnasium teilnimmt. Startangebot sind 5 MÜNZEN (wie auf der **MUNUS** Karte angezeigt). Caio, der Spieler links vom **Rudarius**, bietet an für 4 MÜNZEN teilzunehmen, Adriano bietet 3 an, was Caio dazu veranlasst anzubieten für 0 MÜNZEN teilzunehmen damit Adriano kein niedrigeres Angebot mehr abgeben kann. Nun bestimmt Caio seine Gladiatoren-Paarung aus **Hoplomachus – Aequimanus**, das er zum Spektakel entsenden will. Die **Angebotsrunde** ist damit beendet. Die Gymnasien von Marco und Caio erhalten 1 Ruhmespunkt und Marco erhält außerdem 5 MÜNZEN.



Nun geht es ans **Reisen**. Marco durchreist 3 Regionen, was seine Reisekosten auf 6 Münzen bringen würde (2 Münzen für jede durchreiste Region), allerdings besitzt er einen **Vectores** mit Können 2, der daher seine Reisekosten für das Durchreisen zweier Regionen auf 0 setzt. Marcos Reisekosten sind daher nur 2 Münzen. Caios Gymnasium steht in **Aemilia**, er muss also nur 2 Regionen durchreisen, aber er hat keinen **Vectores**, sodass er die vollen Reisekosten von 4 Münzen bezahlen muss. Nun werden die **Zweikämpfe** abgewickelt. Am Ende des Spektakels sind alle teilnehmenden Gladiatoren **aktiviert**, die **MUNUS** Karte wird abgelegt und die **RUDIS** Marke geht an den nächsten Spieler zur Linken des **Rudarius**. Caio ist nun der neue **Rudarius**, aber er ist nicht in der Lage ohne Hilfe die vorausgesetzten Gladiatoren-Paarungen zur Teilnahme am **Verona** Spektakel zu entsenden, weil er nur 2 gleiche aus **Hoplomachus – Aequimanus** und 1 aus **Thraex – Myrmillo** besitzt. Deshalb schlägt er den beiden anderen eine **Absprache** vor, mit der ihm ein Gladiator geliehen werden soll, der mit seinem **Provocator** in **Verona** kämpfen könnte. Adriano lehnt ab, da er gern selbst an dem Spektakel teilnehmen möchte. Marco hat hingegen nur noch seinen **Retiarius** **deaktiviert**, der aber mit Caios **Provocator** keine passende Gladiatoren-Paarung bilden kann. Caio beschließt daher seinen Gladiator einer anderen Klasse zuzuteilen und ihn vom **Provocator** zum **Secutor** zu machen, wobei sein Gladiator dabei natürlich seine bisher erworbene **BELIEBTHEIT** und **ERFAHRUNG** verliert. Doch zumindest kann er nun mit dem von Marco geliehenen **Retiarius** eine Gladiatoren-Paarung bilden.

Darüber hinaus verlangt Marco 8 MÜNZEN für das Ausleihen seines Gladiators: Caio akzeptiert und beschließt damit die **Absprache**. Caio, der **Rudarius** ist, nimmt automatisch an dem Spektakel teil. Marco kann nicht teilnehmen, wodurch Adriano bei voller Bezahlung in Höhe von 10 MÜNZEN teilnehmen kann (da kein anderer Spieler teilnehmen kann, entfällt die **Angebotsrunde**). Caio und Adriano erhalten beide +3 Ruhmespunkte und 10 MÜNZEN. Wie bei dem vorhergehenden Spektakel steht nun das **Reisen** an. Caio muss 1 Region durchreisen, also bezahlt er 2 MÜNZEN. Adriano hingegen muss 3 Regionen durchreisen, was für ihn Reisekosten in Höhe von 6 MÜNZEN ergeben. Als nächstes folgen die **Zweikämpfe**.



Am Ende des Spektakels sind alle teilnehmenden Gladiatoren **aktiviert**, die **MUNUS** Karte wird abgelegt und die **RUDIS** Marke geht an den nächsten Spieler zur Linken des **Rudarius**, also zu Adriano. Alle Spektakel im **Munus** Bereich wurden durchgeführt, daher endet die **Munus** Phase und mit ihr der Spielzug.



ANGEBOT

Jede **MUNUS** Karte repräsentiert ein Spektakel, an dem zwei Gymnasien teilnehmen können. Das Gymnasium des **Rudarius** nimmt automatisch am Spektakel teil, das er zur **Durchführung** ausgesucht hat, doch muss er ein weiteres Gymnasium finden, das teilnehmen möchte. Beginnend beim Spieler links vom **Rudarius** gibt jeder Spieler reihum an, ob er an der Teilnahme an diesem Spektakel interessiert ist. Will kein weiteres Gymnasium an dem Spektakel teilnehmen, wird die Karte auf den Ablagestapel gelegt, ohne dass das Spektakel **durchgeführt** wird (es gibt daher weder Ruhm noch MÜNZEN). Der **RUDIS** wird vom **Rudarius** an den nächsten Spieler zu seiner Linken weiter gegeben. Ist nur ein Gymnasium an der Teilnahme interessiert, erhalten dieses und das Gymnasium des **Rudarius** jeweils die Anzahl an Ruhmespunkten und MÜNZEN, die auf der Karte angegeben sind, und fahren mit der **Durchführung** des Spektakels fort. Wollen mehrere Gymnasien teilnehmen, wird eine **Angebotsrunde** zwischen diesen Gymnasien abgehalten. Das erste Gymnasium links vom **Rudarius** macht ein Angebot kleiner oder gleich der Anzahl an MÜNZEN, die auf der **MUNUS** Karte angegeben ist (sind auf der Karte z. B. 10 MÜNZEN angezeigt, kann das an der **Angebotsrunde** beteiligte Gymnasium anbieten für 10 oder weniger MÜNZEN teilzunehmen). Das nächste Gymnasium im Uhrzeigersinn kann das **Angebot** entweder unterbieten oder sich aus der **Angebotsrunde** zurückziehen. Dies geht solange weiter bis entweder nur noch ein Gymnasium aus der **Angebotsrunde** übrig bleibt oder bis ein **Angebot** von 0 MÜNZEN abgegeben wird. Im letzteren Fall gewinnt das entsprechende Gymnasium sofort die **Angebotsrunde**. Das siegreiche Gymnasium nimmt nun am Spektakel teil, zusammen mit dem Gymnasium des **Rudarius**. Nach dem **Angebot** erhalten beide teilnehmenden Gymnasien sofort die auf der **MUNUS** Karte angegebene Anzahl an Ruhmespunkten. Das Gymnasium des

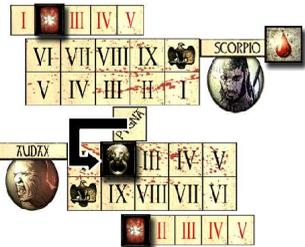
Marco und Adriano wollen den **Zweikampf** ihrer Gladiatoren *Scorpio* und *Audax* abwickeln. *Scorpio*, Marcos Gladiator, ist ein *Thraex Veteranus* mit 1 **BELIEBTHEIT**. Marco hat ebenfalls einen *Doctor* mit Können 1 für die *Thraex Klasse* in seinem **Gymnasium** und einen *Arbiter* mit Können 1.

Audax, Adrianos Gladiator, ist ein *Myrmillo Tiro* mit 3 **BELIEBTHEIT**. Adriano besitzt einen *Medicus* mit Können 1 und einen *Coqus* mit Können 3, der im laufenden Spielzug bereits einmal eingesetzt wurde.

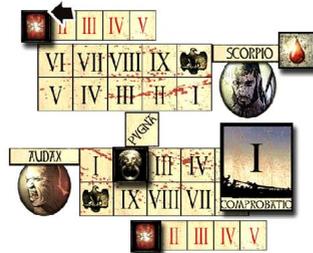
Zuerst müssen die beiden den **SPEKTAKELSPIELPLAN** den Regeln entsprechend vorbereiten.

Ihre **VIRTUS** Punkte ergeben sich wie folgt:

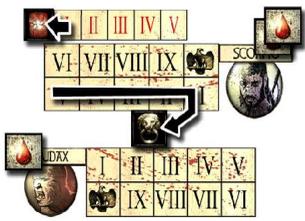
Scorpio hat Tapferkeit 0, aber er ist ein *Veteranus* (-1 Tapferkeit/Charisma) und Marco hat einen *Doctor* mit Können 1 für die *Thraex Klasse* (+1 Tapferkeit). *Scorpio* legt seine **VIRTUS** Marke somit auf das Feld II (1 für **ERFAHRUNG** +1 für den *Doctor*). *Audax* hat Tapferkeit 1 und er ist ein *Tiro* (+0 Tapferkeit). Abgesehen davon hat Adriano keinen *Doctor* für seine Klasse. Ergebnis: 1 **VIRTUS** Punkt (wegen der Tapferkeit). Sind die **VIRTUS** Marken platziert kann der **Zweikampf** beginnen!



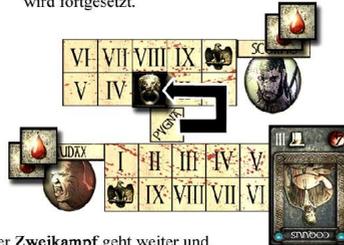
Aus dem ersten Würfelwurf hat *Scorpio* eine 3, *Audax* eine 5. *Scorpio* muss einen Treffer einstecken: die **PUGNA** Marke bewegt sich 2 Felder Richtung *Audax* und *Scorpio* erhält eine **VERWUNDUNGS** Marke.



Marco und Adriano würfeln erneut: *Scorpio* hat eine 2, *Audax* eine 6. Diesmal entscheidet sich Marco dafür einen von *Scorpio's VIRTUS* Punkten einzusetzen um neu zu würfeln. Er würfelt eine 6. Die **PUGNA** Marke wird nicht bewegt, aber der **COMPROBATIO** erhöht sich auf 1 – Die Zuschauer jubeln. Niemand erhält eine **VERWUNDUNGS** Marke und der **Zweikampf** wird fortgesetzt.



Erneutes Würfeln: *Audax* hat eine 8, *Scorpio* eine 0. *Scorpio* müsste nun überprüfen ob eine **unabsichtliche Tötung** passiert, aber Marco entscheidet sich dafür seinen zweiten **VIRTUS** Punkt einzusetzen und neu zu würfeln. Er hat eine 3. Die **PUGNA** Marke bewegt sich 5 Felder Richtung *Audax* und *Scorpio* erhält eine **VERWUNDUNGS** Marke.



Der **Zweikampf** geht weiter und diesmal hat *Audax* eine 0, und *Scorpio* eine 3. Adriano entscheidet sich vorerst dagegen seinen *Coqus* einzusetzen um neu zu würfeln, daher bewegt sich die **PUGNA** Marke 3 Felder Richtung *Scorpio* und *Audax* erhält eine **VERWUNDUNGS** Marke. Adriano muss nun auf eine **unabsichtliche Tötung** prüfen. *Audax* hat 2 **VERWUNDUNGS** Marken, aber Marco hat einen *Arbiter* mit Können 1, wodurch *Audax* einen Vorteil von +1 auf seinen Würfelwurf erhält, d. h. er muss eine 3 oder höher würfeln um *Audax* zu retten +1 für den *Arbiter* = 2 was nicht höher als die Anzahl von *Audax* **VERWUNDUNGS** Marken ist). Das Würfelergebnis ist 1, daher entscheidet sich Adriano durch seinen *Coqus* neu zu würfeln. Er dreht die Karte um weitere 90° im Uhrzeigersinn (sie ist nun um 180° gedreht, da er sie bereits einmal vor dem **Zweikampf** benutzt hatte), würfelt erneut und hat eine 4. *Audax* ist für den Moment gerettet.

Die Spieler würfeln erneut: *Scorpio* hat eine 8, *Audax* eine 2. Adriano will das enttäuschende Ergebnis nicht akzeptieren und entscheidet sich dafür, einen von *Audax* **VIRTUS** Punkten einzusetzen und neu zu würfeln. Er würfelt eine 1. Die **PUGNA** Marke bewegt sich 7 Felder in Richtung *Scorpio* und *Audax* erhält eine **VERWUNDUNGS** Marke.



Die Spieler würfeln erneut: *Scorpio* hat eine 5, *Audax* hat eine 4. Adriano entscheidet sich gegen den letzten möglichen Einsatz seines *Coqus* für diesen Spielzug, also bewegt sich die **PUGNA** Marke 1 Feld Richtung *Scorpio* und *Audax* erhält eine **VERWUNDUNGS** Marke. *Audax* hat nun insgesamt 3 **VERWUNDUNGS** Marken, was höher ist als sein **Mut** und ihn daher zur Aufgabe zwingt, und dazu sich dem **Zuschauerurteil** zu unterwerfen. *Audax* hat **Charisma** 2, die Summe der **VERWUNDUNGS** Marken beider Gladiatoren beträgt 5 (3 von *Audax*, 2 von *Scorpio*) und **COMPROBATIO** ist bei 1, was eine Gesamtsumme von 8 ergibt. D. h. dass Adriano 8 oder niedriger würfeln muss um festzustellen, ob die Zuschauer *Audax* Leistungen im **Zweikampf** anerkennen und sein Leben verschonen. Adriano würfelt, aber hat eine 9! *Audax* muss getötet werden, doch Adriano entscheidet sich dafür seinen *Coqus* letztmalig zu benutzen und das **Zuschauerurteil** neu zu würfeln. Er hat eine 8, *Audax* ist gerettet!

Rudarius erhält außerdem die angegebene Anzahl an **MÜNZEN**, das andere **Gymnasium** erhält die Anzahl an **MÜNZEN** die es in der Angebotsrunde angeboten hat (für den Fall dass es angeboten hat für 0 **MÜNZEN** teilzunehmen, erhält es nichts außer den Ruhmespunkten).

Nun entsenden die beiden teilnehmenden **Gymnasien** die **Gladiatoren-Paarungen**, die der Vertrag voraussetzt, zum **Spektakel**.

REISEN

Jeder Spieler, der **Gladiatoren** zu einem **Spektakel** entsendet (auch wenn er diese nur an einen anderen Spieler ausleiht), muss den Namen des/der teilnehmenden **Gladiatoren** nennen und die **Reisekosten** bezahlen. Die **Reisekosten** betragen dabei 2 **MÜNZEN** für jede durchquerte **Region** auf dem Weg von der **Region**, in der sich das **Gymnasium** befindet, zur **Region**, in der das **Spektakel** stattfindet – unabhängig von der Anzahl an **Gladiatoren**. Die **Region**, in der sich das **Gymnasium** befindet, wird dabei nicht mitgezählt (findet das **Spektakel** in der selben **Region** statt, in der sich auch das **Gymnasium** befindet betragen die **Reisekosten** 0 **MÜNZEN**). Das Überqueren einer **See-Region** kostet ebenfalls 2 **MÜNZEN**.

Anmerkung: Jeder Spieler, von dem mindestens ein Gladiator an einem Spektakel teilnimmt, zieht nun eine **EVENTUM** Karte.

ZWEIKÄMPFE

Während der **Durchführung** eines **Spektakels** bestimmt der *Rudarius* zu Beginn einen eigenen **Gladiator**, der sofort an einem **Zweikampf** mit einem passenden **Gladiator** des gegnerischen **Gymnasiums** teilnimmt. Hat das gegnerische **Gymnasium** keinen passenden **Gladiator** zu dem **Spektakel** gesandt, muss der **Gladiator**, nach den Regeln des **Zweikampfs** für zwei **Gladiatoren** des selben **Gymnasiums** (siehe Seite 17) gegen einen **Gladiator** des eigenen **Gymnasiums** antreten. Hat das

gegnerische Gymnasium einen passenden Gladiator gesandt, beginnt sofort der **Zweikampf**. Sobald der erste **Zweikampf** endet, beginnt der nächste. Dies wird sofort fortgesetzt bis alle **Zweikämpfe** der teilnehmenden Gladiatoren beendet sind. Treffen zwei Gladiatoren aufeinander, wird der Zweikampf wie folgt abgewickelt:

DER ZWEIKAMPF

Zuerst wird der SPEKTAKELSPIELPLAN vorbereitet:

- die Spieler bestimmen wer welche Position einnimmt (I oder II) und platzieren dort im Gladiatorenfeld ihre *GLADIATOR* Karte
- die *PUGNA* Marke wird auf das Feld in etwa der Mitte des SPEKTAKELSPIELPLAN gelegt
- die *COMPROBATIO* Marke wird mit der geschlossenen Faust nach oben auf das entsprechende Feld gelegt (es sei denn es wird vor den **Zweikämpfen** eine *EVENTUM* Karte gespielt, die die *COMPROBATIO* Stufe beeinflusst; in dem Fall wird die Marke entsprechend dem Kartentext platziert). Die Seite mit der geschlossenen Faust steht für einen *COMPROBATIO* Wert größer oder gleich 0, die Seite mit der geöffneten Hand steht für einen *COMPROBATIO* Wert kleiner 0)
- die *VIRTUS* Marken werden jeweils auf das Feld gelegt, das der Summe aus der Tapferkeit des Gladiators + dem Können des Doctors des selben Gymnasiums für die Gladiatorenklasse (falls vorhanden) + den *ERFAHRUNG* Bonus für den Gladiator (für *Tiro* 0, für *Veteranus* +1, für *Primus Palus* +2) entspricht.

Der **Zweikampf** selbst, der in zwei Phasen unterteilt ist, wird wie folgt ausgeführt, wobei in jeder Phase jeder der beiden Gladiatoren einen **Nahkampf-Wurf** würfelt (durch den entsprechenden Spieler).

1. Derjenige mit dem höchsten **Nahkampf-Wurf** bewegt anschließend die *PUGNA* Marke um so viele Felder in die eigene Richtung, wie es der Differenz zwischen den beiden **Nahkampf-Würfen** entspricht, auf das Feld mit dem Adler zu, das für den Sieg steht.
2. Der Gladiator mit dem niedrigeren **Nahkampf-Wurf** bekommt eine *VERWUNDUNGS* Marke, die auf das unterste freie *VERWUNDUNGS* Feld neben die Gladiator Karte gelegt wird
3. Ist der **Nahkampf-Wurf** beider Gladiatoren gleich hoch, erhöht sich der *COMPROBATIO* Wert um 1 und keiner der beiden Gladiatoren erhält eine *VERWUNDUNGS* Marke. Ist der *COMPROBATIO* Wert zu Beginn des **Zweikampfs** negativ (Effekt einer *EVENTUM* Karte), wird die Marke mit der geöffneten Hand nach oben auf das entsprechende Feld gelegt (z.B. wird die Marke mit der geöffneten Hand nach oben auf das Feld mit der I gelegt, wenn der *COMPROBATIO* Wert -1 ist); wenn der *COMPROBATIO* Wert 0 erreicht, wird er umgedreht, sodass die Seite mit der geschlossenen Faust zu sehen ist. Erreicht die *COMPROBATIO* Marke das Feld V, endet der **Zweikampf** ohne **Zuschauerurteil** und beide Gladiatoren werden zu Siegern erklärt (siehe *Stantes Missi* Sleg).
4. Hat ein Gladiator, oder auch beide, einen **Nahkampf-Wurf** mit dem Ergebnis 0 gewürfelt kann es zu einer **unabsichtlichen Tötung** kommen. Nachdem ggf. die *VERWUNDUNGS* Marke vergeben und die *PUGNA* Marke nach den obigen Regeln bewegt wurde, würfelt jeder Spieler der eine 0 gewürfelt hat erneut. Zu dem gewürfelten Wert wird das höchste Können der *Arbiter* addiert, deren Gymnasien die beiden am **Zweikampf** beteiligten Gladiatoren gehören (also möglicherweise das Können des *Arbiter* der dem gegnerischen Gymnasium gehört). Ist die Summe kleiner oder gleich der Anzahl an *VERWUNDUNGS* Marken, die der betroffene Gladiator in diesem **Zweikampf** erhalten hat, wird er getötet. Ansonsten wird der **Zweikampf** nach den allgemeinen Regeln fortgesetzt.

Nach jedem **Nahkampf-Wurf** kann ein Gladiator mit mindestens 1 *VIRTUS* Punkt neu würfeln. In dem Fall wird die *VIRTUS* Marke auf ein Feld mit dem nächstniedrigeren Wert verschoben und der **Nahkampf-Wurf** wiederholt (dies gilt jedoch NICHT für das Würfeln zur Prüfung einer **unabsichtlichen Tötung** oder eines **Zuschauerurteils**). Das neu gewürfelte Ergebnis ersetzt das erste, auch wenn es ungünstiger ist.

Beide Gladiatoren bleiben solange im **Zweikampf** und führen **Nahkampf-Würfe** aus bis einer von ihnen den Sieg erringt. Ein Sieg wird in den folgenden Fällen errungen:

- 1) ein Gladiator erlangt den Sieg (+2 *BELIEBTHEIT*) wenn die *PUGNA* Marke das Feld mit dem Adler auf seiner Seite erreicht (I oder II). Der Verlierer muss sich im selben Moment dem **Zuschauerurteil** stellen
- 2) ein Gladiator erlangt den Sieg (+2 *BELIEBTHEIT*) wenn sein Widersacher mehr *VERWUNDUNGS* Marken erhalten hat als es seinem Mut-Wert entspricht. Der Verlierer muss sich im selben Moment dem **Zuschauerurteil** stellen
- 3) ein Gladiator erlangt einen geringen Sieg (+1 *BELIEBTHEIT*) wenn sein Widersacher einer **unabsichtlichen Tötung** zum Opfer fällt

4) beide Gladiatoren erlangen den Sieg (+2 BELIEBTHEIT für jeden der beiden) falls die *COMPROBATIO* Marke das V Feld erreicht (*Stantes Missi Sieg*).

Muss sich ein Gladiator dem **Zuschauerurteil** stellen, passiert dies wie folgt. Zuerst wird die Anerkennung der Zuschauer für den Verlierer ermittelt: dieser Wert entspricht der Summe aus der Anzahl an VERWUNDUNGS Marken beider Gladiatoren in diesem **Zweikampf** + dem

COMPROBATIO Wert (der durch eine *EVENTUM* Karte auch ein negativer Wert sein kann) + das Können des *Faber* des Verlierergymnasiums + das Charisma des verlierenden Gladiators (zu dem ggf. ein *ERFAHRUNGS* Bonus für das Charisma hinzu kommt: +1 bei einem *Veteranus*, +2 bei einem *Primus Palus*, siehe Seite 10). Als nächstes wird mit einem Würfel gewürfelt. Ist das Ergebnis des Würfelwurfs kleiner oder gleich der Anerkennung, wird der Gladiator verschont; er hat verloren aber überlebt. Anderenfalls verlangen die Zuschauer seinen Tod und er wird beseitigt.

Nun erhält der siegreiche Gladiator +2 BELIEBTHEIT, der Gladiator der einen geringen Sieg errungen hat erhält +1 BELIEBTHEIT und der geschlagene aber überlebende Gladiator erhält ebenfalls +1 BELIEBTHEIT.

Als letztes ist noch zu prüfen, ob sich die Gladiatoren von ihren Verletzungen aus den **Zweikämpfen** sofort erholen. Für jeden verletzten Gladiator wird gewürfelt: Ist die Summe aus dem Würfelwurf + dem Können des *Medicus* höher als die Anzahl an VERWUNDUNGS Marken, die der Gladiator im Zweikampf erhalten hat, wird der Gladiator aktiviert und es werden alle VERWUNDUNGS Marken von ihm entfernt; ist die Summe kleiner oder gleich wird der Gladiator trotzdem aktiviert doch es bleibt eine VERWUNDUNGS Marke auf der *GLADIATOR* Karte liegen. Er wird zu Beginn der nächsten *Forum* Phase versuchen seine Verletzungen zu kurieren (siehe Seite 13).

Das vorherige Beispiel wird fortgesetzt: *Scorpio* erhält +2 BELIEBTHEIT für seinen großen Sieg und erreicht damit 3 BELIEBTHEIT als *Veteranus*. *Audax* erhält +1 BELIEBTHEIT dafür, dass er den **Zweikampf** als Verlierer zumindest überlebt hat. *Audax* hat damit 4 BELIEBTHEIT und wird zum *Veteranus*. Marco prüft die VERWUNDUNGS Marken von *Scorpio*: *Scorpio* hat 2 VERWUNDUNGS Marken, weshalb er mindestens eine 3 würfeln muss damit er sich vollständig erholt. Er würfelt jedoch nur eine 0. Es handelt sich also um eine besonders schwere Verletzung, die *Scorpio* vorerst außer Gefecht setzt! *Scorpio* wird aktiviert und es bleibt 1 VERWUNDUNGS Marke auf ihm liegen damit er nicht **deaktiviert** werden kann. Im nächsten Spielzug kann Marco versuchen, die VERWUNDUNGS Marke zu entfernen. Nun muss Adriano die VERWUNDUNGS Marken von *Audax* prüfen. *Audax* hat 3 VERWUNDUNGS Marken, aber Adriano besitzt einen *Medicus* mit Können 1. Er würfelt und hat eine 3, zusammen mit der +1 durch den *Medicus* ist das Ergebnis 4, weshalb Adriano alle VERWUNDUNGS Marken von *Audax* entfernen darf. *Audax* wird aktiviert und kann im nächsten Spielzug an einem neuen Spektakel teilnehmen.



ZWEIKAMPF ZWISCHEN ZWEI GLADIATOREN DES GLEICHEN GYMNASIUMS

Treffen zwei Gladiatoren des gleichen Gymnasiums in der Arena aufeinander, wird der Zweikampf in vereinfachter Form und mit weniger Würfelwürfen je Gladiator abgewickelt. Für beide Gladiatoren wird gewürfelt. Zu dem jeweiligen Würfelwurf werden Tapferkeit und Mut des Gladiators hinzu addiert. Der Gladiator mit dem höchsten Ergebnis trägt den Sieg davon. Bei gleichem Ergebnis wird erneut gewürfelt. Ist das Ergebnis des Siegers mindestens doppelt so hoch wie das des Verlierers, wird geprüft ob der Verlierer getötet wird. Hierzu wird für den Verlierer noch einmal gewürfelt. Ist das Ergebnis des Würfelwurfs höher als das Charisma des Verlierers, stirbt der Gladiator. Nach den allgemeinen Regeln erhält der Sieger anschließend +2 BELIEBTHEIT und der Verlierer, falls er überlebt hat +1 BELIEBTHEIT, jedoch erhält er außerdem eine VERWUNDUNGS Marke.

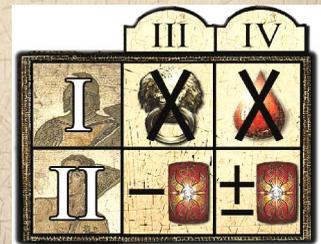
WETTEN UND BETRÜGEN

Während eines **Zweikampfs** können Gymnasien, von denen kein Gladiator am laufenden **Zweikampf** beteiligt ist, **wetten und betrügen**: ein Spieler kann nur dann **wetten und betrügen**, falls keiner seiner Gladiatoren am **Zweikampf** beteiligt ist; ein **wettender und betrügender** Spieler wird als **Wetter** bezeichnet.

Es gibt kein Limit bei der Anzahl an MÜNZEN die in einem Spektakel für das **Wetten und Betrügen** eingesetzt werden dürfen. Die MÜNZEN, die durch das **Wetten und Betrügen** gewonnen wurden können auch für weiteres **Wetten und Betrügen** bei späteren **Zweikämpfen** eingesetzt werden.

Wetten und Betrügen erfolgt durch das Platzieren von MÜNZEN auf dem **Wetten und Betrügen** Feld unten links auf der ITALIENKARTE. Dieses Feld ist in sechs kleinere Felder unterteilt: 2 **Wetten**-Felder auf denen die MÜNZEN gelegt werden, um die gewettet wird, und 4 **Betrügen**-Felder, mit denen beim **Zweikampf** betrogen wird.

Die MÜNZEN, die auf das **Wetten und Betrügen**-Feld gelegt wurden, gelten als ausgegeben und können nicht wieder in den Schatzraum zurück genommen werden. **Wetten und Betrügen** darf den **Zweikampf** nicht verlangsamen. Im Spiel mit zwei Spielern entfällt das **Wetten und Betrügen**. Im Spiel mit drei Spielern kann der Wetter nicht mehr als 3 MÜNZEN **wetten** und nur einen **Betrug** auf Feld III des **Wetten und Betrügen**-Feld legen. Im Spiel mit vier Spielern, kann jeder Wetter bis zu 5 MÜNZEN **wetten** und bis zu 2 **Betrug**-Felder benutzen, wie nachfolgend erklärt wird.



WETTEN

Es gibt zwei Felder für **Wetten**: I und II. Feld I steht für den Gladiator auf Position I auf dem SPEKTAKELSPIELPLAN, Feld II dementsprechend für die andere Position. Die MÜNZEN, die von den Wettlern auf die an einem **Zweikampf** beteiligten Gladiatoren gesetzt werden, werden in diese beiden Felder gelegt. Der erste Wette links vom *Rudarius* darf zuerst eine beliebige Anzahl an MÜNZEN auf eines der beiden Felder platzieren. Der andere kann ebenfalls eine beliebige Anzahl an MÜNZEN einsetzen, allerdings steht ihm dafür nur noch das übrige Feld zur Verfügung (er ist jedoch nicht verpflichtet zu **wetten**). Diese Wetteinsätze müssen vor dem ersten **Nahkampf-Wurf** eines **Zweikampfs** platziert werden. Am Ende des Zweikampfs erhält der Wette, der auf den siegreichen Gladiator gesetzt hat, doppelt so viele MÜNZEN wie er eingesetzt hat. Spieler dürfen in einer einzelnen Wette nicht mehr als 5 MÜNZEN einsetzen (3 MÜNZEN bei einem Spiel mit 3 Spielern).

BETRÜGEN

Sobald die **Wetten** abgeschlossen wurden beginnt der **Zweikampf**. Nun kann nach jedem **Nahkampf-Wurf** der zweite Wette links vom *Rudarius* 1 MÜNZE in eins der unten beschriebenen Felder platzieren um zu **betrügen** und so die weiter unten beschriebenen Auswirkungen zu erzielen.

Der andere Wette kann das gleiche nach dem nächsten **Nahkampf-Wurf** tun. Dies kann nach jedem **Nahkampf-Wurf** fortgeführt werden, aber immer nur wenn zuvor der jeweils andere Wette 1 MÜNZE platziert hat (in anderen Worten: es geht nur abwechselnd; kein Wette kann zweimal hintereinander **betrügen**). Wette können auch dann **betrügen**, wenn sie keine **Wette** abgeschlossen haben.

Es gibt 4 **Betrug**-Felder, die sich wie folgt unterscheiden:



- durch **Bestechung** überzeugt man, den kämpfenden Gladiatoren eine Pause zu gönnen: die PUGNA Marke wird nach dem letzten **Nahkampf-Wurf** nicht bewegt.



-man erlaubt den Gladiatoren eine schnelle Erfrischung: der Gladiator mit dem niedrigeren **Nahkampf-Wurf** erhält keine VERWUNDUNGS Marke



- man besticht den Arbitrer, der den **Zweikampf** leitet: -1 **Virtus** für einen der am **Zweikampf** beteiligten Gladiatoren



- mit Gold überredet man die Fans den anderen Gladiator zu unterstützen: +1 oder -1 **Virtus** für einen der am **Zweikampf** beteiligten Gladiatoren

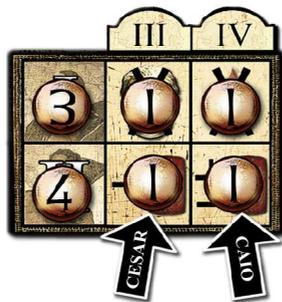
Eine MÜNZE darf immer nur in einem freien **Betrug**-Feld platziert werden. Die Auswirkungen eines Betrugs treten sofort ein.

Wir sind nun am Anfang der Durchführung der **Zweikämpfe**:

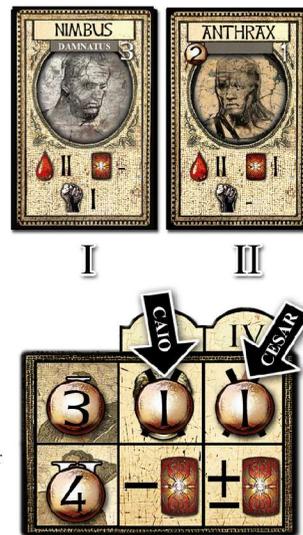
Nimbus, Marcos *Myrmillo*, wird dabei auf *Adrianos Thraex Anthrax* (1 **Virtus** Punkt) treffen. *Caio* ist der erste Wette und setzt 4 MÜNZEN auf *Anthrax*, weshalb er sie auf Feld II des **Wetten** und **Betrügen**-Feld legt. *Cesar* ist nicht verpflichtet zu wetten, aber entscheidet dafür sich 3 MÜNZEN auf *Nimbus* zu setzen.



Sobald die **Wetten** platziert sind, fängt der **Zweikampf** mit dem ersten Würfeln an. Marco hat eine 6, Adriano eine 8. Die **PUGNA** Marke bewegt sich zwei Felder Richtung *Anthrax* und *Nimbus* erhält eine **VERWUNDUNGS** Marke. Doch *Cesar*, der als zweiter **gewettet** hat, ist der erste, der **betrügen** kann und er setzt 1 MÜNZE ein um die **VERWUNDUNGS** Marke von *Nimbus* zu verhindern. Marco bedankt sich bei *Cesar* und der **Zweikampf** geht weiter. Als nächstes hat Marco eine 8 und Adriano lediglich eine 1! *Caio* entscheidet sich einzugreifen, indem er 1 MÜNZE beim **Betrügen** dafür einsetzt, dass sich die **PUGNA** Marke nicht bewegt. *Anthrax* führt damit weiterhin, erhält jedoch trotzdem eine **VERWUNDUNGS** Marke.



Es wird erneut gewürfelt: Adriano hat eine 1, Marco eine 2. Adriano entscheidet sich aufgrund seines sehr niedrigen Würfelerggebnis dafür, seinen **VIRTUS** Punkt einzusetzen und neu zu würfeln. *Cesar* unterbricht ihn dabei und benutzt 1 MÜNZE für einen weiteren **Betrag**, mit dem er den **VIRTUS** Punkt entfernt! *Anthrax* erhält eine weitere **VERWUNDUNGS** Marke und sein Mut gerät ins Wanken. Ein weiteres Mal wird gewürfelt: Marco hat eine 7, Adriano eine 4! *Anthrax*'s Ende ist nahe, aber *Cesar* merkt, dass *Caio* bei seinem letzten **Betrag** vorschnell gehandelt hat, er hat *Cesar* das Feld frei gelassen, dass es erlaubt einem der **Zweikämpfer** 1 **VIRTUS** Punkt zu nehmen oder zu geben. *Anthrax* hat keinen **VIRTUS** Punkt mehr übrig und neu zu würfeln wäre seine letzte Chance zu überleben. Also benutzt *Cesar* 1 MÜNZE für den letzten **Betrag** und gibt *Anthrax* einen **VIRTUS** Punkt. Adriano benutzt den **VIRTUS** Punkt sofort und würfelt neu. Er hat eine 3. *Cesar* und Adriano haben Pech, *Anthrax* hat verloren und muss sich dem **Zuschaurteil** unterwerfen. *Cesar* hat alle MÜNZEN, die er eingesetzt hat verloren, *Caio* hingegen gewinnt 6 MÜNZEN, das Doppelte seines Wetteinsatzes.



VI. ALLGEMEINE REGELN

DER RUDIS

Der Besitz der *RUDIS* Marke gewährt dem Spieler folgendes:

1. In der *Forum* Phase entscheidet er, welche *MINISTER* oder *GLADIATOR* Karte im *Forum* Bereich versteigert wird. Wenn der *Rudarius* die ausgewählte Karte dabei selbst ersteigert, gibt er die *RUDIS* Marke an den nächsten Spieler zu seiner Linken weiter.
2. In der *Munus* Phase entscheidet der *Rudarius* welches Spektakel **durchgeführt** wird, wobei er selbst ohne **Angebot** daran teilnimmt.
3. Am Ende eines Spielzuges, falls ein Gymnasium mehr als 8 Gladiatoren besitzt, wählt der *Rudarius* so viele Gladiatoren aus, wie mehr als 8 vorhanden sind und überprüft ihre Gehorsamkeit, wie weiter unter ausgeführt wird.

Abgesehen von den obigen Punkten ist der *Rudarius* der erste, der am Anfang eines Spielzuges eine *EVENTUM* Karte zieht.

GYMNASIUM MIT MEHR ALS 8 GLADIATOREN

Gladiatoren waren nicht nur professionelle Athleten, sondern auch unruhige Krieger, die zu einem Leben in Gefangenschaft verdammt waren. Zu viele von ihnen am selben Ort unterzubringen konnte zu großen Problemen und Konflikten führen.

Wenn ein Gymnasium am Ende eines Spielzuges mehr als 8 Gladiatoren besitzt, wählt der *Rudarius* genauso viele der Gladiatoren aus, wie mehr als 8 vorhanden sind. Er würfelt für jeden einzelnen, der auf diese Weise ausgewählten, Gladiatoren. Ist das Ergebnis des Würfelwurfs höher als die Gehorsamkeit des ausgewählten Gladiators, wird er sofort **aktiviert** und erhält eine **VERWUNDUNGS** Marke, die den Regeln entsprechend erst zu Beginn der nächsten *Forum* Phase entfernt werden kann.

VERKAUF UND MARKT

Ein Spieler kann sich in der *Forum* Phase dafür entscheiden eine oder mehrere seiner *GLADIATOR* oder *MINISTER* Karten zu verkaufen. Es gibt 3 Wege eine Karte zu verkaufen:

- die Karten kann offen unter den Spielern versteigert werden
- die Karte kann exklusiv einem bestimmten Spieler verkauft werden
- die Karte kann dem *Forum* verkauft werden

In letzterem Fall ergibt sich der Erlös in **MÜNZEN** für den Spieler wie folgt:

- Kosten + **BELIEBTHEITS** Punkte + 4 bei einem *Veteranus*, +8 bei einem *Primus Palus* wenn ein Gladiator verkauft wird
- Kosten bei einer *MINISTER* Karte

Karten, die an das *Forum* verkauft werden, werden sofort auf den Ablagestapel gelegt

ABSPRACHEN

In **MUNERA: FAMILIA GLADIATORIA** sind die Spieler dazu aufgefordert, Absprachen zu treffen und miteinander zu handeln. *EVENTUM*, *MINISTER*, *GLADIATOR* Karten, **MÜNZEN**, Versprechen und Gefallen können getauscht und/oder geliehen werden.

Die einzigen Beschränkungen dabei sind:

- man kann niemals **BELIEBTHEIT** und/oder Ruhmespunkte tauschen;
- die **BELIEBTHEIT** eines Gladiators kann nicht übertragen werden, selbst wenn er sie in einem Spektakel erlangt für das er an ein anderes Gymnasium ausgeliehen wurde;
- Ruhmespunkte, die ein Gymnasium durch einen Vertrag bekommen hat, werden auch ausschließlich diesem Gymnasium angerechnet, selbst wenn es an dem entsprechenden Spektakel mit geliehenen Gladiatoren teilnimmt

Keine Versprechen sind bindend: Der Wert eines Handels liegt in dem Wort, durch das er zustande kommt.

VII. OPTIONALE REGELN

SCHNELLEINSTIEG

Für einen schnellen Einstieg fährt man nach der Spielvorbereitung wie folgt fort:
Wenn eine Spektakel-Karte vom *MUNUS* Nachziehstapel gezogen wird, wirft man alle Karten mit Vertrag 2 oder höher ab bis soviele passende Karten gezogen wurden, wie Gladiatoren im Spiel sind. Anschließend werden die gezogenen Karten in den *Munus* Bereich gelegt und alle abgeworfenen Karten wieder in den *MUNUS* Nachziehstapel gemischt. Die Karten im *Munus* Bereich sind die Spektakel, die in der ersten *Munus* Phase **durchgeführt** werden.

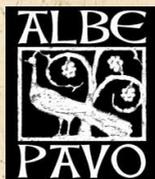
SPIELDAUER

Ein Ziel von 15 Ruhmespunkten ergibt ein durchschnittliche Spieldauer; die Spieler können sich jedoch auch auf ein längeres oder kürzeres Spiel einigen indem sie das Ziel auf 20 Ruhmespunkte erhöhen, oder auf 10 Ruhmespunkte herab setzen. Die Anzahl an Ruhmespunkte, die zum Sieg erreicht werden muss, muss zu Beginn des Spiels festgelegt sein.

ANDERE OPTIONALE REGELN

Besuchen Sie www.albepavo.com für weitere optionale Regeln und Spielinhalte, die direkt von der Website herunter geladen werden können!

Ein Spiel entworfen und weltweit vertrieben von:



via Manzoni 7, 26839, Zelo Buon Persico (Lodi), Italy

www.albepavo.com

eMail: info@albepavo.com

Credits

Credits

Konzept & Spieldesign: Matteo Santus, Jocularis

Art Direction & Artwork: Jocularis

Grafisches Design: Jocularis, Matteo Santus

Regelheft: Matteo Santus

IT Support: Dario Pieran, Thomas Busnè

Produktion: Albe Pavo

Übersetzung: Timo Schneider (GER), Simone & Louise Webster (ENG), Rodolphe Duhil (FR)

Haupttestspieler: Otello Paitosky, Daniele Piatti.

Testspieler: Andrea Martinelli, Giorgio Gnocchi, Thomas Busnè, Cristian Marazzina, Massimo Bolla, Tommaso Landi, Riccardo Lazzarini, Flavio Mortarino, Luca Ricci, Riccardo Ferri, Letizia Tansini, Alessandro Bragalini, Isa, Malto, Maura, Baio, Diego, Francesco Gallo, Marta Crespiatico, Matteo Ragazzetti, Sabrina Galvani, Andrea Olgiate, Paolo Torre, Dario Luzzoli, Achille Crosignani, Marco Del Pra, Niccolò Ricchio, Dario Pieran

Ein besonderer Dank geht an: Simo & Sabri, Mario Sanniti, our families, Janus Design, Cranio Creations, Simone "fingerpicking" Giambruno and Louise, Riccardo Lagonigro, Rafaël "regulus" Theunis, Rodolphe "messire", Timo Schneider, BGG, und alle Testspieler!