DIE SCHLANGE UND DER WOLF

SPIELANLEITUNG

SPARTACUS™

EIN SPIEL ÜBER BLUT UND VERRAT

ERWEITERUNG

Der Schatten Roms ist über Capua gefallen. Auch die einflussreichen Häuser von Seppius und Varinius streben jetzt nach Macht! Treibe deine Machenschaften zu neuen Höhen… und den Verrat zu neuen Tiefen!

INHALT

31 Neue Marktkarten

55 Neue Intrigenkarten

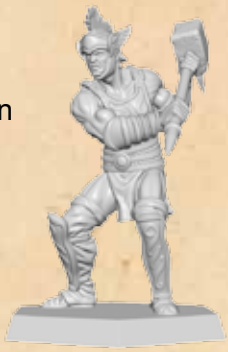
2 Neue Hauskarten

50 Marker & Münzen

2 Gladiatorfiguren

26 Würfel

Regelheft



NEUE MARKT- UND INTRIGENKARTEN

Erweiterungssymbol

Die Erweiterung *Spartacus: Die Schlange und der Wolf* enthält neue Markt- und Intrigenkarten, um sie dem Grundspiel *Spartacus: Ein Spiel über Blut und Verrat* hinzuzufügen. Jede neue Karte ist mit einem kleinen Schlangenkopf markiert. Mische die Karten der Erweiterung einfach zu den vorhandenen Karten des Markt- und Intrigendecks. Es sind alle Karten nutzbar (und es wird empfohlen alle zu nutzen), unabhängig von der Spieleranzahl.

NEUE HAUSKARTEN

Mit der Erweiterung *Spartacus: Die Schlange und der Wolf* werden zwei neue Häuser eingeführt. Diese Häuser können im normalen Spiel mit 3-4 Spielern genutzt werden oder erweitern das Spiel für 5 bis 6 Spieler.

SPIELE MIT 5-6 SPIELERN

Alle Regeln aus dem Grundspiel gelten auch für Spiele mit 5 oder 6 Spielern. Seid Euch bewusst, dass Spiele mit 5 oder 6 Spielern länger dauern! Die Erweiterung beinhaltet ausreichend Würfel, Marker und Figuren für bis zu 6 Spieler.

DER PRIMUS

Die Erweiterung erlaubt Arenakämpfe mit 4 Gladiatoren, also doppelt soviel Blut und Ruhm!

Konkurrierender Einfluss

Einige Intrigenkarten in der Erweiterung haben anstelle des benötigten Einflusses einen Pfeil.

MEHR EINFLUSS

Zeigt der Pfeil nach oben, muss man über mehr Einfluss verfügen als der zum Ziel gewählte Dominus.

WENIGER EINFLUSS

Zeigt der Pfeil nach unten, muss man über weniger Einfluss verfügen als der zum Ziel gewählte Dominus.

In beiden Fällen darf eine Karte, welche konkurrierenden Einfluss benötigt, nicht gespielt werden, wenn man gleich viel Einfluss wie das Ziel besitzt. Man darf nicht, wie üblich, Unterstützung erhalten, um diese Karte zu spielen.

BEISPIEL

Während einer Auktion besitzt Fiona 9 Punkte Einfluss und Luis verfügt über 8 Punkte Einfluss. Spartacus wird zur Versteigerung angeboten und die Einsätze sind hoch: Fiona bietet 8 Gold, Luis hingegen setzt 9 Gold. Fiona hat nun die Möglichkeit die Reaktionskarte „Schlechte Neuigkeiten“ zu spielen, die es erfordert einen höheren Einfluss als das gewählte Ziel zu haben. Sie entscheidet sich Luis als Ziel zu wählen und reduziert sein Gebot somit auf 7 Gold und gewinnt Spartacus!

Glaber und Seppius bei harten Verhandlungen

DAS HAUS SEPPIUS

Seppius und seine Schwester Seppia sind die letzten Überlebenden einer noblen und mächtigen römischen Familie in Capua. Um diesem Erbe gerecht zu werden, ist Seppius ständig bemüht einen Vorteil zu erringen. Sei es bei der Fahndung nach dem Mörder seines Cousin Sextus oder dabei sich die Gunst Roms zu sichern.

Einmischung: Diese Fähigkeit erlaubt es Seppius den benötigten Einfluss einer einzelnen Karte anzuheben. Eine Karte, die aufgrund der Fähigkeit „Einmischung“ nicht ausgespielt werden darf, wird vom Dominus wieder auf die Hand genommen. Sollte der Dominus eine zweite Karte mit dem gleichen Namen besitzen, wird die zweite Karte nicht automatisch durch „Einmischung“ beeinflusst. Ein Dominus darf die durch „Einmischung“ beeinflusste Karte erneut ausspielen, wenn er den erforderlichen Einfluss erlangt. Der so veränderte benötigte Einfluss bleibt bis zum Ende der jeweiligen Phase (Intrigen-, Markt- oder Arenaphase) bestehen. Die Fähigkeit „Einmischung“ kann nicht für Karten mit konkurrierendem Einfluss benutzt werden.

BEISPIEL

Dennis hat 7 Einfluss und spielt die Machenschaft „Ein Besucher aus Rom“, welche einen Einfluss von mindestens 6 benötigt. Michelle hat die Rolle von Seppius und entscheidet sich die Fähigkeit „Einmischung“ zu nutzen: Sie erschöpft dafür zwei Ihrer Wachen, was zur Folge hat, dass der benötigte Einfluss für die Karte auf 8 steigt. Dennis steht jetzt vor der Entscheidung die Karte entweder wieder auf die Hand zu nehmen oder bei einem anderen Dominus um Unterstützung zu betteln.

Tief verbunden: Das Haus Seppius hat seine Wurzeln in der Stadt Capua und das Schicksal der Stadt ist eng mit dieser Familie verbunden. Jedes Mal, wenn ein Dominus eine Machenschaft spielt, wodurch Gold aus der Bank an einen Spieler gezahlt wird, bekommt Seppius ebenfalls 1 Gold von der Bank. Das Gold wird NICHT vom genannten Wert der Karte abgezogen.

DAS HAUS VARINIUS

Varinius ist ein römischer Prätor und Günstling des Senats. Mit der Macht der Legionen im Rücken und mit der Unterstützung seiner Pläne durch den Senat, ächten die Parzen jeden, der nicht sein Knie vor Varinius' Willen beugt.

Der Wille des Senats: Einmal pro Intrigenphase kann Varinius die Unterstützung eines beliebigen Dominus für eine einzige Machenschaft einfordern. Wie bei allen Verhandlungen, muss Varinius nicht preisgeben, für welche Machenschaft er Unterstützung einfordert. Ein Spieler kann Varinius' Forderung um Unterstützung ausschlagen, verliert dann jedoch 1 Punkt Einfluss. Varinius kann diese Fähigkeit für jede Machenschaft nutzen, sei es eine eigene oder die eines anderen Dominus.

Römischer Prätor: Varinius kann sich auf Rom verlassen, sollte er Unterstützung durch die Legionen brauchen. Die Fähigkeit kann nicht benutzt werden, wenn sich keine Wachen im Ablagestapel befinden. Auf diese Art aus dem Ablagestapel genommene Wachen werden, wie erschöpfte Vermögenskarten, mit dem Bild nach unten auf dem Tisch platziert. Es empfiehlt sich in Spielen mit dem Haus Varinius die Karten der Wachen auf einen separaten Ablagestapel zu legen.

Seppia, Varinius & Cossutius

DER PRIMUS

Der Höhepunkt der Arenakämpfe ist der Primus – das große Finale. 2 Teams, bestehend aus je 2 Gladiatoren kämpfen in der Arena gegeneinander. Ein einflussreicher Dominus wird alle Hebel in Bewegung setzen, um den Blutdurst der Menge zu befriedigen und seine Pläne erfüllt zu sehen.

Einen Primus verkünden

Zu Beginn der Arena-Phase, nachdem der Veranstalter der Spiele geehrt worden ist (+1 Einfluss), ***darf*** der Veranstalter einen Primus verkünden. Der Veranstalter muss dafür über einen Einfluss von 10 oder mehr verfügen.

Beachte: Ein Primus kann ebenfalls stattfinden, wenn die Karte „Ein Spektakel aus Blut und Tod“ ausgespielt wird. In diesem Fall *muss* der Veranstalter einen Primus verkünden. Die Karte darf nur auf einen Veranstalter gespielt werden, der über einen Einfluss von 10 oder mehr verfügt, um ihn auf diese Weise zu zwingen einen Primus zu verkünden.

Einladung zum Primus

Für den Primus muss der Veranstalter 4 Einladungen aussprechen. Kein Dominus darf eine zweite Einladung erhalten, bevor nicht jeder andere Dominus mindestens einmal eingeladen wurde. Kein Haus darf mehr als zwei Einladungen erhalten. Der Veranstalter darf die Spieler in beliebiger Reihenfolge zum Primus einladen. Lehnt ein Dominus die Einladung ab, verliert er, wie gewohnt, 1 Punkt Einfluss und darf keine weitere Einladung erhalten.

Beachte: Die Gladiatoren der Teams dürfen keine Ausrüstung teilen. Jeder Kämpfer muss selbst ausgerüstet werden.

BEISPIEL

Luis verkündet den Primus. Als Erstes lädt er Fiona ein, die annimmt. Danach lädt er Dennis ein, der jedoch keinen Gladiator besitzt. Dennis muss ablehnen und verliert 1 Punkt Einfluss, aber immerhin besser als einen seiner Sklaven in die Arena zu schicken. Die dritte Einladung ist für Michelle, die ihren einzigen Gladiatoren für den Primus stellt. Luis lädt sich selbst ein und akzeptiert natürlich. Luis hat jeden Spieler mindestens 1 Mal eingeladen und hat immer noch einen Platz im Primus frei. Er kann Dennis kein zweites Mal einladen, da dieser bereits abgelehnt hat. Er entscheidet sich Michelle eine zweite Einladung zu geben, denn Michelle hat keine weiteren Gladiatoren. Da Michelle aber kurz davor steht zu gewinnen, schickt sie lieber einen ihrer Sklaven in die Arena, anstatt Einfluss zu verlieren

TEAMS IM PRIMUS BILDEN

Nachdem die Kämpfer für den Primus bestimmt worden sind, muss der Veranstalter der Spiele 2 Teams, bestehend aus jeweils 2 Gladiatoren, bilden. Stellt ein Dominus 2 Kämpfer, müssen diese beiden ein Team bilden.

Nachdem die Teams bestimmt worden sind, platzieren die Spieler von Team „I“ ihre Gladiatorfiguren auf die angrenzenden Felder von Punkt „I“. Die Spieler von Team „II“ verfahren auf die gleiche Weise.

TIPP

Doppelte Einladungen verdoppeln die Chancen auf einen Gewinn! Ein kluger Veranstalter kann seine Vorteile verdoppeln, wenn er einen Primus verkündet.

Kein Primus möglich

Kann der Veranstalter aus irgendeinem Grund keine 4 Kämpfer für den Primus finden, wird der Primus abgesagt und stattdessen treffen die ersten beiden erfolgreich eingeladenen Spieler wie gewohnt mit ihren Kämpfern in der Arena aufeinander.

Wetten im Primus

Das Platzieren der Wetten für den Primus folgt den gleichen Regeln, wie bei einem normalen Arenakampf mit einigen Klarstellungen: Wetten auf Sieg gelten für das gesamte Team, nicht für einen einzelnen Kämpfer. Bei Verletzungen wird die Wette ausgezahlt, wenn irgendeiner der Kämpfer verletzt wird, ebenso bei der Wette auf Enthauptung. Es reicht eine Enthauptung bei irgendeinem Kämpfer.

Der Primus

Tod im Primus

Der Kampf im Primus

INITIATIVE

Um die Initiative im Primus zu bestimmen, würfeln alle Kämpfer ihre Schnelligkeits-Würfel. Dabei hat jeder Kämpfer seinen eigenen Würfelpool. Der Kämpfer mit dem höchsten Ergebnis darf entscheiden, ob sein Team anfängt oder als Zweites an der Reihe ist. Bei Gleichstand werden die Würfe der beiden Team-Mitglieder mit dem niedrigeren Ergebnis verglichen; wer hier das höhere Ergebnis hat, darf bestimmen, wer beginnt. Liegt auch hier ein Gleichstand vor, werden alle Würfel neu geworfen.

BEISPIEL

Luis und Fiona bilden Team „I“. Die beiden Kämpfer von Michelle sind in Team „II“. Um die Initiative zu bestimmen, würfelt jeder Spieler seine Schnelligkeit-Würfel. Luis erzielt 13, Fiona 11 und Michelle erreicht eine 13 und eine 5. Die beiden höchsten Würfelergebnisse aus den Teams sind gleich (beide 13), also werden die jeweils niedrigeren Ergebnisse verglichen: Fiona hat 11 und liegt somit über der 5 von Michelle. Also darf Fiona entscheiden, welches Team beginnt.

ABWECHSELNDE KAMPFRUNDEN

Beginnt ein Team die Runde, wählen sie einen Kämpfer zum Handeln (Bewegen/Angreifen oder Angreifen/Bewegen) und führen die Aktionen aus. Danach ist das andere Team mit einem Kämpfer an der Reihe. Dies geschieht im Wechsel bis alle Kämpfer ein Mal agiert haben. Dann startet eine neue Kampfrunde. In welcher Reihenfolge die Kämpfer handeln, müssen die Spieler der Teams gemeinsam entscheiden. Sind diese sich uneinig, wird darum gewürfelt. Alle übrigen Kampfregeln kommen normal zum Tragen.

Beachte: Bezieht sich eine Sonderregel eines Kämpfers auf „im Angriff“ oder „in der Verteidigung“, greift die Regel nur im Kampf dieses speziellen Kämpfers. Gannicus zum Beispiel besitzt die Sonderregel „UNNACHGIEBIG: Wenn Gannicus angreift, gelten Unentschieden als Wunde.” Die Regel wird nur bei Kämpfen von Gannicus selbst genutzt, nicht bei seinem Teamkollegen.

IM PRIMUS BESIEGT

Wird ein Kämpfer besiegt (verletzt oder enthauptet) wird seine Figur aus der Arena entfernt und der Kampf wird fortgesetzt.

EHRE IM PRIMUS

Auf dem heiligen Grund in der Arena halten sich die Gladiatoren an den *Codex der Bruderschaft*. Es ist verboten einen Teamkollegen anzugreifen.

VERRAT IM PRIMUS

Es gibt einige Gladiatoren, welche die Fähigkeit „VERRÄTERISCH“ besitzen. Diese Fähigkeit erlaubt es ihnen sich dem gegnerischen Team im Primus anzuschließen. Zu Beginn jeder beliebigen Kampfrunde kann der verräterische Gladiator die Seiten wechseln, aber bevor die Initiative bestimmt wird. Auf diese Art kann es passieren, dass 3 gegen 1 Gladiator kämpfen. Der Gladiator kann die Fähigkeit „Verräterisch“ nicht nutzen, wenn er der letzte Überlebende seines Teams ist.

DEN PRIMUS GEWINNEN

Ein Team wird als Sieger des Primus ausgerufen, sobald alle Kämpfer des gegnerischen Teams besiegt sind. Spieler mit Kämpfern im siegreichen Team erhalten 1 Einfluss, unabhängig vom derzeitigen Zustand ihres Kämpfers. Überlebende Kämpfer aus dem siegreichen Team erhalten einen Gunst-Marker, wie üblich. Spieler erhalten maximal 1 Einfluss für den Sieg im Primus, selbst wenn sie zwei Kämpfer im Siegerteam kontrollieren.

DIE MACHT ÜBER LEBEN UND TOD – PRIMUS-VARIANTE

Beide Kämpfer der unterlegenen Seite sind der Laune des Veranstalter ausgeliefert. Nur ein einziges Urteil wird gefällt. Beide Kämpfer werden verschont oder dem Schwert übergeben, je nachdem wie sich der Daumen des Veranstalters dreht. Es ist gut der Veranstalter der Spiele zu sein.

Magister Gallienus gewährt keine Gnade

Die Etikette der Intrigen

Dankt man darüber nach Machenschaften auszuspielen, hat man völlig freie Hand die anderen Spieler zu Deals, Bestechungen oder Angeboten aufzufordern. Man kann seine Karten den Mitspielern zeigen, oder vorenthalten. Wenn man die Unterstützung hat, die man vielleicht braucht, wird die entsprechende Karte mit dem Bild nach oben sichtbar auf den Tisch gelegt. So wird deutlich gemacht, welche Karte ausgespielt wird und die Karte darf nur noch durch einen Spieleffekt wieder zurück auf die Hand genommen werden. Nachdem die Machenschaft gespielt worden ist, wird der Ziel-Dominus bestimmt. Das Ziel kann jetzt noch immer geändert werden und die anderen Spieler können versuchen die Wahl zu beeinflussen. Sobald irgendjemand versucht die Machenschaften zu durchkreuzen, sei es durch eine Reaktion oder eine Wache, darf das Ziel nicht mehr geändert werden.

BEISPIEL

Luis besitzt die Karte „Vergifteter Wein“ mit der er einen Sklaven oder Gladiator seiner Wahl verwunden kann. Er überlegt laut, Michelle als Ziel der Karte zu bestimmen, denn Michelle besitzt einen mächtigen Gladiator. Michelle bietet ihm 1 Gold, um ein anderes Ziel zu wählen und Luis willigt ein. Luis besitzt ausreichend Einfluss, spielt die Karte aus und nennt Dennis als Ziel. Dennis bietet Luis 2 Gold, wenn er seinen Handel mit Michelle missachtet und sie stattdessen wieder als Ziel wählt. Ehrenvoll lehnt Luis das Angebot ab und bestätigt Dennis als Ziel. Dieser reagiert, indem er eine seiner Wachen nutzt, um die Machenschaft zu durchkreuzen. Für Luis wäre es jetzt zu spät noch ein anderes Ziel zu bestimmen und so hängt das Schicksal von Dennis‘ Gladiator in den Händen der Würfel...

TIPP

Der Besitz manch einer Karte, die für einen Mitspieler besonders schmerzhaft wäre, kann gut dazu benutzt werden etwas Gold oder einen Gefallen zu erpressen, um von seinen Machenschaften abzusehen. Manchmal reicht die Drohung allein und die Karte muss nicht einmal ausgespielt werden, sondern verbleibt die ganze Zeit über auf der Hand des Spielers.

Gannicus im Training

ÜBERLEBENSINSTINKT

In der Arena kämpfen die Gladiatoren um ihr Überleben – unabhängig von den Zielen und Plänen ihrer Herren. In der Arena müssen immer alle zur Verfügung stehenden Würfel genutzt werden. Egal, ob es sich um Angriff, Verteidigung oder Initiative handelt, es müssen immer alle Würfel geworfen werden.

Turnierentscheidung bei Gleichstand

Endet eine Spielphase damit, dass zwei oder mehr Spieler über 12 Punkte Einfluss verfügen, wird der Sieger des Spiels mit einem Turnier ermittelt. Die vollständigen Regeln zum Turnierablauf sind im Regelbuch von *Spartacus: Ein Spiel über Blut und Verrat* auf S. 17 zu finden.

Ist ein Dominus nicht in der Lage bei diesem Turnier einen Kämpfer aufzustellen, verliert er einen Punkt Einfluss und das Unentschieden wird aufgelöst. Ist keiner der Spieler in der Lage einen Kämpfer zu stellen, verliert jeder entsprechend einen Punkt Einfluss. Das Turnier wird daraufhin abgesagt und das Spiel entsprechend fortgesetzt. Ist es nur einem Dominus möglich einen Kämpfer zum Turnier zu schicken, den anderen nicht, gewinnt dieser automatisch das Spiel.

TURNIERE MIT 5 ODER 6 SPIELERN

Sollte es zum Gleichstand zwischen 5 oder gar 6 Spielern kommen und ein Turnier wird zur Ermittlung des Siegers benötigt, wird die Summe des Goldwertes für die Gladiatoren und alle Ausrüstung der einzelnen Spieler ermittelt. Sollte hier ein Gleichstand auftreten, wird gewürfelt. Die 4 Spieler mit den höchsten Goldwerten dürfen an dem Turnier wie auf Seite 17 des Regelbuches zu „*Spartacus: Ein Spiel über Blut und Verrat*“ beschrieben, teilnehmen. Die übrigen Spieler nehmen nicht am Turnier teil.

CREDITS

KONZEPTIDEE
John Kovaleski

SPIELDESIGN
Sean Sweigart
Aaron Dill

3D DESIGN
Charles Woods

GRAFIKDESIGN
Gale Force Nine Studio

PRODUZENTEN
Peter Simunovich
John-Paul Brisigotti

Special Thanks to Jason Buyaki, Peter Przekop, Conor Sipe, Lizzie Willick, Les Whittaker and all the staff at the USA, UK and NZ Battlefront Offices.

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: *Christian Berner*

Korrektorat: *Marco Reinartz*

Lektorat: *Marco Reinartz, Stefan Barthel, Linus Janßen*

Layout: *Marco Reinartz*

Grafische Bearbeitung: *Fiona Carey, Marco Reinartz*

Produktionsmanagement: *Heiko Eller*

Heidelberger Spieleverlag

Gale Force Nine und GF9 TM Gale Force Nine LLC. Spieldesign © Gale Force Nine 2013. Gale Force Nine gehört der Battlefront Unternehmensgruppe an. Deutsche Ausgabe herausgegeben vom Heidelberger Spieleverlag

Patent dür die „Dice Attribute System Mechanics“ eingereicht 2012.

Spartacus TM und © Starz Entertainment, LLC. Die Bilder sind Eigentum von Starz Entertainment, LLC. Benutzt mit Genehmigung.

www.SPARTACUSBOARDGAME.com