

AUGUSTUS™

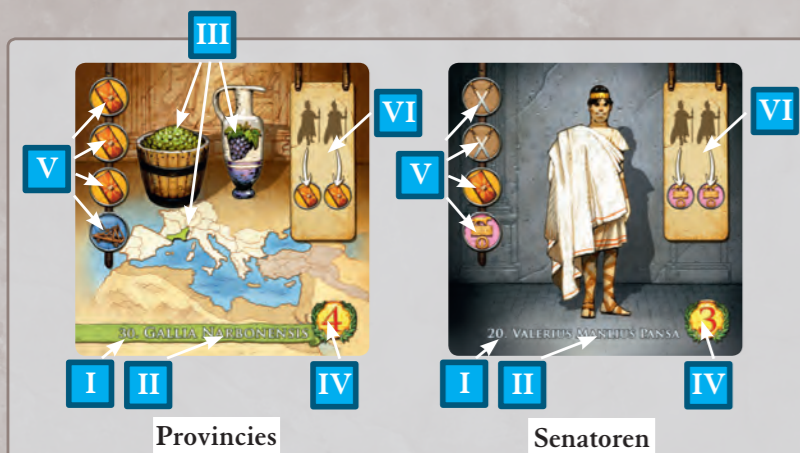
Een spel van Paolo Mori voor 2 tot 6 spelers van 8 jaar en ouder

Hier zie je een voorbeeld van de spelvoorbereiding voor vier spelers. De punten 1 tot en met 6 geven een overzicht van het spelverloop, de spelonderdelen en de voorbereiding. Lees ze voordat je naar de volgende pagina gaat om de regels te lezen. De laatste pagina van dit boekje is als naslag te gebruiken tijdens het spel.

1 Na de moord op Julius Caesar op 15 maart 44 v.Chr., besluit zijn geadopteerde zoon Gaius Octavius naar Rome terug te keren. Al snel toont hij zijn ambitie voor politieke macht. In 31 v.Chr. is hij alleenheerser. In 28 v.Chr. geeft de senaat hem de titel Princeps senatus, eerste lid van de senaat om te spreken over een onderwerp voorgelegd aan de vergadering. In 27 v.Chr. krijgt hij de titel Augustus, hij wiens woorden voorspellende kracht hebben. Op 36-jarige leeftijd wordt Augustus de eerste Romeinse Keizer en verdeelt het Rijk in provincies. Jij bent "legati Augusti", afgevaardigde van Augustus, en je rol is de bestaande instellingen in de provincies van het Rijk te onderhouden. Je bent echter ambitieus en wilt de titel consul hebben, die elk jaar door de senaat wordt gekozen. Daarvoor heb je de steun nodig van de meest invloedrijke senatoren en moet je provincies controleren om zoveel mogelijk rijkdom te vergaren. Alleen de meest krachtige onder jullie kan aanspraak maken op deze titel.



2 Je begint het spel met drie te veroveren doelen en zeven legioenen. Er zijn twee soorten doelen: provincies en senatoren



Op elk doel vind je verschillende informatie:

- I** Doelnummer (1 tot 88).
- II** Naam van de senator / Naam en kleur van de provincie.
- III** Locatie en geproduceerde grondstoffen – Alleen de grondstoffen graan en goud worden gebruikt in het spel. De overige zijn slechts ter illustratie...
- IV** Overwinningspunten.
- V** Type and nummer van te mobiliseren legioenen.
- VI** Effect van het doel.

- INHOUD:**
- 88 doelen
 - 48 legioenen
 - 23 mobilisatie fiches
 - 12 beloningen
 - 1 stoffen buidel
 - 1 scoreblok

3 Een stadsomroeper trekt één van de 23 mobilisatie fiches uit de zak. Hij geeft duidelijk aan wat het is en legt deze op tafel.

- Elk fiche kan een legioen van één van de zes categorieën mobiliseren.
- Een "joker" fiche geeft je de mogelijkheid een legioen van je keuze te mobiliseren.

Dubbel zwaard	Schild	Strijdwagen	Katapult	Standaard	Dolk	Joker
6x	5x	4x	3x	2x	1x	2x



4 Afhankelijk van de getrokken fiches kun je je legioenen mobiliseren of verplaatsen om je doelen te completeren.

Je bedoeling: Vergaar zo snel mogelijk zo veel mogelijk punten, omdat het spel eindigt aan het eind van de beurt waarin een speler zeven gecontroleerde doelen heeft.

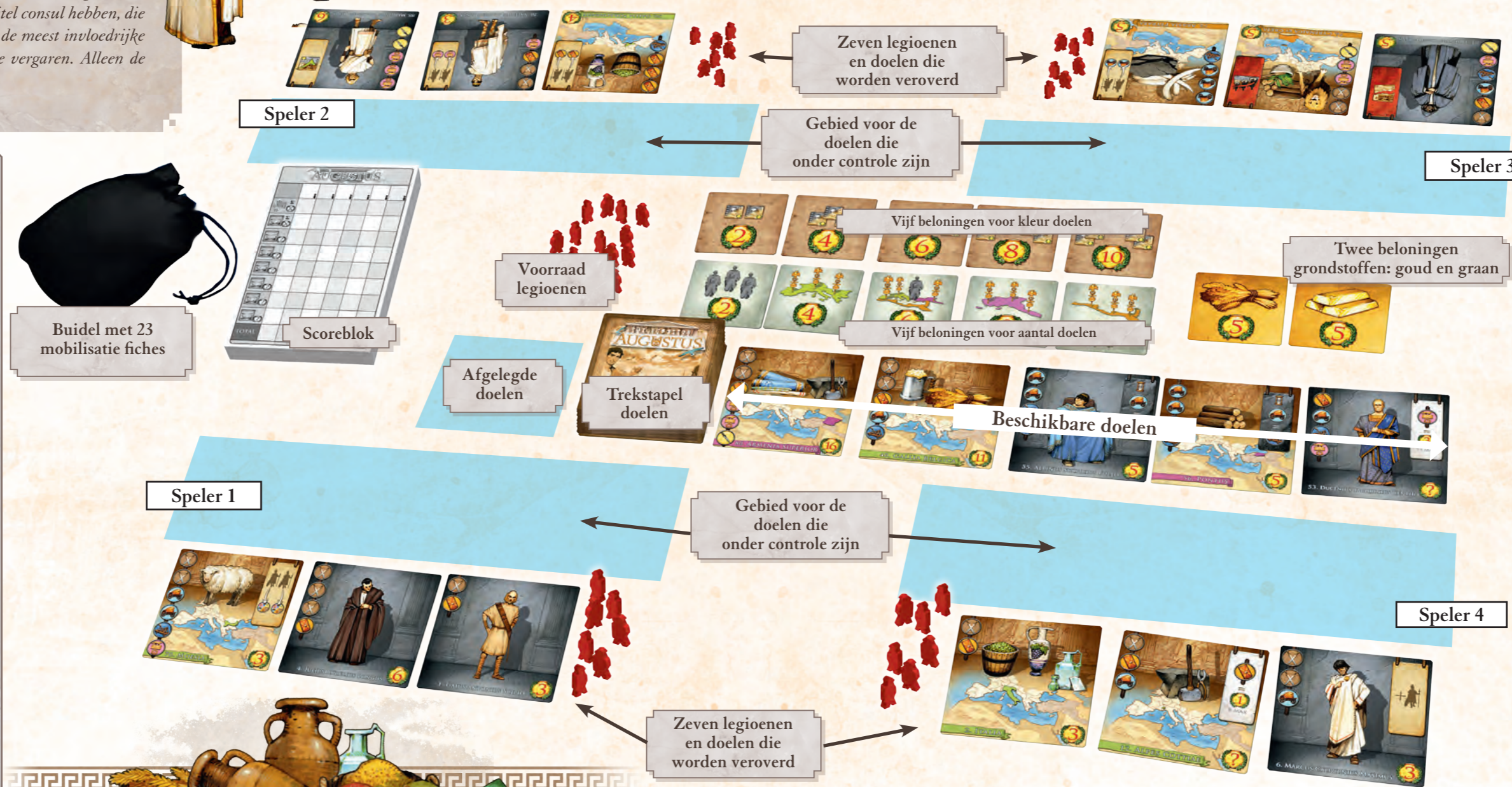
5 Wanneer een doel compleet is, roep je luid AVE CAESAR.

Als meerdere spelers in dezelfde ronde een doel completeren, wordt gekeken naar de getallen op de doelen: de laagste gaat eerst. Je neemt je legioenen terug, verwerkt eventuele effecten van het doel en legt het aan de zijde van de gecontroleerde doelen. Afhankelijk van het verloop van het spel maak je aanspraak op een beloning.

Daarna kies je een nieuw doel uit de vijf openliggende doelen midden op tafel en legt deze voor je neer. Daarna trek je het bovenste doel van de stapel om de beschikbare doelen weer aan te vullen tot vijf.

6 Als andere spelers ook AVE CAESAR hebben geroepen, dan voeren ze dezelfde stappen uit. Nadat alle stappen zijn uitgevoerd, trekt de stadsomroeper een nieuwe mobilisatie fiche. Enzovoort, totdat een van de spelers zeven gecontroleerde doelen heeft aan het eind van een ronde.

Iedereen telt nu zijn punten. De speler met de meeste punten wint het spel en maakt aanspraak op de titel Consul.



VOORBEREIDING (zie de afbeelding op de vorige pagina)

- **Spel hulp**
De spel hulp op de achterzijde van deze regels moet voor alle spelers makkelijk beschikbaar zijn.
- **Beloningen**
Deze worden midden op tafel in een rij gelegd.
- **Legioenen**
Elke speler krijgt er zeven. De overige legioenen worden terzijde gelegd.
- **Mobilisatie fiches**
De 23 fiches worden in de zak gedaan.

- **Doelen**
Vijf doelen worden midden op tafel gelegd.
Elke speler krijgt zes willekeurige doelen. Hij selecteert er drie en legt deze voor zich neer en legt de overige drie weg.
Van de overige doelen wordt een gedekte stapel gevormd.
Voor een eerste spel ontvangt elke speler drie willekeurige doelen en legt deze voor zich neer.

HET VEROVEREN VAN EEN DOEL

De oudste speler begint als stadsomroeper. Hij neemt de zak, trek een fiche en vertelt duidelijk wat het is en legt het open op tafel.

Alle spelers, inclusief de stadsomroeper, kunnen een legioen plaatsen op één van hun doelen, op een veld van dezelfde categorie als het getrokken mobilisatie fiche:

- hetzij door een legioen uit hun voorraad te halen,
- hetzij door een eerder geplaatst legioen te verplaatsen. Het maakt niet uit of deze was geplaatst op een veld van een andere categorie of op een ander doel.

Deze verplaatsing kan erg handig zijn om een doel te completeren.
Je mag slechts één legioen plaatsen of verplaatsen voor elk fiche dat uit de zak wordt getrokken.

Voorbeeld



1 De stadsomroeper roept Schild!

2 De speler mag:

- Eén van de twee legioenen uit zijn voorraad op een schild van de doelen 19 of 20 plaatsen.
- Een legioen verplaatsen van de doelen 19, 20 of 21 naar een schild op de doelen 19 of 20.
- Niets doen. Plaatsen of verplaatsen van een legioen is nooit verplicht.

● Joker fiche

- Deze is geldig voor elke categorie legioenen.
- Nadat de joker is getrokken worden alle mobilisatie fiches terug in de zak gedaan en de speler links van de stadsomroeper wordt de nieuwe stadsomroeper.

● Een doel completeren

Een doel is compleet zodra alle velden zijn bezet door een legioen. De speler roept duidelijk AVE CAESAR.

Hij gaat als volgt verder:

- 1 Hij verwijderd alle legioenen van het doel en legt ze terug in zijn voorraad.
- 2 Hij voert het eventuele effect uit van het doel.
- 3 Hij verplaatst het doel naar het gebied dat onder controle is.
- 4 Indien mogelijk en indien hij het wil neemt hij een beloning. (Zie beloningen). In dit voorbeeld neemt hij de graan beloning en legt deze voor zich neer.
- 5 Hij kiest een nieuw doel uit de vijf beschikbare en legt deze voor zich neer. Hij voegt het eerste doel van de stapel toe en brengt het aantal beschikbare doelen terug naar vijf.



Wanneer meerdere spelers tegelijkertijd AVE CAESAR roepen:

Alle betreffende spelers noemen het getal op hun gecompleteerde doel. Degene die het laagste getal heeft begint. Dan voert elke speler in oplopende volgorde van het getal van het doel alle bovengenoemde stappen van 1 tot 5 uit.

BELANGRIJK: Gecompleteerde doelen die wachten op verwerking zijn “geneutraliseerd”, dat wil zeggen dat ze niet het doelwit kunnen zijn van negatieve effecten van rode doelen van andere spelers.

Als een speler als gevolg van het effect van een doel de mogelijkheid heeft om andere doelen te completeren, dan worden deze onmiddellijk verwerkt, alvorens door te gaan naar de volgende speler, ongeacht het getal van de doelen van de andere spelers.

AANSPRAAK MAKEN OP EEN BELONING

Er zijn drie soorten beloningen:

- Kleur doelen
- Aantal doelen
- Controle van goud en graan bronnen

● A. Kleur doelen



Deze doelen worden automatisch toegekend wanneer een speler als eerste controleert:

- drie doelen van dezelfde kleur
- een doel van elke kleur (groen-roze-oranje-senator)

Het is mogelijk om meerdere doelen van dit type te hebben.

B. Aantal doelen

Deze beloning kan door een speler worden genomen op het moment dat hij precies het aantal corresponderende doelen (twee tot zes) controleert en als de betreffende beloning nog beschikbaar is in het midden van de tafel.

Let op: Een speler kan slecht één beloning van dit type hebben. De beloning kan alleen worden genomen wanneer de speler **PRECIES** het aangegeven aantal doelen controleert. (Als de beloning niet meteen wordt genomen, is hij verloren voor die speler).

Het is niet mogelijk een beloning te ruilen tegen een met een hogere waarde.

Het is dus noodzakelijk om te kiezen:

- neem een beloning wanneer dat mogelijk is, met het gevolg dat een beloning met een hogere waarde later niet meer genomen kan worden,
- wacht totdat je meer doelen controleert, met het risico dat de gewenste beloning in de tussentijd door een andere speler is genomen.

Opmerking: Het is niet mogelijk om een beloning voor kleur of aantal doelen te verliezen. Zelfs als een speler later een van de doelen verliest die nodig waren om de beloning te verkrijgen, behoudt hij de beloning.

C. Controle van goud en graan bronnen



De eerste speler die een doel controleert dat goud en/of graan produceert, krijgt de bijbehorende beloning.

Hij houdt deze beloning zolang hij meer doelen controleert die zulke grondstoffen produceren, dan elke andere speler.

Maar als een speler hem evenaart door hetzelfde aantal grondstoffen te controleren, dan moet hij hem de beloning geven.

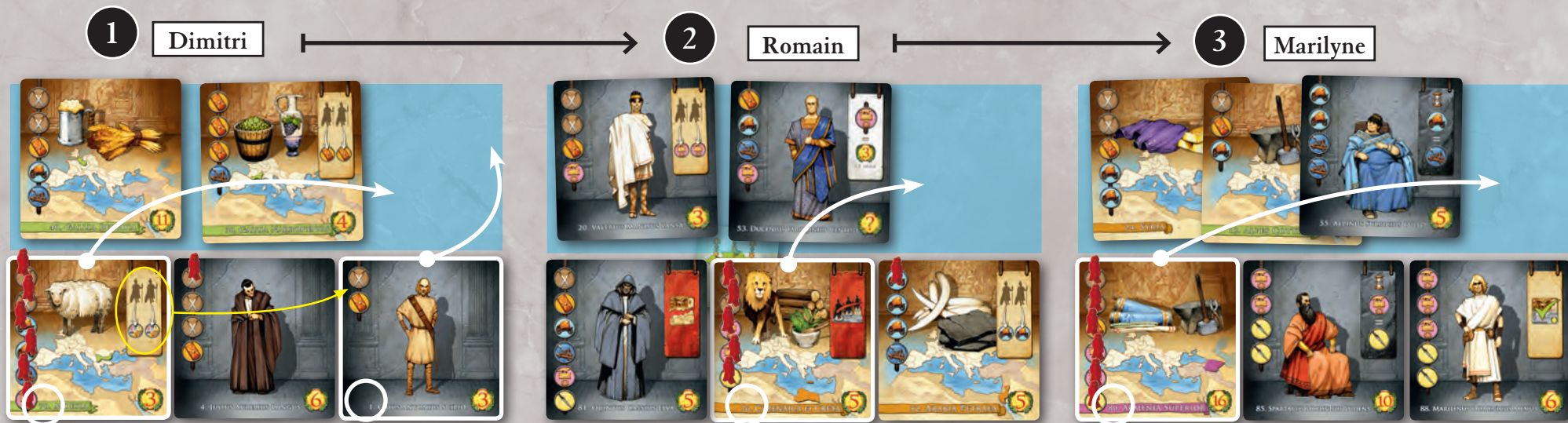
Controle van goud en graan bronnen - VOORBEELD

Marilyne controleert het eerste goud-producerende doel. Ze neemt de goud beloning en legt deze voor zich neer.

Daarna controleert ze een tweede goud-producerend doel. Ze behoudt de beloning. Romain controleert zijn eerste goud-producerende doel. Marilyne behoudt de beloning. Later in het spel controleert Romain een tweede goud-producerende doel. Hij krijgt nu de beloning.

Als Marilyne deze beloning terug wil, moet ze een derde goud-producerend doel controleren.

Aantal doelen - VOORBEELD



- 1 Dimitri begint, omdat zijn doel het laagste getal van de drie heeft (70). Hij verwijdert alle legioenen van het doel en legt deze terug in zijn voorraad. Het doel geeft hem de mogelijkheid (1) om direct twee legioenen te mobiliseren. Hij gebruikt dit om ze op zijn doel (1) te plaatsen, dat daardoor direct wordt gecompliceerd. Beide doelen worden verplaatst naar het gebied dat onder controle is. Hij is de eerste die drie groene provincies controleert en neemt de bijbehorende beloning.

Aangezien hij nu vier gecontroleerde doelen heeft, zijn er twee mogelijkheden:

- of hij beslist om onmiddellijk de bijbehorende beloning te nemen. In dat geval, zelfs als hij later een vijfde of een zesde doel controleert vóór de andere spelers, kan hij niet deze bijbehorende beloningen meer nemen.
- of hij kan afzien van de beloning voor het controleren van vier doelen in de hoop dat hij een vijfde of zelfs een zesde krijgt vóór de andere spelers en zo meer punten verkrijgen. Uiteraard is dit riskanter, want als de andere spelers een vijfde of een zesde doel controleren voordat hij het doet en ze claimen de bijbehorende beloning, dan krijgt hij helemaal niets...

Tot slot kiest hij twee van de vijf beschikbare doelen en voegt twee doelen van de stapel toe, zodat er weer vijf doelen beschikbaar zijn.

- 2 Nu is het Romain's beurt (76). Hij verwijdert alle legioenen van het doel en legt deze terug in zijn voorraad. Het effect van zijn doel is verwoestend: alle andere spelers **MOETEN** alle legioenen verwijderen van een doel dat wordt veroverd. Marilyne hoeft geen legioenen te verwijderen, omdat alleen doel (80) legioenen heeft, maar deze is geneutraliseerd (zie doel status). Dimitri wordt echter gedwongen het legioen van doel (4) te verwijderen. Hij legt deze terug in zijn voorraad. Romain verplaatst zijn doel naar het gebied dat onder controle is.

Hij kiest een nieuw doel uit de vijf beschikbare en voegt er één van de stapel toe, zodat er weer vijf doelen beschikbaar zijn.

- 3 Nu is ook Marilyne aan de beurt (80). Ze verwijdert alle legioenen van het doel en legt deze terug in haar voorraad. Haar doel heeft geen speciaal effect, maar scoort een hoop punten. Ze verplaatst het doel naar het gebied dat onder controle is. Ze kiest een nieuw doel uit de vijf beschikbare en voegt er één van de stapel toe, zodat er weer vijf doelen beschikbaar zijn.

GEVOLGEN VAN HET VERLIEZEN VAN EEN DOEL

Adrien



Dimitri

- Dimitri completeert doel (81). Alle andere spelers MOETEN één van hun gecontroleerde doelen verwijderen.



- Adrien kiest ervoor doel (6) te verwijderen. Niettemin mag hij het verkregen legioen behouden.



Marilynne

- Marilynne, die de graan beloning heeft, kiest ervoor doel (40) te verwijderen. Ze verliest een graan bron. Er wordt gecontroleerd wie het meeste graan heeft.
 - Als zij het nog steeds is (zelfs bij een gelijke stand), dan behoudt ze de beloning.
 - Anders geeft ze de beloning aan de speler met de meerderheid. In het geval van een gelijke stand, kiest ze aan welke van deze spelers ze de beloning geeft.
 - Als geen enkele speler graan heeft, dan wordt de beloning weer midden op tafel gelegd.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt als een speler zeven gecontroleerde gebieden heeft aan het eind van de ronde. Als meerdere spelers een doel completeren in dezelfde ronde, dan voeren ze normaal de vijf stappen uit.

Daarna telt elke speler zijn punten, als volgt gebruik makend van het scoreblok:

- Tel de punten van de beloningen op
- Tel de punten vermeld op de gecontroleerde doelen op.
- Tel de punten van de effecten op.
- Tel bovenstaande punten bij elkaar.

- De speler met de meeste punten wint het spel en maakt aanspraak op de titel Consul.
- In het geval van een gelijke stand, wint de speler die de meeste senatoren controleert.

HET GEHELE TEAM VAN HURRICAN WENST JE VEEL SPEELPLEZIER TOE!

VOORBEELD VAN EINDTELLING

AUC		1
	Paolo	i
	Σ	15
	Σ	31
	?	8
	?	10
	?	
	?	
	?	
	?	
	?	
	?	
	?	
	?	
TOTAL		64



Eén punt per schild aanwezig op de gecontroleerde doelen:
Er zijn tien schilden, maar de maximale waarde bij dit doel is acht punten



Twee punten per gecontroleerde groene provincie

Je kunt ons mailen via de website: www.hurricangames.com. We beantwoorden je mail graag.

Vertaler: Ronald Hoekstra, Spelmagazijn.nl

Made in Germany

Bevat: Kleine stukjes. Pas op voor inslikken of inhaleren. Bewaar deze informatie voor latere naslag.

Hurrican Edition SA
Castelver 4
1255 Veyrier / CH

www.hurricangames.com

Copyright © 2013 Hurrican - All right reserved



VERSCHILLENDE STADIA VAN DE VOORTGANG VAN EEN DOEL

1 Doel wordt veroverd



Zodra een doel in het spel is en zolang nog niet alle benodigde legioenen zijn gemobiliseerd, wordt een **doel** geacht **veroverd te worden**.

2 Doel gecompleteerd



Zodra het laatste benodigde legioen is gemobiliseerd, is het **doel gecompleteerd**. De speler roept AVE CAESAR.

3 Doel geneutraliseerd



Voordat een doel gecontroleerd wordt, moeten de legioenen worden teruggetrokken en de effecten moeten worden uitgevoerd. Gedurende deze acties is het **doel geneutraliseerd**.

4 Doel gecontroleerd



Daarna wordt het doel verplaatst naar het **gecontroleerde doelen** gebied. Hier kan het weer effecten ondergaan.

SPEL HULP

ER ZIJN DRIE SOORTEN EFFECTEN:

DIRECT EFFECT

BLIJVEND EFFECT

AAN HET EINDE VAN HET SPEL

DIRECT EFFECT

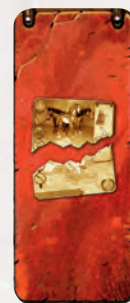
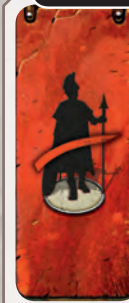


Mobiliseer direct twee legioenen op overeenkomende velden van je doelen.



Mobiliseer het aangegeven aantal legioenen op velden naar keuze.

DIRECT EFFECT



Elke tegenstander moet direct:

... een legioen verwijderen

... twee legioenen verwijderen

... alle legioenen van een doel verwijderen

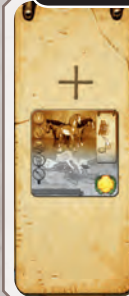
... een gecontroleerd doel verwijderen

DIRECT EFFECT



Completeer direct één van je doelen.

DIRECT EFFECT



Neem twee nieuwe doelen in plaats van één om het zojuist gecontroleerde doel te vervangen.

DIRECT EFFECT



Verplaats alle legioenen op je doelen naar keuze.

DIRECT EFFECT

Je ontvangt één of twee extra legioenen.



BLIJVEND EFFECT



Wanneer een mobilisatie fiche wordt getrokken, kun je kiezen op welke categorie veld je een legioen wilt plaatsen of verplaatsen. Hetzij op het veld van het getrokken fiche, hetzij op de gerelateerde categorie. Opmerking: Je mag deze effecten niet combineren. Voorbeeld: Dimitri heeft schild = strijdwagen en strijdwagen = katapult. Als een schild wordt getrokken kan het legioen geplaatst worden op een schild of een strijdwagen, maar niet op een katapult.

AAN HET EINDE VAN HET SPEL



Elk veld met deze categorie op je gecontroleerde doelen levert het aangegeven aantal punten op.



Elk gecontroleerd doel van dezelfde kleur levert het aangegeven aantal punten op.

Elk rood gecontroleerd doel levert vijf punten op.