

IDUS MARTII · DEUTSCHE REGELN

In **IDUS MARTII** (Iden des März), sind die Spieler Mitglieder des Römischen Senats und verstricken sich in der Verschwörung um das **Attentat auf Cäsar**. Entsprechend eures geheimen Ziels wählt ihr eine Seite, findet heraus, wer eure Mitverschwörer sind und versucht, die Waagschale zu euren Gunsten zu verändern. Doch seid auf der Hut! Denn es gibt auch Senatoren, denen es nur um's Geld geht und die sich auf die Seite des höchsten Gebots stellen.

SPIELAUFBAU

1. Legt eine Fraktions-Karte „Loyalist“ weniger bereit, als Spieler teilnehmen. Diese mischt ihr mit derselben Anzahl an „Verräter“-Karten (Spieler -1) und 2 Karten der Fraktion „Händler“ zu einem Stapel.
2. Jeder Spieler erhält nun verdeckt 2 Fraktions-Karten. Ihr dürft die euch zugeteilten Karten anschauen, zeigt sie aber keinesfalls einem anderen Spieler.
3. Legt die 6 Wahl-Karten sowie die 4 Rollen-Karten bereit, sodass jeder Spieler sie erreichen kann.

WIE WIRD GESPIELT?

Das Spiel besteht aus 2 Phasen. Jede Phase hat so viele Runden, wie Spieler am Spiel teilnehmen. Ist die erste Phase beendet, beginnt die zweite Phase. Sobald die zweite Phase beendet ist (sobald der Startspieler die Konsul-Karte zum dritten Mal erhält), geht ihr zum SPIELENDEN über.

Während **DER ERSTEN PHASE**, besteht jede Runde aus den folgenden Schritten:

- I **WÄHLEN:** Jeder der beiden Ädilen, also der Spieler mit einer Ädil-Karte, nimmt sich zwei Wahl-Karten: je eine grüne „Daumen hoch“ (Loyalisten) und eine rote „Daumen runter“ (Verräter). Beide wählen gleichzeitig heimlich eine der beiden Karten aus, und legen sie verdeckt vor sich bereit.
- II **VETO:** Der Prätor wählt EINE der beiden ausgelegten Wahl-Karten aus und schaut sie sich heimlich an. Wenn der Prätor dies verlangt, muss der entsprechende Ädil die Karte auf dem Tisch mit der Karte auf seiner Hand verdeckt austauschen.
- III **AUSZÄHLUNG:** Der Konsul nimmt die nun ausliegenden Wahl-Karten, mischt sie verdeckt und deckt sie anschließend nacheinander für seine Mitspieler auf. Dabei aktualisiert er die Wertung auf dem „Svffragivm“-Brett: **Pro aufgedeckter Stimme wird der entsprechende Fraktions-Marker (Loyalisten oder Verräter) je ein Feld weiter gezogen. Wenn ein Fraktions-Marker die Spielergrenze überschreitet, fährt sofort mit dem SPIELENDEN fort.**
- IV **RUNDENENDE:** Der Konsul wählt heimlich eine seiner Fraktions-Karten aus und entfernt sie aus dem Spiel. Er gehört nun der auf seiner Hand verbleibenden Fraktion an. **Diese Regel gilt nicht für den Startspieler in der ersten Runde.** Jeder Spieler mit einer Rollen-Karte gibt diese an seinen linken Mitspieler weiter (der Prätor wird zum Konsul, der erste Ädil zum Prätor usw.) Beginnt eine neue Runde.

SPIELENDEN UND SIEG

Das Spiel endet sofort, wenn EINE der folgenden Bedingungen erfüllt ist. In beiden Fällen decken alle Spieler ihre verbliebene Fraktions-Karte auf.

GESCHEITERTE VERSCHWÖRUNG: Ein Fraktions-Marker überschreitet die Spielergrenze, wie sie auf dem „Svffragivm“-Brett angegeben ist.

Die Fraktion, deren Marker die Grenze überschritten hat, wird von ihren Rivalen entdeckt und ihre Mitglieder werden ermordet. Entsprechend **gewinnt die rivalisierende Fraktion das Spiel.** Wenn es keine Spieler der rivalisierenden Fraktion gibt, **gewinnt die Fraktion der „Händler“ das Spiel.**

LOYALIST HÄNDLER VERRÄTER



16 FRAKTIONS-KARTEN



4 ROLLEN-KARTEN



6 WAHL-KARTEN



„SVFFRAGIVM“-BRETT UND FRAKTIONS-MARKER

4. Legt das „Svffragivm“-Brett aufgedeckt in die Mitte des Spieltisches und legt die Fraktions-Marker daneben.
5. Wer zuletzt ein Messer gehalten hat, wird zum Startspieler. Er nimmt die Rollen-Karte „Konsul“, der Spieler zu seiner Linken die Rollen-Karte „Prätors“ und die nächsten beiden Spieler jeweils eine der beiden Rollen-Karten „Ädil“.

Die **ZWEITE PHASE** beinhaltet dieselben Abläufe wie die erste Phase, allerdings mit folgenden Ergänzungen:

- I **WÄHLEN:** Der neue Konsul weist die verbleibenden Rollen-Karten zu, jede Karte einem anderen Spieler. Spieler dürfen dieselbe Rolle nicht zwei Züge in Folge einnehmen (Ausnahme: bei 5 Spielern, hier darf ein Spieler 2 Züge hintereinander Ädil sein). Zudem nehmen die Ädilen zusätzlich zu ihrer roten und grünen auch eine gelbe Wahl-Karte (Händler) auf die Hand, und haben somit die Wahl aus drei Karten.
- II **VETO:** Wenn der Prätor eine gelbe Wahl-Karte ausgewählt hat, **muss er sie offenlegen.** Der entsprechende Ädil legt anschließend eine verbliebene Karte verdeckt vor sich aus.
- III **AUSZÄHLUNG:** Die gelbe Karte, zählt als Enthaltung und bringt den Marker keiner der beiden Fraktion voran.
- IV **RUNDENENDE:** Der Konsul wählt heimlich eine seiner Fraktions-Karten aus und entfernt sie aus dem Spiel. **Der Startspieler ist der einzige, der dies tun darf, da die verbleibenden Spieler nur noch 1 Fraktions-Karte übrig haben.** Nur die Konsul-Karte wird weitergegeben, da der neue Konsul die übrigen Rollen-Karten beim nächsten Schritt **WÄHLEN** zuteilt.

IDEN DES MÄRZ: Der Startspieler erhält zum 3. Mal die Konsul-Karte.

Die Fraktion, deren Marker auf dem Suffragium-Brett um 2 oder mehr Felder vor der anderen liegt, konnte sich mehr Unterstützung sichern, und gewinnt das Spiel. In allen anderen Fällen (Gleichstand, 1 Feld Vorsprung oder keine Spieler der rivalisierenden Fraktion), **gewinnt die Fraktion der „Händler“ das Spiel**, da sie den Status Quo aufrecht erhalten konnte ... zumindest bis zu den nächsten Iden des März.