



PALMYRA

EIN LEICHT ZU LERNENDES LEGESPIEL MIT HOCHTAKTISCHEN ENTSCHEIDUNGEN
FÜR 1-5 SPIELER AB 10 JAHREN, DAUER: 30-45 MINUTEN

HINTERGRUND

Die Oasenstadt Palmyra ist im ersten Jahrhundert unter römischer Herrschaft. Der Kaiser ordnet an, dass der Machtbereich vergrößert werden soll. Dazu schickst du deine Legion los, neue Ländereien einzuverleiben und deinen Censor, um Steuern einzutreiben. Nur wer diese Aufgabe am besten erledigt, wird neuer Statthalter der Provinz. Von Zeit zu Zeit überzeugt sich der Kaiser selbst von der Entwicklung und verleiht der Arbeit deiner Legion und deines Censors Nachdruck.

SPIELZIEL

Durch das Anlegen neuer Landplättchen und das Bewegen von Legion und Censor erhältst du neue Plättchen und Münzen für das römische Imperium. Das Wichtigste dabei ist, beim Steuereintreiben nicht zu gierig zu sein, sonst fallen künftige Erträge spärlich aus. Außerdem musst du aufpassen, auf der Plättchenauslage nicht abgeschnitten zu werden, da du sonst wertvolle Zeit verlierst. Im gesamten Spiel gibt es 120 Münzen einzutreiben. Wer bei Spielende die meisten davon ergattern konnte, gewinnt das Spiel.

MATERIAL

45 kleine, quadratische Landplättchen



48 große, achteckige Landplättchen



10 Startplättchen:
6 kleine + 4 große



Figuren:



54 Münzen mit den Werten 1, 3 und 5 im Gesamtwert von 120



5 Farbchips



Kaiserplättchen und Übersichtsplättchen



VORBEREITUNG

Die Startplättchen zeigen Häuser der Oasenstadt Palmyra auf verschiedenen Landschaftsarten. Damit bildest du in der Tischmitte je nach Anzahl der Spieler eine bestimmte Startauslage (Abb.2). Diese Startauslage wird im Folgenden **Stadtzentrum** genannt! Lege nicht benötigte Startplättchen zurück in die Schachtel.

2 Spieler Auslage



3 Spieler Auslage



4 Spieler Auslage



5 Spieler Auslage



Abb.2

Mische die kleinen und großen Landplättchen separat und bilde mit ihnen je einen verdeckten Stapel.

Sortiere die Münzen nach ihrer Wertigkeit (1, 3 und 5) und lege sie als **Münzvorrat** griffbereit.

Jeder Spieler wählt eine Farbe, legt den entsprechenden Farbchip vor sich und stellt seine beiden Figuren (Legion und Censor) ins Stadtzentrum.

Übrige Farbchips und Figuren werden nicht benötigt und verbleiben in der Schachtel.

Wer am südlichsten wohnt, wird Startspieler, zieht **1 großes** und **1 kleines** Landplättchen und legt beide offen vor sich ab.

Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler zieht **1 großes** und **1 kleines** Landplättchen, die er offen vor sich ablegt, sowie **2 Münzen**, die er vor sich stapelt.

Der im Uhrzeigersinn dritte Spieler zieht **2 große** und **1 kleines** Landplättchen, und legt sie offen vor sich ab.



Abb.3

Der im Uhrzeigersinn vierte Spieler zieht **2 große** und **1 kleine** Landplättchen, die er offen vor sich ablegt, sowie **2 Münzen**, die er vor sich stapelt.
 Der im Uhrzeigersinn fünfte Spieler zieht **2 große** und **2 kleine** Landplättchen, die er offen vor sich ablegt.
 Das Kaiserplättchen wird nur im (→) Expertenspiel benötigt und verbleibt ansonsten in der Schachtel.
 Das Übersichtsplättchen wird ausgelegt (Abb.3).
 Der Startspieler beginnt das Spiel.

DIE LANDPLÄTTCHEN

Die Landplättchen zeigen eine von 3 verschiedenen Landschaften (Wüste, Hügelland oder Gebirge). Einige davon zeigen eine von 3 Begebenheiten (Wachturm, See oder Karawane). Die kleinen Landplättchen sind quadratisch und werden stets an die langen Kanten der großen Landplättchen angelegt. Die großen Landplättchen werden stets an den kurzen Kanten aneinandergelegt, oder mit der langen Kante an ein kleines Landplättchen angelegt. Kleine Landplättchen können also nie direkt aneinander liegen (Abb.4+5)!



Abb.4



Abb.5

DAS STADTZENTRUM

Zu Spielbeginn befinden sich alle Figuren im Stadtzentrum. Das Stadtzentrum wird als ein **zusammenhängendes** und **unbesetztes** Feld betrachtet. Nur hier können **beliebig viele Figuren** stehen, ansonsten steht auf jedem Plättchen immer nur maximal eine Figur.

SPIELVERLAUF

Wenn du am Zug bist, führst du **eine** der folgenden 3 Aktionen durch:
 1. Landplättchen anlegen und Legion bewegen, 2. Landplättchen anlegen und Censor bewegen oder 3. Figuren umsetzen.
 Ist das (→) Spielende noch nicht eingetreten, ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler am Zug.

1. Landplättchen anlegen und Legion bewegen

Du legst ein Landplättchen immer so an, dass es an ein Feld angrenzt, auf dem sich deine Legion befindet. Dann bewegst du die Legion auf das neu gelegte Plättchen und darfst dann eventuell weitere Plättchen anlegen und deine Legion weiter bewegen.

Plättchen anlegen

Die Gesamtzahl an Landplättchen, die du in deinem Zug anlegen darfst, ist davon abhängig, ob eines der Plättchen eine Begebenheit zeigt:
 Wenn du in deinem Zug nur Plättchen ohne Begebenheit legst, dann darfst du davon maximal 4 Stück legen (Abb.6).
 Wenn du aber ein Plättchen mit einer Begebenheit wählst, dann darfst du nicht mehr als 2 Plättchen insgesamt legen und nur ein einziges davon darf eine Begebenheit zeigen. Hierbei darfst du frei entscheiden, ob du das Plättchen mit der Begebenheit zuerst oder zuletzt legen willst (Abb.7).

Die Legion bewegt sich von einem zum nächsten neu angelegten Plättchen, also muss ein neu gelegtes Plättchen immer benachbart zu dem zuletzt gelegten Plättchen sein. Für das Legen der Plättchen und das Bewegen der Legion erhältst du neue Landplättchen.

Die Legion erweitert den Landbereich. Für jede Übereinstimmung in **Landschaftsart** zwischen dem neu gelegten Plättchen und **allen direkt angrenzenden** bereits liegenden Plättchen erhältst du **1 neues Plättchen**, für jede Übereinstimmung der **Begebenheit 2 neue Plättchen** (Abb. 8). Plättchen, die von einer anderen Figur besetzt sind, egal ob eigene oder fremde, zählen dabei nicht mit!

Am Ende deines Zuges, nachdem du Plättchen gelegt und deine Figur bewegt hast, erhältst du deine neuen Plättchen. Diese ziehst du von den beiden verdeckten Plättchenstapeln, deckst sie auf und legst sie zu deinen anderen Plättchen vor dir ab. Kleine und große Landplättchen müssen dabei immer möglichst gleichmäßig von den beiden Stapeln genommen werden. Bei einer ungeraden Zahl neuer Plättchen, hast du die Wahl, von welchem Stapel du ein Plättchen mehr nimmst.



Abb. 9

Das Stadtzentrum verlassen

Vom Stadtzentrum bewegst du deine Figur auf ein direkt ans Stadtzentrum angelegtes Plättchen (→ Landplättchen anlegen und Legion/Censor bewegen). Sind bereits alle ans Stadtzentrum angrenzenden Felder mit Plättchen belegt, musst du (→) Figuren umsetzen (Abb. 9).

2. Landplättchen anlegen und Censor Bewegen

Du legst deine gewünschten Landplättchen genauso an, wie zuvor beschrieben, nur bewegst du jetzt deinen Censor.

Der Censor treibt Steuern ein. Für jede Übereinstimmung in **Landschaftsart** zwischen dem neu gelegten Plättchen und **allen direkt angrenzenden** bereits liegenden Plättchen erhältst du **eine**, für jede Übereinstimmung der **Begebenheit 2 Münzen**. Plättchen, die von einer anderen Figur besetzt sind, egal ob eigene oder fremde, zählen dabei nicht mit (Abb. 10)!

Danach darfst du deinen (→) Tribut erhöhen, indem du **eines** deiner offenen Landplättchen umdrehst, so dass die Seite mit der Münze zu sehen ist. Welches Plättchen das ist, kannst du frei wählen. Umgedrehte Plättchen bleiben für den Rest des Spieles vor dir liegen. Sie werden nie wieder aufgedeckt, angelegt oder abgegeben.

TRIBUT

Erhältst du durch deinen Spielzug **mehr** Münzen, als du bereits umgedrehte Plättchen vor dir liegen hast, dann erhältst du als Tribut so viele Extramünzen, wie umgedrehte Plättchen vor dir liegen (Abb. 11).

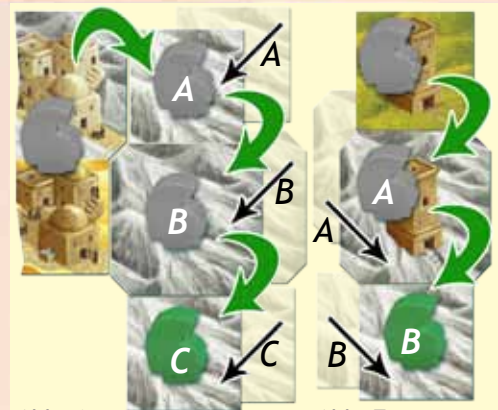
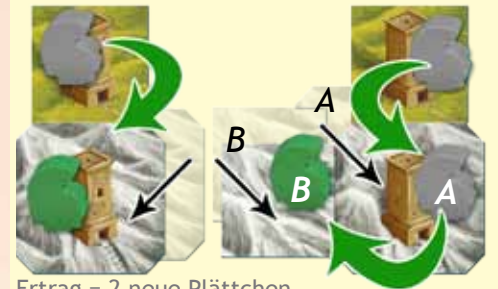


Abb. 6

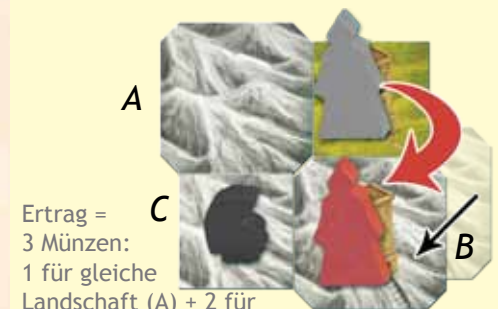
Abb. 7



Ertrag = 2 neue Plättchen für gleiche Begebenheit

Abb. 8

Ertrag = 3 neue Plättchen: 2 für gleiche Begebenheit (A) + 1 für gleiche Landschaft (B)



Ertrag = 3 Münzen:

1 für gleiche Landschaft (A) + 2 für gleiche Begebenheit (B).

Das Plättchen mit der schwarzen Legion (C) zählt hier nicht dazu, sonst wären es 4 Münzen Ertrag gewesen!

Abb. 10



Du erhältst für die Bewegung mit deinem Censor 4 Münzen. Du hast bereits 3 Plättchen umgedreht vor dir liegen (Tribut), also erhältst du 7 Münzen!

Abb. 11

Alle erhaltenen Münzen stapelst du vor dir und musst keine Auskunft über deren Summe geben. Die Münzen dürfen jederzeit mit den Münzen im Vorrat gewechselt werden. Die Anzahl der Münzen im Vorrat, darf abgezählt werden!

3. Figuren Umsetzen

Wenn du deine Figuren umsetzen willst, anstatt neue Plättchen anzulegen, ziehst du zuerst ein Plättchen von einem der beiden Stapel und legst es offen vor dir ab. Dann stellst du deinen Censor und deine Legion auf beliebige unbesetzte Landplättchen. Du kannst die beiden Figuren auch vertauschen, stehen lassen oder ins Stadtzentrum stellen (Abb. 12).

Sind nicht genügend unbesetzte Landplättchen vorhanden (kann in der Frühphase des Spiels passieren), **musst** du eventuell eine oder beide deiner Figuren ins Stadtzentrum stellen.

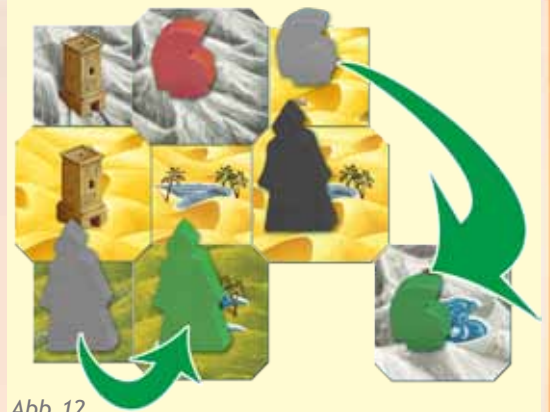


Abb. 12

SPIELENDE

Sobald nicht mehr genügend Plättchen zum Nachziehen vorhanden sind, oder sobald die letzte Münze vergeben wurde, endet das Spiel sofort (Abb. 13).

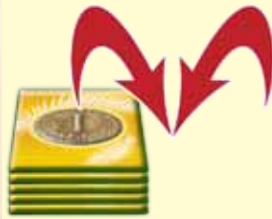


Abb. 13

Du musst 2 Plättchen ziehen, es sind aber nur noch mehrere Plättchen in einem Stapel vorhanden: Das Spiel endet



Du wählst Aktion 3 (Figuren umsetzen) und ziehst ein Plättchen. Es ist noch genau ein Plättchen verfügbar: das Spiel endet nicht



Du würdest durch die Bewegung mit dem Censor 4 Münzen erhalten. Es sind noch 2 Münzen im Vorrat. Du erhältst die beiden Münzen: das Spiel endet

SIEGER

Jeder Spieler zählt die vor ihm gestapelten Münzen zusammen (Abb. 14). Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler der mehr Tribut verlangt hat (umgedrehte Plättchen).



Abb. 14

Spieler Blau hat 32 Münzen, Spieler rot und Spieler gelb je 44 Münzen ergattert. Spieler rot gewinnt den Gleichstand, weil er 4 Plättchen umgedreht hat (Tribut), gelb nur 3!

EXPERTENSPIEL: DER KAISER

Im Expertenspiel besucht der Kaiser die Provinz Palmyra und überzeugt sich von den Fortschritten vor Ort. Dazu wird das Kaiserplättchen benötigt, außerdem erhält jeder Spieler zu Spielbeginn eine Münze aus dem Münzvorrat (zusätzlich).

Sobald du Aktion „3“ wählst (Figuren umsetzen), **darfst** du eine Münze zurück in den allgemeinen Münzvorrat geben und dafür das Kaiserplättchen vor dich legen. Danach ziehst du wie beim Umsetzen üblich zuerst ein Landplättchen von einem der beiden Stapel und platzierst deinen Censor und deine Armee auf beliebige unbesetzte Landplättchen (Abb. 15).

Fortan darfst du, wenn du am Zug bist mit jeder deiner Figuren Münzen **oder** Plättchen als Einkommen nehmen, also beispielsweise mit der Legion auch Münzen **anstatt** neue Plättchen. Außerdem wird dein Censor und deine Armee durch den Besuch des Kaisers so sehr



Du hast vorige Runde deine Figuren umgesetzt, eine Münze bezahlt und dafür das Kaiserplättchen bekommen.

Diese Runde legst du das Plättchen ‚Gebirge + Wachturm‘ und bewegst deinen Censor. Du entscheidest dich, neue Plättchen zu ziehen. Weil der Kaiser bei dir ist, erhältst du ein Plättchen zusätzlich = 4 neue Plättchen: Gleiche Landschaft (1) + gleiche Begebenheit (2) + Kaiserplättchen (1)

Abb. 15

motiviert, dass sie eine Münze bzw. ein Plättchen zusätzlich erhält (Abb. 15). Die zusätzliche Münze oder das zusätzliche Plättchen erhältst du allerdings nicht, wenn du deine Figuren umsetzt und das Kaiserplättchen bereits besitzt! Sobald ein anderer Spieler die Aktion „Figuren umsetzen“ wählt und eine Münze in den allgemeinen Münzvorrat gibt, nimmt sich dieser Spieler das Kaiserplättchen von dir und erhält die Vorteile, die der Kaiser beschert.

SOLOSPIEL

Das Solospiel ist eine gute Möglichkeit, das Spiel besser kennenzulernen und möglichst effektive Spielzüge auszuführen.

Die Spielregeln für das Solospiel entsprechen denen für mehrere Spieler. Begonnen wird mit der Startauslage für das Zweipersonenspiel. Der Kaiser spielt hier nicht mit.

Nachdem du einen Zug gemacht hast (auch nach dem Umsetzen!), legst du 3 Münzen aus dem Münzvorrat zurück in die Schachtel (Abb. 16).

Abb. 16



Du legst ein Landplättchen an, bewegst deine Legion auf dieses Plättchen und erhältst dafür 1 neues Plättchen. Danach legst du 3 Münzen aus dem Vorrat zurück in die Schachtel

Die erste Partie dient dem Kennenlernen des Spiels. Hier versuchst du mindestens 55 Münzen zu ergattern.

In der zweiten Partie beginnst du mit **2 großen** und **2 kleinen Landplättchen**. Nun musst du 60 Münzen ergattern.

In der dritten Partie beginnst du mit **3 großen** und **3 kleinen Landplättchen**. Nun musst du 65 Münzen ergattern.

In der vierten Partie beginnst du mit **3 großen** und **3 kleinen Landplättchen**, außerdem legst du **1 umgedrehtes kleines Landplättchen** (Tribut) vor dich. Nun musst du 70 Münzen ergattern.

In der fünften und letzten Partie beginnst du mit **3 großen** und **3 kleinen Landplättchen**, außerdem legst du **2 umgedrehte kleine Landplättchen** (Tribut) vor dich. Nun musst du 75 Münzen ergattern.

Du kannst bei der ersten Partie auch versuchen besser zu werden und mehr Münzen zu ergattern, als jemals zuvor und dir den Münzrekord aufschreiben.

* **Censor**: Der Censor war hoher Beamter der römischen Republik. Zu seinen Aufgaben gehörte die Durchführung der Volks- und Vermögensschätzungen (census), die Besetzung des Senats (lectio senatus) und die Aufsicht über die Sitten der Römer.

Autor: Bernd Eisenstein

Grafik: Klemens Franz | atelier198



www.irongames.de

Danke allen unermüdlichen Testspielern und Helfern, die es mir ermöglichten, dieses Projekt in dieser kurzen Zeit umzusetzen.

Vor allem: Hartmut Kommerell, Jeffrey D. Allers, Rolf Raupach, Georg von Heusinger und meiner Frau Michaela für ihre Hilfe beim Layout ...

© Irongames 2013