



„Nocturnus“ Erweiterung

» Die Erweiterung benötigt das Grundspiel!

» Dauer: + 10 Minuten, Spielerzahl: 1 - 4 (mit 2 Exemplaren PAX + 2 x Erweiterung bis zu 8 Spielern)

Hintergrund

Die Sklaven rüsten auf und auch Rom bleibt nicht untätig. Mit den Neuen Karten Miliz, Kundschafter und Gegenspieler entfalten sich zusätzliche taktische Möglichkeiten für beide Seiten, für die Sklaven wie auch für Rom.

Material

30 neue Besitzkarten: je 10 Karten Miliz (militia), Kundschafter (exploratorius), Gegenspieler (adversarius).

Vorbereitung

Die 30 neuen Besitzkarten werden mit den 74 Besitzkarten des Grundspiels zusammengemischt. Dann werden bei 2 Spielern 30 Karten und bei 3 Spielern 15 Karten ungesehen zurück in die Schachtel gelegt. Zu viert wird mit allen Karten gespielt.

Spielverlauf

Der Spielverlauf ist identisch mit dem des Grundspiels.

Die neuen Besitzkarten

Kundschafter (exploratorius)

Hat der Spieler mindestens 4 Symbole *Kundschafter* vor sich liegen, legt er beim Auslegen der Karten zuerst eine Handkarte kostenlos aus und beginnt dann mit dem Auslegen weiterer Karten (erste Karte kostenlos, zweite Karte 1 Aureus und so weiter). Bei 8 Symbolen *Kundschafter* legt er zuerst 2 Handkarten kostenlos aus und so weiter.



Gegenspieler (adversarius)

Hat der Spieler mindestens 4 Symbole *Gegenspieler* vor sich liegen, **muss** er nachdem er sein Einkommen genommen hat eine Besitzkarte aus seiner Hand offen zur Macht Roms legen, sofern er über mindestens eine Besitzkarte in seiner Hand verfügt. Bei 8 Symbolen *Gegenspieler* legt er 2 Handkarten nach Rom und so weiter. Außerdem stärken die Symbole *Gegenspieler* die ausliegenden Intrigen: Bei gleich vielen Intrigesymbolen, entscheidet die höchste Anzahl an Symbolen *Gegenspieler*, ob ein Spieler die Karte „*primus conspiratus*“ erhält und Startspieler wird.



Miliz (militia)

Hat der Spieler mindestens 4 Symbole *Miliz* vor sich liegen, zieht er fortan 4 Karten nacheinander (anstatt 3) und behält davon 2 Stück auf der Hand. Bei 8 Symbolen *Miliz* zieht er 5 Karten und behält davon 3 Karten auf der Hand und so weiter.



Spielende und Sieger

Das Spiel endet wie gewohnt, wenn der Besitzkartenstapel aufgebraucht ist. Rom gewinnt, wenn es von den insgesamt 10 Kategorien in mindestens 5 Kategorien mehr oder gleich viele Kartensymbole ausliegen hat, als irgendein Spieler: Dann gewinnt der Spieler mit der Karte „*primus conspiratus*“ das Spiel. Verliert Rom, dann zählen die Spieler wie gewohnt ihre Punkte.

PAX + Erweiterung mit 5-8 Spielern

Mit so vielen Karten wird gespielt:

Bei 5 Spielern mit einem vollen Deck +30 weitere zufällig gezogene Karten aus dem zweiten Deck samt zweiter Erweiterung.

Bei 6 Spielern mit einem vollen Deck +45 weitere zufällig gezogene Karten aus dem zweiten Deck samt zweiter Erweiterung.

Bei 7 Spielern mit einem vollen Deck +60 weitere zufällig gezogene Karten aus dem zweiten Deck samt zweiter Erweiterung.

Bei 8 Spielern mit einem vollen Deck +75 weitere zufällig gezogene Karten aus dem zweiten Deck samt zweiter Erweiterung.

Alle Karten werden zusammengemischt und bilden den Besitzkartenstapel.

Der 5. bis 8. Spieler zieht jeweils 5 Karten vom Besitzkartenstapel und behält eine davon in seiner Hand. Die anderen 4 schiebt er zurück unter den Besitzkartenstapel. Es wird eine Legionskarte mehr benötigt, wie Spieler teilnehmen (also beispielsweise 8 im 7-Personenspiel) und in einer Reihe ausgelegt. Dazu benutzt man die Rückseiten der Legionskarten aus dem zweiten Spiel PAX (graue Seite).

Zu Spielbeginn werden **6 Karten** vom Besitzkartenstapel gezogen. Sie repräsentieren die Macht Roms: 3 Karten **offen** und 3 Karten **verdeckt**.

Solospiel mit Erweiterung

Die 30 Besitzkarten der Erweiterung werden mit den 75 Besitzkarten des Grundspiels zusammengemischt.

Von diesem Stapel werden 40 Karten ungesehen zur Seite gelegt.

Im ersten Spiel muss der Spieler in 6 Kategorien stärker als ROM sein.

Im zweiten Spiel muss der Spieler in 7 Kategorien stärker als ROM sein.

Im dritten Spiel muss der Spieler in 8 Kategorien stärker als ROM sein.

Im vierten Spiel muss der Spieler in 9 Kategorien stärker als ROM sein.

Im fünften und finalen Spiel muss der Spieler in allen 10 Kategorien stärker als ROM sein.

Außerdem ist es nötig am Ende jedes Spiels alle 10 Kategorien ausliegen zu haben.

Die Spielvorbereitung zum Grundspiel bleibt identisch.

Übersetzung/translation/traduction:

Englisch/english/anglais - Jeffrey D. Allers

Französisch/french/ français - Silke Stahl + Jérôme Morin-Drouin