

KURZREGEL ZUM SCHNELLEN EINSTIEG

Falls ihr möglichst schnell losspielen wollt, oder die Regel im Ansatz schon kennt, dann soll euch diese Kurzfassung ermöglichen, gleich loszulegen. Wenn ihr etwas genauer nachlesen müßt, dann schaut einfach im entsprechenden Kapitel der vollständigen Spielregel nach, dort findet ihr viele Beispiele, Hintergründe und genauere Erläuterungen.

SPIELAUFBAU EINER 4-SPIELER-PARTIE

- Der Spielplan wird ausgebreitet
- Je 1 Lorbeer wird auf die dafür vorgesehene Stelle der Fraktionsfelder auf dem Spielplan gelegt, die übrigen Lorbeeren werden auf die Siegssäule gelegt
- Die Fraktionsmarker werden nach Fraktionen sortiert und als Stapel auf den jeweils dafür vorgesehenen Bereich auf den Fraktionsfeldern gelegt
- Das restliche Spielmaterial wird sortiert neben dem Spielplan bereit gelegt
- Jeder Spieler erhält Holzfiguren seiner Farbe (5 beim 4-Personen-Spiel) und den dazu passenden Familienbogen
- Eine Carpe Diem-Siegbedingungskarte und eine Übersichtskarte der Siegbedingungen wird an jeden Spieler ausgeteilt
- Fraktionskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt. Jeder Spieler bekommt 6 Karten ausgeteilt, von denen er nur 4 behalten darf, die restlichen werden wieder in den Nachziehstapel gemischt.
- Der Startspieler erhält die Startspielermünze und 12 Sesterzen, der zweite der Runde bekommt 13 Sesterzen, der dritte 14 usw.

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler müssen 4 Siegbedingungen der 6 angegebenen auf der Siegbedingungskarte Carpe Diem erfüllen.

SPIELABLAUF

Tribun wird in Runden gespielt. In einer Spielrunde werden immer die sechs folgenden Phasen durchgeführt. Die Runde beginnt immer beim Startspieler.

PHASE 1: KARTEN AUSLEGEN

In dieser Vorbereitungsphase werden Karten vom Nachziehstapel zufällig auf dem Spielplan ausgelegt. Die Karten werden in Reihenfolge der Nummerierung der Gebiete des Spielplans ausgelegt.

- I. Thermen (auf jedes Kartenfeld 1 Karte offen auslegen)
- II. Forum Romanum (auf jedes Kartenfeld 1 Karte offen auslegen)
- III. Latrine (1 Karte verdeckt auslegen)
- IV. Curia (auf jedes der 3 Kartenfelder werden jeweils so lange Karten offen ausgelegt, bis der Gesamtzahlenwert dort liegender Karten 5 oder höher ist
Ausnahme: Wird ein Anführer ausgelegt, endet die Auslage auf diesem Kartenfeld sofort)
- V. Atrium Auctionorum (1 verdeckte Karte auf jedes der 3 Kartenfelder auslegen)
- VI. Katakomben (5 Karten als verdeckten Stapel auslegen)
- VII. Pantheon (1 Karte verdeckt auslegen)
- VIII. Siegssäule (keine Karte)

PHASE 2: SPIELFIGUREN SETZEN

Reihum, beginnend mit dem Startspieler, stellen die Spieler eine Spielfigur auf ein Setzfeld des Spielplans, bis alle Spielfiguren gesetzt wurden. Auf jedes Setzfeld darf **immer nur eine** Spielfigur gesetzt werden.

SETZEN AUF SETZFELDER DER GEBIETE

Spieler stellen ihre Spielfigur auf das einem Kartenfeld zugehörige Setzfeld. Die eingesetzte Spielfigur wird in Phase 3 ausgewertet. Außer dem Setzen der Spielfiguren passiert in den Gebieten nichts weiter, es gibt jedoch 2 Ausnahmen.

Ausnahme I: Atrium Auctionorum

Setzt ein Spieler die erste Spielfigur ein, dann **deckt er zwei beliebige der drei Karten sofort auf**. Setzt ein zweiter Spieler seine Spielfigur auf das zweite Setzfeld dann wird auch die letzte Karte aufgedeckt.

Ausnahme II: Pantheon

Für das Einsetzen im Pantheon muss der Spieler bereits den Fraktionsmarker der Vestalinnen besitzen. Nach dem Einsetzen darf er sich die Karte im Pantheon **sofort** ansehen und sie dann wieder zurück legen.

SETZEN AUF SETZFELDER DER FRAKTIONEN

Spieler können **nie auf eine Fraktion setzen, die sie gerade kontrollieren**. Hat ein Spieler seine Spielfigur eingesetzt, kündigt er damit an, dass er diese Fraktion übernehmen möchte.

SETZEN AUF MÜNZSCHALE

Wird eine Spielfigur auf die große Münze gesetzt, erhält der betreffende Spieler **sofort** 7 Sesterzen. Es können **beliebig viele** weitere Spielfiguren (auch mehrere eines Spielers) in die Münzschale gesetzt werden. Pro Spielfigur erhält der jeweilige Spieler **sofort** 5 Sesterzen.

PHASE 3: GEBIETE AUSWERTEN

Die Gebiete werden, den römischen Ziffern folgend, abgearbeitet. Wurde ein Gebiet ausgewertet, erhalten die Spieler ihre dort platzierten Spielfiguren zurück. Die Gebiete sind auf dem Familienbogen beschrieben.

Diese Phase endet damit, dass die Spieler ihre Spielfiguren, die sie auf die Münzschale gesetzt haben, zurück erhalten.

PHASE 4: FRAKTIONEN ÜBERNEHMEN

Hierfür gibt es eine festgelegte Reihenfolge. Es wird immer mit den Gladiatoren begonnen und mit den Senatoren geendet.

Ein Spieler übernimmt eine Fraktion, indem er er **mindestens zwei Karten** dieser Fraktion aus seiner Hand aufdeckt.

Hatte ein anderer Spieler bis dato die Kontrolle über diese Fraktion muss der auslegende Spieler **mindestens eine** von zwei Bedingungen erfüllen, um die Fraktion zu übernehmen:

- a) die **Summe der Zahlenwerte** seiner ausgelegten Karten **muss höher** sein, als die Summe der Zahlenwerte der Karten des Mitspielers, dabei ist die Anzahl der Karten nicht relevant!
oder
- b) es müssen **insgesamt mehr** Karten sein, als der Mitspieler ausliegen hat, in diesem Fall ist die Summe der Zahlenwerte nicht relevant!

Bei Erfolg wirft der vorherige Besitzer seine ausliegenden Fraktionskarten ab. Die Fraktion untersteht ab sofort ihrem neuen Besitzer. Dieser erhält sofort:

1. Start-Lorbeer der Fraktion (nur bei Erstübernahme)
2. Einen Fraktionsmarker der übernommenen Fraktion
3. Den Übernahmevorteil der Fraktion

Es können 2 Spieler versuchen, eine Fraktion zu übernehmen. Hierbei ist wichtig, welcher Spieler auf dem 1. Setzfeld der Fraktion sitzt.

Der Spieler an zweiter Position legt zuerst seine Karten aus. Der Spieler auf dem ersten Fraktions-Setzfeld **kann** danach ebenfalls seine Karten auslegen, wenn er in der Lage ist, **die gerade ausgelegten Karten seines Gegners** anhand einer der beiden Übernahmebedingungen zu übertreffen. Kann der Spieler auf dem ersten Fraktions-Setzfeld eine „bessere“ Auslage präsentieren, dann übernimmt er damit erfolgreich die Fraktion. Der Spieler auf dem zweiten Fraktions-Setzfeld muss nun eine seiner ausgelegten Karten auf den Ablagestapel werfen und darf den Rest wieder auf die Hand nehmen.

PHASE 5: FRAKTIONSFÄHIGKEITEN NUTZEN

Beginnend mit den Gladiatoren und endend mit den Senatoren erhalten die jeweils kontrollierenden Spieler die Fähigkeiten, die auf den Familienbögen aufgeführt sind. Dabei ist zu beachten, dass einige davon an Bedingungen geknüpft sind und andere als Wahlmöglichkeit angegeben werden.

PHASE 6: VERSTEIGERUNG DES STREITWAGENS

In dieser Phase bieten die Spieler um den Streitwagen. Dieser erlaubt es dem Spieler, der ihn gewonnen hat, ihn auf eine beliebige **eigene** Fraktion zu stellen. Es kann nächste Runde keine Spielfigur auf diese Fraktion gesetzt und sie kann nicht übernommen werden. Ihre Fähigkeiten wirken jedoch trotzdem noch auf den Besitzer.

Zum Bieten nehmen die Spieler die gewünschte Menge Sesterzen in ihre geschlossene Faust und halten diese in die Mitte. Das höchste Gebot erhält den Streitwagen und legt die gebotenen Sesterzen zurück in den allgemeinen Vorrat. Die anderen Spieler behalten ihre Sesterzen.

Zum Ende der Spielrunde wandert die Startspieler Münze im Uhrzeigersinn weiter. Außerdem werden alle noch auf dem Spielplan ausliegenden Karten abgeräumt und auf den Ablagestapel gelegt. Es beginnt die nächste Runde.

SPIELENDE

Eine Partie Tribun endet, sobald ein Spieler, die notwendige Anzahl an Siegbedingungen erfüllt hat. Dabei ist es völlig egal, welche der Siegbedingungen er erfüllt hat, es kommt nur auf die Anzahl an. Hat ein Spieler die notwendige Anzahl Siegbedingungen erfüllt, teilt er dies umgehend den anderen Spielern mit. Die Spielrunde wird jedoch komplett zuende gespielt. Daher kann es vorkommen, dass noch andere Spieler die erforderliche Anzahl von Siegbedingungen in derselben Runde erfüllen. Dann kommt es zur Punktabrechnung.

TIPPS UND VARIANTEN FÜR TRIBUN

DYNAMISCHES SPIEL

Wer sicherstellen möchte, dass Tribun möglichst dynamisch verläuft, der sollte folgende Regel verwenden. **Bei Erstübernahme einer Fraktion darf ein Spieler nicht mehr als 2 Fraktionskarten auslegen!** Kämpfen 2 Spieler um eine Erstübernahme, dann darf der Spieler des 1. Setzfeldes jedoch eine Karte mehr auslegen, um den anderen Spieler zu übertreffen!

Diese Regel verringert die Möglichkeit, Fraktionen gleich zu Beginn durch möglichst große Auslagen für länger zu blockieren. Dadurch kommt es schon zu Beginn zu schnellen Wechseln der Besitzer von Fraktionen.

GEHEIME ABLAGE

Wenn man großen Wert darauf legt, dass wenige Informationen über die abgeworfenen Karten an andere Spieler geraten, dann kann der **Ablagestapel verdeckt** gehalten werden. Dies ist z.B. relevant, wenn ein Spieler nicht möchte, dass andere Spieler sehen, welche Karten er in den Katakomben für nicht interessant befunden hat.

SCHNELLER SPIELABLAUF

Erfahrene Spieler können den Ablauf einer Partie Tribun beschleunigen, indem sie die **Vorgänge eines Gebietes parallel abwickeln**. Gerade beim Kaufen der Karten auf Thermen und Forum können die Spieler schlicht und einfach ihre Münzen bezahlen und sich die Karten nehmen, dadurch beschleunigt sich eine Runde enorm. Lediglich vom Vorgehen auf das nächste Gebiet möchten wir dringend abraten, da dies mehr Durcheinander verursacht, als gut ist.

DIE ERSTE SIEGBEDINGUNGSKARTE

Für die ersten Partien Tribun sollten erstmal die Siegbedingungskarten mit grüner Sanduhr verwendet werden. Diese garantieren ein flotteres Spiel und sind daher gut für den Einstieg geeignet. Für spätere Partien kann man sich dann größeren Herausforderungen widmen.

BONI FÜR ÜBERNAHME UND FRAKTIONSFÄHIGKEITEN

Immer daran denken, dass jede Fraktion 2 Boni bietet. Häufig beachten Spieler bei ihren Planungen nur die Fähigkeiten einer Fraktion, um bei ihren Siegbedingungen voran zu kommen. Es führen immer mehrere Wege zum Erfüllen der Siegbedingungen. Der Bonus einer Fraktionsübernahme ist wertvoll. Und er ist auch auf jeder Fraktionskarte aufgedruckt.

SCHNELLES ÜBERNEHMEN VON FRAKTIONEN

Nur selten lohnt es sich Zeit, Geld und Karten zu investieren, um eine größere Auslage seiner Fraktion zu erreichen. Der Bonus, der jede Runde von der Fraktion beigesteuert wird, nützt demselben Spieler meist nicht mehr so viel. Es ist viel sinnvoller, sich schnell neue Fraktionen zu sichern. Sollte man eine Fraktion unbedingt behalten wollen, bleibt ja auch noch die Möglichkeit des Streitwagens.

Mit nur 2 Karten kann man sich den Fraktionsmarker, den Übernahmebonus und auch die Fraktionsfähigkeit sichern. Das ist ein großer Schritt zur Erfüllung der eigenen Siegbedingung.

UNNÖTIGE FRAKTIONEN?

Es gibt keine unnötige Fraktion. Haben andere Spieler einem die Übernahme einer Fraktion in dieser Runde verbaut, dann kann man sich einfach eine andere schnappen. Hier ist ggf. ein wenig Improvisation gefragt. Auch hat jede Karte ihren Zweck. Nicht selten muss man Karten abwerfen, um etwas zu bekommen, also sollte man billige Karten immer mitnehmen.

SPIONAGE

Es ist nicht nur wichtig, darauf zu achten, wie weit die anderen Spieler schon mit ihren Siegbedingungen sind (dies lässt sich ja an den Markern auf ihrem Familienbogen sehen), sondern auch was für Karten sie sammeln. Gerade für die eigene Planung sollte man sich stets genau bewusst sein, wer denn alles die Karten der eigenen Fraktion einsammelt. Dann muss man damit rechnen, dass man diese Fraktion verliert. Außerdem sollte man genau darauf achten, wer denn die Karten der Fraktion sammelt, die man selber übernehmen möchte.

AUCH DU, MEIN SOHN BRUTUS?

Es kann durchaus sinnvoll sein, möglichst spät in der Setzrunde zu offenbaren, welche Fraktion man übernehmen will. Dies erlaubt den anderen Spielern nicht mehr, darauf zu reagieren. Und man kann so überraschend zuschlagen.

DER SCHWIERIGE TRIBUN

Bei mehreren Spielern ist diese Siegbedingung nicht ganz einfach. Man kann sie schnell erreichen, jedoch hat sie einen großen Planungsaufwand. Hier ist der Streitwagen der beste Weg, um 2 Fraktionen gleichzeitig kontrollieren zu können.

DIE EWIGEN MARKER

Prinzipiell gilt, dass man ALLE Marker, die man sich im Laufe des Spiels erarbeitet und auf dem eigenen Familienbogen platziert hat, nicht mehr verliert. Die einzige Ausnahme dazu bildet die temporäre Gunst der Götter.

WAS NUTZEN FRAKTIONSMARKER?

Fraktionsmarker bringen keine Vergünstigungen im Spiel. Sie sind jedoch auch eine Siegbedingung. Die einzige Ausnahme dazu bildet der Fraktionsmarker der Vestalinnen. Dieser erlaubt das Einsetzen im Pantheon.

Für weitere Informationen und Support besucht unsere Webseite:

WWW.HDS-FANTASY.DE

Heidelberger
Spieleverlag

