



MATTHIEU PODEVIN

CÄSARS

ALEXANDRE BONVALOT
& JOËLLE DRANS



IMPERIUM



Asterix®

SPIELANLEITUNG



HOLY GRAIL
GAMES

CÄSARS

IMPERIUM

VEREHRTE GÄSTE,

UNTER EUCH BEFINDEN SICH EINE SCHAUSPIELERIN, EIN SPION, EIN GOUVERNEUR, EIN GALLORÖMISCHER HÄUPTLING UND SOGAR MEIN EIGENER SOHN!

IHR STEHT VOR MIR, WEIL IHR DIE AUSLESE ROMS SEID. ICH BEANSPRUCHE ALL EURE INTELLIGENZ UND GERISSENHEIT IM DIENSTE MEINER GLORREICHEN PLÄNE!

IM NAMEN JULIUS CÄSARS WERDET IHR BEAUFTRAGT, DIE GRENZEN DES IMPERIUMS AUSZUWEITEN UND DIE GESAMTE WELT UNTER MEINE HERRSCHAFT ZU BRINGEN, ZUMINDEST FAST DIE GESAMTE ...

ABER KÜMMERT EUCH NICHT UM DIESE UNBEUGSAMEN GALLIER. EUCH SOLLTE NICHTS VON UNSEREM ZIEL ABLENKEN: ALLE WEGE SOLLEN NACH ROM FÜHREN!

LASST DIE SPIELE BEGINNEN! BEI EURER RÜCKKEHR WILL ICH VENI, VIDI UND VOR ALLEM VICI HÖREN!

— — — SPIELMATERIAL — — —

+ 5 Spielertableaus



+ 125 Straßen



+ 40 Stadtmarker



+ 1 doppelseitiger Spielplan
(für 2/3 und 4/5 Spieler)



+ 5 Punktemarker



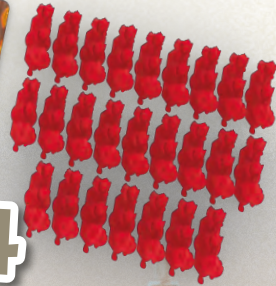
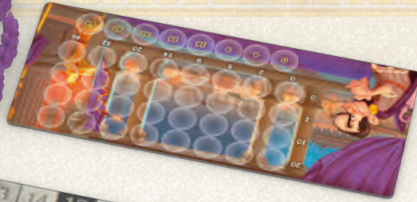
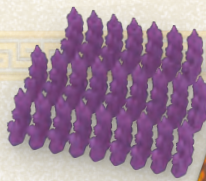
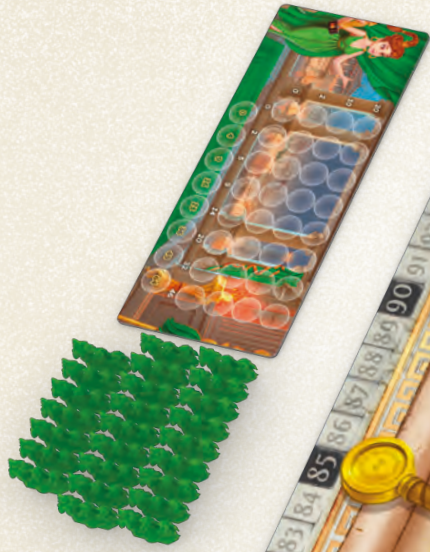
+ 40 Schatzmarker



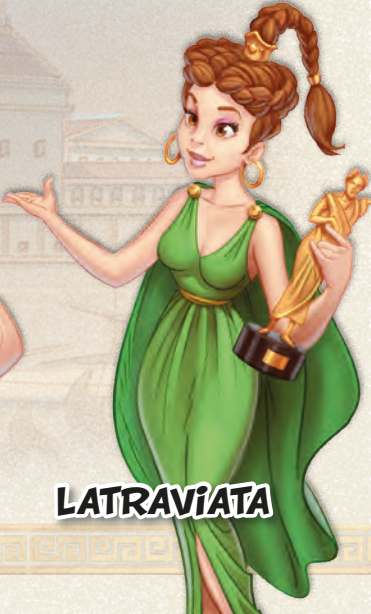
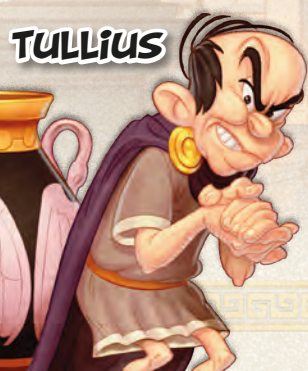
— — — SPIELAUFBAU — — —

- 1 Legt den Spielplan für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Es gibt eine Seite für 2/3 Spieler und eine Seite für 4/5 Spieler. Die Spieleranzahl steht auf dem Griff des Gladius in der unteren linken Ecke des Spielplans.
- 2 Legt jeden Stadtmarker auf das Feld mit der dazugehörigen Farbe und dem passenden Wert.
- 3 Mischt die Schatzmarker verdeckt. Legt dann je einen zufälligen davon aufgedeckt auf jeden Stadtmarker.
Wenn ihr zu viert oder fünft spielt, verwendet ihr alle Stadt- und Schatzmarker.
Wenn ihr zu zweit oder dritt spielt, verwendet ihr nur die Städte, die auf der Spielplanseite für 2 bis 3 Spieler abgebildet sind. Legt 2 Gold-Schatzmarker und je 1 Marker der anderen Schatzarten zurück in die Schachtel, bevor ihr die Schatzmarker auf die Stadtmarker legt.
- 4 Jeder sucht sich eine Farbe aus und nimmt sich das Spielertableau, die 25 Straßen und den Punktemarker dieser Farbe.
- 5 Nehmt die Punktemarker aller Spieler und zieht einen zufällig. Dieser Spieler wird Startspieler.
- 6 Zuletzt legt jeder seinen Punktemarker auf die „0“ der Punkteleiste auf dem Spielplan.

6



4



--- SPIELÜBERBLICK ---

In *Cäsars Imperium* baut ihr Straßen, um Rom mit neuen Städten zu verbinden. Jede neue Stadt, die ihr erreicht, wird euch mit Stadt- und Schatzmarkern belohnen, für die es am Spielende Punkte gibt. Außerdem erhaltet ihr Punkte für Wege, die nach Rom führen. Die Partie endet, sobald Rom mit jeder Stadt auf dem Spielplan verbunden ist. Dann zählen alle den Wert ihrer Stadt- und Schatzmarker zusammen. Wer die höchste Punktezahl hat, gewinnt!

Beginnend mit dem Startspieler seid ihr im Uhrzeigersinn am Zug.

--- EIN SPIELZUG ---

Wenn du am Zug bist, musst du Rom immer mit einer einzigen verfügbaren Stadt (also eine Stadt, auf der noch Stadt- und Schatzmarker liegen) verbinden, indem du ein oder zwei Straßen auf eine Strecke deiner Wahl legst. Wie viele Straßen du für eine Strecke benötigst, erkennst du an der gepunkteten Linie:



Straßen müssen so gebaut werden, dass sie entweder in einer bereits beanspruchten Stadt (also in einer Stadt, deren Stadt- und Schatzmarker bereits genommen worden sind) oder in Rom beginnen. Du kannst in einer beliebigen beanspruchten Stadt beginnen, auch in einer, die mit keiner deiner Straßen verbunden ist oder die nicht von dir beansprucht wurde.

Deine Straßen können nicht die Straßen deiner Mitspieler überbauen, noch können sie verfügbare Städte durchqueren (siehe Seite 4).

Sobald deine Straßen eine neue Stadt mit Rom verbinden, nimmst du dir den Stadtmarker und legst ihn neben dein Spielertableau. Lege den Schatzmarker dieser Stadt auf dein Spielertableau. Dafür erhältst du am Ende der Partie Punkte.

SCHÄTZE

ES GIBT 9 VERSCHIEDENE ARTEN VON SCHÄTZEN: FLEISCH, WEINTRAUBEN, WEIZEN, WEIN, ÖL, EDELSTEINE, HOLZ, OLIVEN UND GOLD. EINEN SCHATZ LEGST DU AUF EIN RUNDLES FELD AUF DEINEM SPIELERTABLEAU. JEDE NEUE SCHATZART, DIE DU SAMMELST, LEGST DU IN EINE EIGENE SPALTE. SOBALD DU EINE SCHATZART SAMMELST, VON DER DU BEREITS SCHÄTZE AUF DEINEM TABLEAU HAST, LEGST DU DEN NEUEN SCHATZMARKER STATTDDESSEN AUF DAS FELD ÜBER DEN ANDEREN DIESER ART.

EINE AUSNAHME SIND DIE GOLDMARKER, DIE AUF IHRE EIGENE LEISTE IM UNTEREN BEREICH DEINES TABLEAUS GELEGT WERDEN. GESAMMELTES GOLD HAT WÄHREND DES SPIELS EINEN ZUSÄTZLICHEN EFFEKT.

WÄHREND DES SPIELS KANNST DU SAMMLUNGEN VON VERSCHIEDENEN UND GLEICHEN SCHATZARTEN ANLEGEN. AM SPIELENDEN ERHÄLTST DU DIE PUNKTE, DIE UNTERHALB UND LINKS VON DEN MARKERN ZU SEHEN SIND. WIE DAS GENAU FUNKTIONIERT, WIRD AUF DER LETZTEN SEITE ERKLÄRT.

Die Illustration zeigt neun verschiedene Schatzarten in runden Markern: Fleisch (eine Wurst), Weintrauben, Weizen, Wein (eine Traube), Öl (eine Olive), Edelsteine (ein Rubin), Holz (ein Baumstamm), Oliven (eine Olive) und Gold (eine Goldmünze).



Nachdem du den Stadt- und Schatzmarker genommen hast, wertest du den Weg, der zurück nach Rom führt. Für jede Straße, die bei dem Weg verwendet wird, erhält der Besitzer der Straße 1 Punkt.



In diesem Beispiel ist Lila am Zug. Lila verbindet Rom mit einer neuen Stadt und nimmt sich den Stadt- und Schatzmarker. Nun wird der Weg nach Rom gewertet: Gelb und Lila erhalten je 1 Punkt.

Falls es mehrere mögliche Wege nach Rom gibt, wird nur der kürzeste Weg mit den wenigsten Straßen gewertet. Falls es mehrere Wege mit den wenigsten Straßen gibt, entscheidet der Spieler, der am Zug ist, welcher davon gewertet wird.

Hast du in deinem Zug einen Gold-Schatzmarker erhalten, werden alle Punkte für diesen Weg verdoppelt, auch die deiner Mitspieler!



In diesem Beispiel ist Lila wieder am Zug. Lila verbindet Rom mit einer neuen Stadt und nimmt sich den Schatz- und Stadtmarker. Nun wird der Weg nach Rom gewertet. Da Lila einen Gold-Schatzmarker erhalten hat, werden die Punkte für diesen Weg für alle verdoppelt. Lila erhält insgesamt 4 Punkte und Gelb 2 Punkte.

STÄDTE DURCHQUEREN

Wenn du Rom mit einer neuen Stadt verbindest, kannst du deine Straßen durch eine oder mehrere beanspruchte Städte bauen.

Gelb versucht die blaue Stadt mit dem Wert 3 zu erreichen. Dazu baut Gelb zwei Straßen und durchquert dabei die rote Stadt mit dem Wert 2.



Da diese Stadt schon beansprucht wurde, darf Gelb Straßen bauen, die durch sie hindurchführen und Rom mit der nächsten verfügbaren Stadt verbindet – der blauen Stadt mit dem Wert 3. Darüber hinaus bilden die gelben Straßen den kürzesten Weg zu der neuen Stadt und Gelb erhält als Einziger in diesem Zug Punkte.

Sobald du deine Straßen gebaut, die neuen Stadt- und Schatzmarker genommen und die Punkte gewertet hast, endet dein Zug und der Spieler links von dir ist am Zug. Ihr spielt so lange im Uhrzeigersinn weiter, bis keine Städte mehr verfügbar sind. Danach wird das Spielende eingeleitet und ihr ermittelt euren finalen Punktestand.

VARIANTE FÜR 2/3 SPIELER

WENN IHR ZU ZWEIT ODER DRITT SPIELT, KÖNNT IHR EINE ODER BEIDE DER FOLGENDEN REGELN IN EURER PARTIE VERWENDEN:

- WENN IHR DIE PARTIE VORBEREITET, MISCHT UND LEGT DIE SCHATZMARKER SO, ALS WÜRDET IHR ZU VIERT ODER FÜNFT SPIELEN. LEGT DIE ÜBRIGEN MARKER ZURÜCK IN DIE SCHACHEL. DADURCH SIND MANCHE SCHÄTZE SELTENER ALS ANDERE ODER KOMMEN GAR NICHT VOR.
- WENN IHR AM SPIELENDEN DIE STÄDTE WERTET UND DU ALLE STADTMARKER EINER FARBE BESITZT, ERHÄLST DU NICHT NUR PUNKTE FÜR DIE STADT MIT DEM HÖCHSTEN PUNKTEWERT, SONDERN ZÄHLST ALLE PUNKTE DER STÄDTE IN DIESER FARBE ZUSAMMEN UND ERHÄLST DIESEN GESAMTWERT.

SPIELLENDE

Sobald es auf dem Spielplan keine verfügbaren Städte mehr gibt, wird der finale Punktestand ermittelt. Dafür zählt ihr eure Stadt- und Schatzmarker zu euren Punkten auf der Punkteleiste hinzu und bestimmt so, wer gewinnt.

PUNKTE FÜR STÄDTE

Jede Stadt gehört zu einer von 8 Farben. Wenn du mehrere Stadtmarker derselben Farbe hast, erhältst du für den Marker mit dem höchsten Wert die aufgedruckten Punkte. Für die restlichen Marker dieser Farbe, erhältst du keine Punkte.

PUNKTE FÜR SCHÄTZE

Dann erhältst du Punkte für gleiche, aber auch verschiedene Schätze, die du gesammelt hast. Ein Schatzmarker kann zu mehr als einer Sammlung gehören. Gold-Schatzmarker gehören keiner Sammlung an. Dafür erhältst du separat Punkte.

+ Sammlungen verschiedener Schätze (ohne Gold):

	1	2	3	4	5	6	7	8
	0	2	5	9	14	20	32	46

+ Sammlungen gleicher Schätze (ohne Gold):

	1	2	3	4
	0	2	10	20

GOLD	
1	0
2	4
3	9
4	16
5	25
6	36
7	49
8	64



Am Ende der Partie erhält Gelb die folgenden Punkte:

SAMMLUNGEN VERSCHIEDENER SCHÄTZE: **Eine Sammlung aus 3 Schätzen (5)** + **Eine Sammlung aus 4 Schätzen (9)** = 14 Punkte

SAMMLUNGEN GLEICHER SCHÄTZE: **3x Weintrauben (10)** + **2x Edelsteine (2)** + **2x Fleisch (2)** = 14 Punkte + **2x Gold (4)** = 18 Punkte

STÄDTE: Nur der höchste Wert pro Farbe: **3 + 6 + 2 + 2 + 3 + 6** = 22 Punkte

Gelb erhält dadurch insgesamt **18 + 14 + 22 = 54 Punkte**, die zu den Punkten auf der Punkteleiste hinzugezählt werden.

BONUS FÜR STRASSEN

Wer die meisten Straßen übrig hat, erhält 10 Punkte. Falls es einen Gleichstand gibt, erhält jeder am Gleichstand Beteiligte 10 Punkte.

VERGLEICHT EURE PUNKTESTÄNDE.

WER DIE HÖCHSTE PUNKTEZAHL HAT, GEWINNT!

WIE GLEICHSTÄNDE AUFGELÖST WERDEN:

- 1 Wer die meisten Städte verschiedener Farben hat.
- 2 Wer das meiste Gold hat.
- 3 Wer die meisten Straßen übrig hat.

SO BRINGE MAN MIR KUNDE ÜBER EURE SIEGE. ALEA IACTA EST!

CREDITS

AUTOR:

MATTHIEU PODEVIN

ILLUSTRATIONEN:

ALEXANDRE BONVALOT
& JOËLLE DRANS

KÜNSTLERISCHE LEITUNG:

QUENTIN SAINT-GEORGES,
ALEXANDRE BONVALOT
& JOËLLE DRANS

MARKETING UND KOMMUNIKATION:

GEORGINA PARSONS

COMMUNITY-VERWALTUNG:

KAYLA SOULE

LEKTORAT:

RAPHAËL ALCANTARA,
GEORGINA PARSONS, OWEN
HERMSEN & KAYLA SOUL

HERAUSGEGEBEN VON:

HOLY GRAIL GAMES

PRODUKTION:

JAMIE PARSONS

GRAFISCHE GESTALTUNG:

QUENTIN SAINT-GEORGES
& JOËLLE DRANS

VIDEOS:

JEAN-FRANÇOIS BELVOIX
& JONHATAN PICARD

3D-MODELLIERUNG:

ANTONIO MOREIRA & JOSE
PEDROSA (CORVUS BELL)

GESCHÄFTSVERWALTUNG:

OWEN HERMSEN

PRÄSENTATION UND VORFÜHRUNG:

LUDOVIC, STEPHANE, GAZ,
ANDY, PATRICK, GEORGINA,
MATTHIEU & KAYLA, OWEN

LEITUNG:

ERIC DUBUS, OLIVIER MELISON
& JAMIE PARSONS

DEUTSCHE AUSGABE — ASMODEE GERMANY

ÜBERSETZUNG:

DANIEL KRAUSE

SATZ & LAYOUT:

MAX BREIDENBACH

REDAKTION & LEKTORAT:

SOPHIA KESSLER, CHRISTIAN KOX & FRANZISKA WOLF