

AVE CAESAR

Wolfgang Riedesser

Flott, Fesselnd & Furios!

Tollkühne Wagenrennen um Ruhm und Lorbeer - Gesucht wird Roms bester Gespannlenker!

Für bis zu 6 Spieler - leicht zu lernen, aber anspruchsvoll, gut zu spielen!

AVE CAESAR ist Nervenkitzel pur! Keine Gnade im Kampf um Ruhm und Ehre. Wer nicht taktisch berechnend und offensive spielt, wird nie zu seinem Lorbeer kommen. Nur wer erfolgreich die Konkurrenten auf die punkteraubenden Außenbahnen abdrängt, sie bei jeder Gelegenheit blockiert, oder sie wie Ben Hur in Rad-an-Rad Attacken niederkämpft, wird nach 3 staubigen, nervenaufreibenden Runden zum Superstar des antiken Roms aufsteigen!

INHALT



**3 doppelseitige Spielplanhälften und
2 Puzzle-Clips**

8 verschiedene Kurs Kombinationen!



6 Gespanne und 6 Münzen in 6 Farben



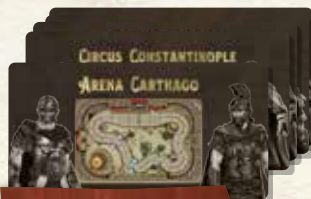
- 1 x 900
- 1 x 600
- 6 x 400
- 1 x 300
- 6 x 200
- 6 x 100

21 Sesterzen-Chips für Spielvariante 7



75 Punkte-Chips

- 6 x 20
- 12 x 10
- 15 x 5
- 18 x 3
- 24 x 1



8 Rennkurs-Karten



6 Kartendecks mit jeweils 24 Karten

6 Farben mit je 4-mal den Kartenwerten 1-6

Hinweis: Jedes Kartendeck entspricht 84 Zugpunkten, die für ein Rennen über 3 Runden reichen.



**18 Extra Rennkarten für
Spielvariante 6**



**20 Attacke-Kärtchen für
Spielvariante 2**

VOR DEM START...

- 1 Jeder Spieler nimmt sich ein **Gespann**, eine **Münze** und ein **Rennkartendeck (24 Karten)**, alle in derselben Farbe.



Nicht benötigte Gespanne, Münzen und Karten bleiben in der Spielschachtel.

Tipp: Weniger als 6 Spieler? Wir empfehlen die Zusatz-Variante 1, 'Gejagt vom Team Gladiator' (siehe Seite 8).

- 2 Für die ersten 4 Spiele empfehlen wir die 4 Kurse auf der nächsten Seite. Ansonsten werden die 8 Rennkurs-Karten gemischt und eine davon gezogen. Dieser Kurs wird gefahren.

- 3 Die ausgeloste Rennkurs-Kombination wird auslegt und mit 2 Puzzle-Clips verbunden. Alle Rennkurse werden im Uhrzeigersinn gefahren.

- 4 Die Punkte-Chips werden in Reichweite bereitgelegt.

- 5 Um die Start-Positionen auszulösen, mischt jeder Spieler sein Kartendeck und zieht zufällig eine Karte. Wer die höchste Zahl zieht, stellt sein Gespann auf Startplatz 1. Er wird das Rennen eröffnen. Die restlichen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Haben 2 oder mehr Spieler die höchste Zahl, wird jeweils eine weitere Karte gezogen, bis Startplatz 1 feststeht. Danach werden alle Kartendecks neu gemischt und verdeckt auf dem Spieltisch platziert.



- 6 Jeder Spieler nimmt von seinem Kartendeck die obersten 3 Karten auf und schaut sie sich an, ohne sie den Mitspielern zu zeigen. Wenn alle so weit sind, kann der Start-Spieler das Rennen eröffnen.



8 Verschiedene Rennkurse

Mit den 3 doppelseitigen Rennkurshälften lassen sich 8 Rennkurse kombinieren. Die Rennkurse haben unterschiedliche Schwierigkeitsgrade. Ein Spieler benötigt, je nach Strecke und Startplatz, auf dem kürzesten Weg 74 bis 80 seiner 84 Zugpunkte. Das heißt, dass ein Spieler entweder bequeme 10 Punkte oder nur knappe 4 Zugpunkte Reserve hat, um ins Ziel zu kommen. Seid also bereit, Eure Strategie ständig an die jeweilige Strecke und die jeweilige Rennsituation anzupassen.

⇒ Spielplan 1:

- Vorderseite - Arena
- Rückseite - Constantinople

⇒ Spielplan 2:

- Vorderseite - Circus
- Rückseite - Hippodrom

⇒ Spielplan 3:

- Vorderseite - Carthago
- Rückseite - Maximus

Spielt ihr das erste Mal?

Wir schlagen dann folgende Kurse vor:

RENN-FOLGE	KURS-KOMBINATION	RENNDISTANZ in Zugpunkten	Zugpunkte Reserve	Max. Zugpunkt - Verlust pro Runde	Schwierigkeitsgrad
1	Arena-Carthago	74	10	4	leicht
2	Hippodrom-Constantinople	77	7	10	schwer
3	Circus-Maximus	79	5	8	schwer
4	Hippodrom-Carthago	77	7	6	mittel
5	Arena-Maximus	75	9	7	leicht
6	Circus-Constantinople	78	6	9	schwer
7	Hippodrom-Maximus	78	6	9	schwer
8	Circus Carthago	78	6	5	mittel

⇒ Rennen 1: Arena-Carthago



⇒ Rennen 2: Arena-Maximus



⇒ Rennen 3: Hippodrom-Carthago



⇒ Rennen 4: Circus-Constantinople



SPIELZIEL

Ziel ist es, eine Rennserie zu gewinnen. Jedes Rennen geht über 3 Runden. Wer als erster über den Zielstrich fährt, gewinnt das Rennen. Alle Teilnehmer fahren aber das Rennen um Platzierungen zu Ende. Nach jedem Rennen bekommen die Spieler ihren Platzierungen entsprechend Punkte-Chips. Wer nach 4 Rennen die meisten Punkte hat, ist Turniersieger.

SPIELREGEL

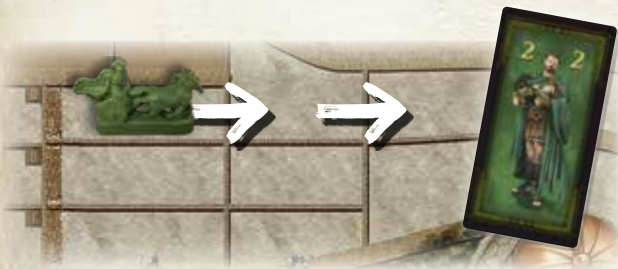
Spielzug & Zugzwang

Der Spieler auf Startplatz 1 beginnt. Er spielt eine seiner 3 Rennkarten aus, indem er sie offen vor sich ablegt und mit seinem Gespann um die exakte Felderzahl vorwärts zieht. Anschließend ergänzt er die abgelegte Rennkarte durch die oberste Karte von seinem Kartenstapel. Danach folgen in der gleichen Art und Weise die restlichen Spieler im Uhrzeigersinn.

Es herrscht Zugzwang, d.h. jeder Spieler MUSS eine Rennkarte ausspielen, wenn er kann. Dabei müssen auch längere Kurven-Außenbahnen in Kauf genommen werden. Kürzer ziehen und Zugpunkte verfallen lassen ist nicht erlaubt. Sollte der Spieler tatsächlich mit keiner seiner 3 Karten ziehen können, setzt er aus. Bezweifeln die Mehrzahl der Mitspieler die Aufrichtigkeit der Angabe, muss der betroffene Spieler seine Karten einem Mitspielern zeigen.

Die Zug-Regeln

Auf jedem Spielfeld darf nur ein Gespann stehen. Die Gespanne dürfen nur vorwärts gezogen werden.



Beispiel: Gerader Zug um 2 Felder

fahrspurwechsel

Die Gespanne dürfen die Fahrspur wechseln, indem sie bei jedem Feld vorwärts zugleich ein Feld seitwärts ziehen, also um ein Feld diagonal weiterziehen.

Ein reiner Seitenzug oder ein diagonales Wechseln um gleich 2 Fahrspuren bei einem Feld vorwärts ist nicht erlaubt.

Tipp: Es ist ratsam, sich vor jedem Zug die Bahn genau anzusehen, denn manche Spielfelder können zur Blockadefalle werden. Erfahrene Mitspieler warten immer auf solche Gelegenheiten!!



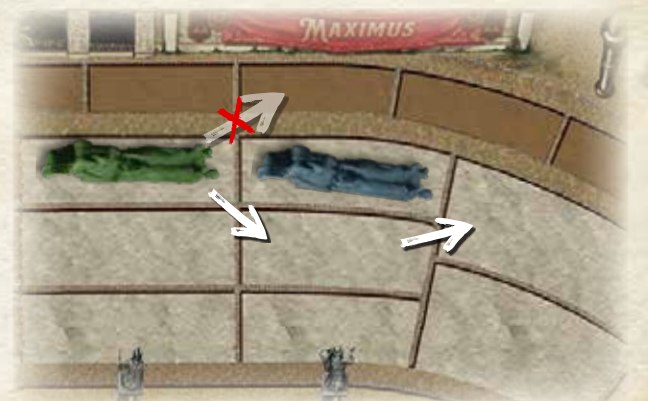
Beispiel: Nicht erlaubter Seitenzug

fahrspur-Trennung durch Mauer

Eine durch eine Mauer getrennte Fahrspur kann nicht gewechselt werden, aber es darf noch auf dem letzten Feld vor einer Mauer oder sofort am Mauerende die Fahrspur gewechselt werden.



Beispiel: Spurwechsel vor und nach einer Mauer



Beispiel: Korrekter diagonaler Zug – Mauer nicht überspringen

Schikane-felder

Hier verengt sich die Rennbahn zu einer Fahrspur, wodurch nachfolgende Gespanne blockiert werden können, und dadurch zum Aussetzen gezwungen sind.

Blockiert

Gegnerische Gespanne dürfen nicht übersprungen werden. Kann ein Spieler sein Gespann nicht Vorwärtsziehen, setzt er aus, ohne dafür eine Rennkarte abzugeben.

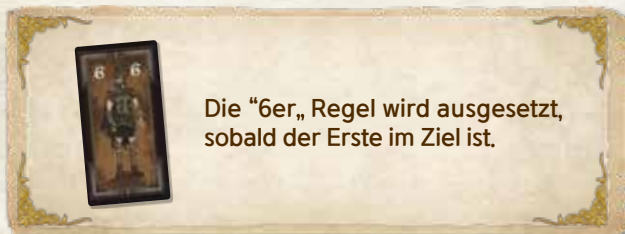
Ziel Nicht Erreicht?

Gehen einem Spieler vor der Ziellinie die Karten aus, wird sein Gespann sofort von der Bahn genommen. Der Spieler erhält 0 Punkte (siehe Seite 7).



Beispiel: Das braune Gespann steht in der Schikane und blockiert die folgenden Gespanne.

Sonderregel "6er,, Karte



Die "6er,, Regel wird ausgesetzt, sobald der Erste im Ziel ist.

Sonderregel "6" am Start

Aus der ersten Startreihe darf nicht mit einer "6" gestartet werden!

Sonderregel "6" in Führung

Der in Führung oder gemeinsam in Führung liegende Spieler darf keine "6" spielen. Er muss aussetzen, bis er nicht mehr in Führung liegt.



Beispiel: Grün und Blau sind gemeinsam in Führung und können keine "6" spielen.

Wer Liegt in Führung?

Kurve: Es entscheiden die Anzahl der Felder bis zum Kurvenende, um zu bestimmen, wer in Führung liegt.

Imperator-Gasse: Hier werden die Felder bis zum Ende der Imperator-Gasse bzw. die Spielfelder bis zur Höhe der Imperator-Gassen-Ausfahrt gezählt.

Ausnahmen von der Regel

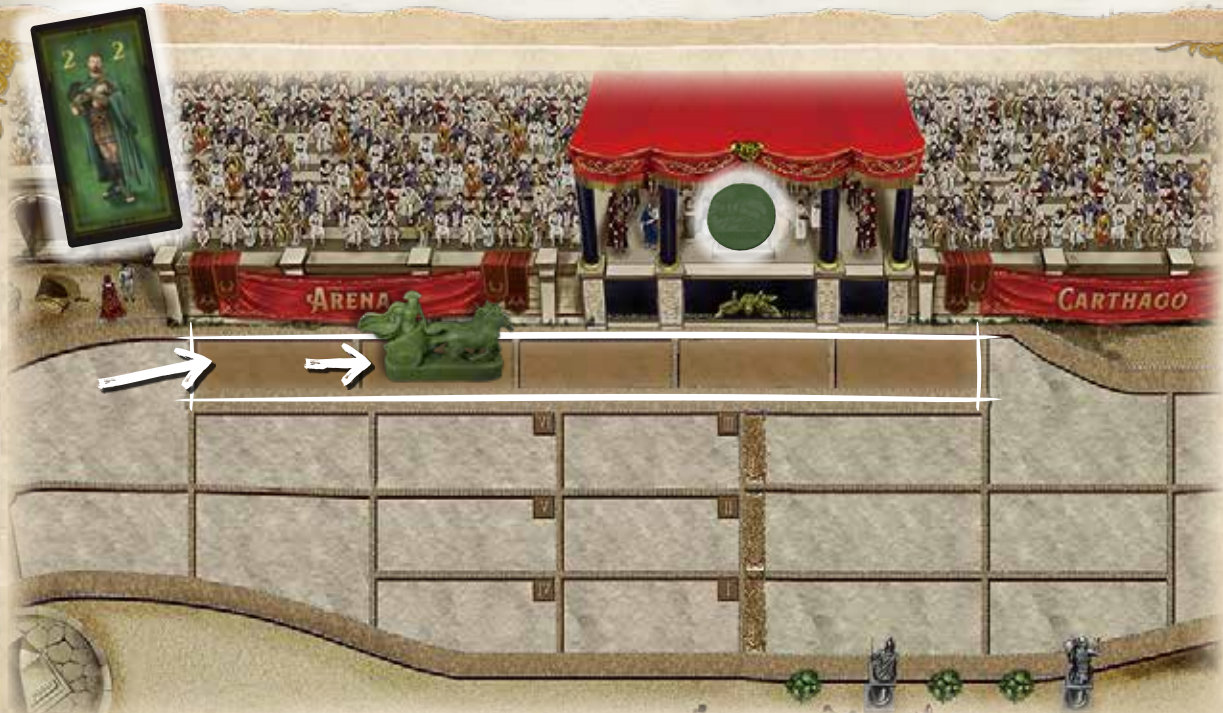
Hat ein in Führung liegender Spieler NUR 6er Karten auf der Hand, darf er in folgenden Situationen trotzdem eine "6" spielen:

- Sein Gespann steht auf einem Schikane Feld und das Spiel wird blockiert.
- Er liegt gemeinsam mit einem Mitspieler, der ebenfalls NUR 6er auf der Hand hat, in Führung und Beide zusammen blockieren die Rennbahn.



Beispiel: Grün und Blau blockieren in Führung liegend die Fahrbahn. Einer von beiden darf eine "6" spielen.

Imperator-Gasse



In der Imperator-Gasse salutiere laut mit "Ave Caesar!"

Jedes Gespann muss entweder nach der ersten oder der zweiten Runde die Imperator-Gasse durchfahren. Das Gespann muss dabei auf einem der Gassenfelder zum Stehen kommen. Zum Zeichen der Ehrerbietung wird die Münze in der Caesar-Loge hinterlegt und laut „Ave Caesar“ salutiert. Wer nicht in der Gasse zum Stehen kommt, darf seine Münze nicht hinterlegen.

Mit den hinterlegten Münzen lässt sich immer kontrollieren, wer bereits in der Imperator-Gasse war und wer nicht.

Wer nicht seine Münze in der Caesar-Loge hinterlegt, fällt bei Caesar in Ungnade und wird nach der Zieldurchfahrt disqualifiziert. Er bekommt keine Punkte.

Tipp: Aufgepasst, nicht die Gassen Durchfahrt vergessen und darauf achten, dass man mit seinen Kartenwerten in der Gasse auch zum Stehen kommt.

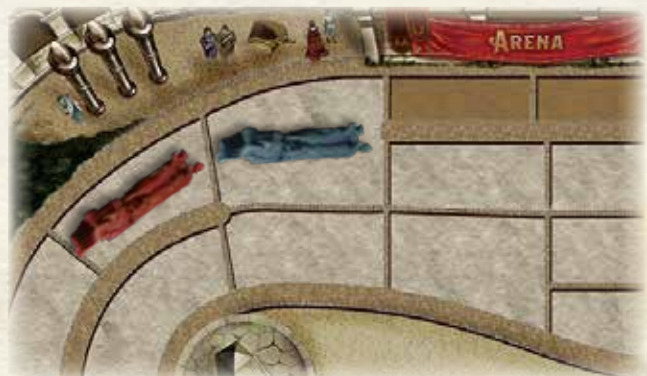
Achtung, disqualifizierte Spieler fahren das Rennen zu Ende und erhalten keine Punkte, aber Sie behalten ihre Platzierungen bei - sehr zum Ärger der nachfolgenden Spieler!

Kein Überholen In Imperator-Gasse

Es können mehrere Gespann gleichzeitig in die Imperator-Gasse fahren, aber ein Überholen ist nicht möglich.

Zugang Blockiert

Ist der Zugang zur Imperator-Gasse in der zweiten Runde blockiert, kann ein Wagenlenker so lange aussetzen, bis der Zugang zur Gasse frei ist.



Beispiel: Blau blockiert den Zugang für Rot. Rot muß aussetzen, bis die Zufahrt frei ist.

Tipps zur Imperator-Gasse

Darauf achten, dass man die Imperator-Gasse richtig anfährt. Natürlich darf man Konkurrenten ärgern, indem man die Zufahrt blockiert, ohne selber die Absicht zu haben, durch die Gasse zu fahren. Auch am Gassen-Ausgang kann man sehr effektiv Gespanne in der Gasse blockieren!

ENDE DES RENNENS

Nach 3 Runden gewinnt das Gespann, das als erstes über den Zielstrich fährt. Alle verbliebenen Gespanne fahren das Rennen zu Ende.

Jeder Spieler wird, seiner Platzierung entsprechend, mit Punkte-Chips belohnt. Disqualifizierte Spieler erhalten keine Punkte, behalten aber ihre Plätze bei. Nachfolgende Spieler rutschen also nicht auf.

Turniersieger wird, wer nach 4 Rennen die meisten Punkte hat. Bei Punktgleichstand entscheidet die Anzahl von Siegen, zweiten Plätzen usw.

Punktewertung

1.	2.	3.	4.	5.	6.	Ziel nicht erreicht
8 Pkte.	6 Pkte.	4 Pkte.	3 Pkte.	2 Pkte.	1 Pkt.	0 Pkte.

Nächstes Rennen

1. Neue Sitzordnung

Die Sitzordnung muß dem Zieleinlauf entsprechend verändert werden. Der Gewinner des letzten Rennens darf sitzen bleiben. Die restlichen Mitspieler setzen sich den Platzierungen entsprechend im Uhrzeigersinn um. Spieler, die das Ziel nicht erreicht haben, sind am Ende der neuen Sitzordnung. Sind es mehrere, entscheidet die Distanz bis zum Zielstrich in Feldern. Wer dem Ziel am weitesten entfernt war, bekommt den schlechtesten Startplatz im nächsten Rennen.

Wichtig: Die neue Sitzordnung entspricht jetzt automatisch der neuen Start - bzw. Zug-Reihenfolge.

2. Neuer Rennkurs

Ist die neue Sitzordnung abgeschlossen, werden die Rennkurs-Karten gemischt und eine gezogen. Dieser neue Rennkurs wird ausgelegt. (Bereits gezogene Rennkurs-Karten werden immer zur Seite gelegt.)

3. Startaufstellung

Der Sieger des letzten Rennens stellt sein Gespann auf Startplatz 1, der zweite auf Platz 2, usw.

4. Münzen Zurücknehmen

Alle Spieler halten ihre Münzen für die Imperator-Gasse Durchfahrt wieder bereit.

5. Rennkarten Mischen

Jeder Spieler mischt nun seine 24 Rennkarten erneut und hebt die oberen 3 Karten vom verdeckt vor sich liegenden Kartendeck ab.

6. Start frei!



"EDITION MAXIMUS"

Regel Optionen

5 Regel Optionen, die beliebig übernommen werden können. Sie sind, bis auf wenige Ausnahmen, untereinander und mit den Spiel-Varianten kompatibel.

Option 1: Alternative Punktwertung

Ein von der Spieler-Anzahl abhängiges Punktwertung-System.

Spieler	1.	2.	3.	4.	5.	6.	Ziel nicht erreicht
5-6	9 Pkte.	6 Pkte.	4 Pkte.	3 Pkte.	2 Pkte.	1 Pkt.	-1 Pkt.
3-4	5 Pkte.	3 Pkte.	2 Pkte.	1 Pkt.	-	-	-1 Pkt.
2	4 Pkte.	3 Pkte.	2 Pkte.	1 Pkt.	-	-	-1 Pkt.

Bei -1 wird ein Punkte-Chip zurückgegeben. Wer noch keine Punkte-Chips hat, nimmt einfach einen Attacke-Chip als Minus Chip Ersatz.

Option 2: Mini-Turnier

Anstelle von 4 Rennen können auch nur 2 oder 3 Rennen gefahren werden.

Option 3: Kein Aussetzen vor der Imperator-Gasse

Es darf für den Zugang zur Imperator-Gasse in der zweiten Runde NICHT ausgesetzt werden. Der Spieler muss das Rennen dann ohne Imperator-Gasse zu Ende fahren. Er wird direkt nach dem Zieleinlauf disqualifiziert und erhält 0 Punkte, behält aber seine Platzierung bei - sehr zum Ärger der nachfolgenden Spieler.

Option 4: Zugpunkte Verfallen

Wer mit keiner seiner Karten die genaue Punktezahl ziehen kann, MUSS die Karte spielen, bei der er die wenigsten Zugpunkte verliert. Nur wer blockiert ist und 0 Felder ziehen kann, darf aussetzen. Achtung, bei dieser Option erreichen oftmals viele Gespanne nicht das Ziel.



Beispiel: Die niedrigste Karte von Braun ist eine 4. Braun spielt sie aus, rückt aber lediglich 2 Felder vor. Dadurch verfallen 2 Zugpunkte.

Option 5: Immer 4 Karten auf der Hand!

Mehr Taktik und weniger Kartenglück durch 4 Karten auf der Hand, anstelle von 3.

Die 7 "BEST EVER" Spiel-Varianten

Eine 2-5 Spieler Variante und Varianten für Fortgeschrittene. Sie machen das Spiel noch unterhaltsamer, taktischer, strategischer und sie reduzieren den Glücksfaktor, fordern aber auch mehr Konzentration. Sie sind, bis auf wenige Ausnahmen, untereinander und mit den Optionen kompatibel.

Variante 1:

Gejagt vom Team Gladiator!

... für 2-5 Spieler - ein echter Nagelbeißer!

⇒ Warum Team Gladiator?

Bei nur 2-5 Spielern sind trotzdem immer 6 Gespanne am Start. Das Startfeld wird immer durch die übriggebliebenen Gespanne aufgefüllt, die als Team Gladiator (TG) antreten. Diese TG-Gespanne agieren als Ersatzspieler.

⇒ VORBEREITUNG

Team Gladiator ist immer nach dem letzten Spieler an der Reihe. Deswegen wird ein übriges Kartendeck zwischen dem letzten und dem ersten Spieler der Startaufstellung platziert. Es dient als Merk-Hilfe für wann TG an der Reihe ist. Auch alle übrigen Münzen werden neben diesem Kartendeck platziert. Anhand der Münzfarben ist immer ersichtlich, welches Gespann zum Team Gladiator gehört.

Beispiel Vorbereitung: 4 Spieler + 2 TG Gespanne (Blau & Gelb)



TG-Kartendeck und TG-Münzen sind zwischen dem ersten und letzten Spieler platziert.

⇒ Team Gladiator Spielregeln

Der Spieler auf dem letzten Startplatz hat die Ehre und die Verantwortung, alle TG-Gespanne zu ziehen, da sie immer nach ihm an der Reihe sind.

Team Gladiator Gespanne werden immer zu ihrem Vorteil gezogen, auch und gerade wenn das zum Nachteil eines Spielers ist. Kommt es zu einem Streitfall entscheidet der Spieler, der in genau diesem Moment am schlechtesten platziert ist.

⇒ Team Gladiator Start

Nachdem alle Spieler ihren ersten Zug machten, ist TG an der Reihe. Deren erster TG Zug läuft folgendermaßen ab: Der Spieler vom schlechtesten Startplatz nimmt das TG Kartendeck, mischt, deckt eine Karte auf und zieht, dem Kartenwert entsprechend, das erste TG-Gespann. Dann die nächste Karte für das nächste TG-Gespann usw. Kann ein Kartenwert nicht vollständig gezogen werden, setzt das betroffene TG-Gespann aus. Danach wird das TG Kartendeck wieder zwischen dem ersten und letzten Spieler platziert. Es dient nun nur als Merk-Hilfe und wird erst wieder zum nächsten Start benötigt. Ab jetzt gilt die 2-4-6 TG Zugregel.

⇒ 2-4-6 Zug-Regel vom TG im Rennen

Die 2-4-6 TG Zugregel ist eine gut zu merkende und effektive Formel. TG's sind dadurch, wie echte Spieler, unberechenbar und jederzeit gut für Überraschungen.

Die Zugregel:

- **In Führung = 2 Felder** - Jedes TG-Gespann, das an erster, oder gemeinsam an erster Stelle liegt, wird immer um 2 Felder gezogen.
- **Mittelfeld = 4 Felder** - Jedes TG-Gespann, das nicht an erster oder an letzter Stelle liegt, wird immer um 4 Felder gezogen.
- **An letzter Stelle = 6 Felder** - Jedes TG-Gespann, das an letzter oder gemeinsam an letzter Stelle liegt, wird immer um 6 Felder gezogen.
- **Blockiert? = Aussetzen** - Kann der Zug nicht in ganzer Länge ausgeführt werden, setzt das betroffene TG-Gespann aus.

Das bestplatzierte TG-Gespann immer zuerst ziehen, dann das Zweitbeste usw.

Die Zug-Reihenfolge der TG-Gespanne untereinander wechselt ständig, muss aber nicht gemerkt werden, da immer zuerst das am besten besten platzierte TG-Gespann gezogen wird, dann das Zweitbeste usw. In Kurven entscheiden die Anzahl der Felder bis zum Kurvenende, um zu bestimmen, wer vorne liegt. Bei Kurven-Felder-Gleichstand gilt Innenkurve vor Außenkurve.

Team Gladiator Gespanne fahren nicht durch die Imperator-Gasse.

⇒ Keine Punkte für Team Gladiator Gespanne

TG-Gespanne erhalten keine Punkte für ihre Platzierungen, können aber durch ihre Platzierungen nachfolgenden Spielern Punkte kosten.

🏹 Variante 2:

Ramm-Attacken - der Ultimative Kick!

... gnadenlos, wie damals im alten Rom!

Wer kennt nicht die Ramm-Attacken aus "Ben Hur", wenn ein Wagenlenker auf gleicher Höhe fahrend auf den Konkurrenten einschlägt und versucht, ihn mit allen Mitteln abzu drängen?

Eine erfolgreich gefahrene Ramm-Attacke ist für die Spieler die EINZIGE Möglichkeit, (auf Kosten eines Konkurrenten) extra Zugpunkte zu gewinnen, was bei so manchem Spieler die letzte Hoffnung sein kann, doch noch das Ziel zu erreichen. Welcher römische Wagen-Lenker lässt sich diese Chance schon entgehen? Selbst wenn ihn seine Kontrahenten dafür für immer tief und inniglich hassen werden. Für diese Variante werden die 20 Attacke-Chips bereitgestellt.

⇒ Ramm-Attacken Spielfelder

Prinzipiell sind alle Spielfelder, die nicht durch eine Mauer getrennt sind, Ramm-Attacke Spielfelder.

Die 2 Voraussetzungen, eine Ramm-Attacke zu fahren:

- Auf ein Feld direkt neben einem Konkurrenten ziehen.
- Vor den 2 Gespannen muss ein Feld frei sein.

Der Angreifer ersetzt, wie immer, zuerst die gespielte Karte durch eine Neue. Jetzt DARF er gegen seinen Gegner eine Attacke fahren, indem er dem Gegner, für alle einsichtig, seine höchste Rennkarte unter die Nase hält. Hat der herausgeforderte Spieler eine gleich hohe oder höhere Karte auf der Hand, zückt er nun diese. Hat er nur niedrigere Werte, muss er die Karte gar nicht erst zeigen, da er die Attacke sowieso verliert.

Wer die höhere Karte hat, **gewinnt** die Attacke. Der Gewinner zieht, ohne eine Karte zu spielen, um ein Feld weiter und nimmt einen Attacke Chip an sich. Die gezeigte Karte bleibt weiter auf der Hand. Nach Rennende tauscht er seine Attacke-Chips gegen Punkte-Chips ein.

Der **Verlierer** muss sein Gespann um ein Feld zurücksetzen, was den Verlust eines Zugpunktes bedeutet.

Bei gleichem Kartenwert entscheidet die nächsthöhere Karte. Nur wenn alle Karten bei beiden Spielern identisch sind, kommt es zu einem Unentschieden ohne Konsequenzen.



Beispiel: Gelb zieht neben Blau mit einem freien Feld vor sich und fährt eine Ramm-Attacke gegen Blau.

Wenn Gelb gewinnt, zieht Gelb ein Feld vor und Blau ein Feld zurück. Wenn Blau gewinnt, zieht Blau ein Feld vor und Gelb ein Feld zurück.

⇒ Mehrere Attacken Hintereinander:

Wenn der Herausforderer gewinnt, dadurch wieder direkt neben einem Kontrahenten auf einem Attacke-Feld zum Stehen kommt, und noch mindestens ein Spielfeld vor sich frei hat, kann er eine weitere Attacke fahren, weil er in diesem Falle immer noch am Zuge ist.

⇒ Ramm-Attacke gegen ein TG-Gespann

TG-Gespanne können ebenfalls attackiert werden. Der Attackerer muss einen höheren Kartenwert als 4 vorweisen können, um erfolgreich ein Feld weiter zu ziehen. Das TG-Gespann verliert ein Feld.

Zu Beachten

- Nur wer am Zug ist kann eine Ramm-Attacke fahren.
- Ramm-Attacken sind nicht zwingend. Der Spieler am Zug kann auch darauf verzichten.
- Befinden sich auf beiden Seiten eines Attackerers Gespanne entscheidet er, welchen der Kontrahenten er angreifen will.

🎲 Variante 3: Rennkarte in der Emperor-Gasse abholen

... ein extra Nervenkitzel!

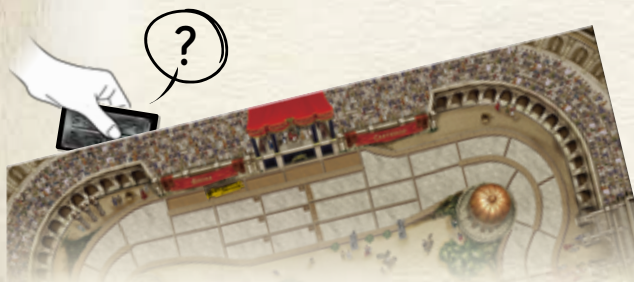
⇒ Vorbereitung

Für diese Variante werden die Münzen nicht benötigt. Jeder Spieler mischt nun seinen Rennkartensatz und platziert die oberste Karte, verdeckt und ohne sie anzusehen, vor sich auf dem Spieltisch. Sie wird zur Hälfte unter den Spielplan geschoben. Das Kartendeck platziert er, wie immer, verdeckt vor sich auf dem Tisch.

⇒ Hinterlegte Rennkarte Abholen

Jedes Gespann kann während des Rennens durch die Emperor-Gasse fahren und seine vor Spielbeginn halb unter den Spielplan geschobene Karte abholen. Das Gespann muss aber auf einem der Gassenfelder zum Stehen kommen, sonst darf der Spieler die hinterlegte Karte nicht aufnehmen. Die ausgespielte Karte wird dann nicht durch eine neue Karte vom Kartendeck ersetzt, sondern durch die hinterlegte Karte.

Es ist nicht zwingend durch die Emperor-Gasse zu fahren. Wer seine hinterlegte Rennkarte nicht abholen will, muss das Rennen ohne sie zu Ende fahren. In Variante 3 wird er dafür NICHT disqualifiziert!



Beispiel: Gelb fährt durch die Emperor-Gasse, um seine vor dem Rennen halb unter dem Spielplan geschobene Rennkarte abzuholen.

Tipp: Gelb kennt den Wert der hinterlegten Rennkarte vorher nicht. Wenn es eine hohe Karte ist, wird Gelb sehr froh sein, die Karte abgeholt zu haben, da Gelb ohne sie vielleicht das Ziel nicht erreicht hätte.

Ist es aber eine niedrige Karte, wird Gelb sich ärgern, die Emperor-Gasse durchfahren zu haben. Gelb verliert dadurch einen Zug-Punkt und riskiert, am Gassenausgang auch noch blockiert zu werden.

🎲 Variante 4:

4 Stapel aber nur 2 Karten auf der Hand

... für Strategen (Tipp: Varianten 4+6 = Superkombi!)

Die Spielvariante, die den Wagenlenkern mehr Taktik und Konzentration abverlangt, aber den Glücksfaktor erheblich reduziert. Strategen werden sich Vorteile herausspielen können und wer verliert, kann es nicht mehr, wie wir es alle gerne tun, auf die unglücklich gemischten Karten schieben. Hier der Grund dafür:

Jeder Rennkartensatz wird vor jedem Rennen in 4 individuell zusammengestellte Kartenstöße aufgeteilt, von denen der Spieler gezielt seine Rennkarten abheben darf.

⇒ Karten Auf 4 Stapel Verteilen

Der Spieler hält das gemischte Kartendeck verdeckt in der Hand. Dann schaut er die jeweils oberste Karte kurz an, und entscheidet, welchem der 4 zu bildenden Kartenstapel er sie verdeckt zuordnet. So entstehen 4 verschiedene Kartenstapel. Der Spieler sollte sich dabei merken, welche Kartenwerte sich in welchem Kartenstapel befinden, denn die Karten dürfen nach dem Ablegen nicht noch einmal angeschaut und arrangiert werden.

Beispiel: Der erste Stapel könnte aus 1er und 2er bestehen, der zweite Stapel nur aus 3er, der dritte Stapel nur aus 4er und der vierte Stapel aus 5er und 6er.

⇒ Nur 2 Rennkarten auf der Hand

Haben alle Spieler ihre 4 Stapeln vor sich, hebt jeder 2 Karten seiner Wahl von seinen Stapeln ab und das Rennen kann beginnen.

Von nun an kann ein Spieler immer wählen, von welchem seiner 4 Stapeln er eine gespielte Karte ersetzt, allerdings ohne zuvor nachzuschauen. Ein guter Spieler ist nun in der Lage, seine Spielzüge vorausschauend mit viel mehr Präzision zu planen.



Beispiel: Rot hat 2 Rennkarten auf der Hand, 4 Stapel vor sich auf dem Spieltisch und ein fünfter Stapel rechts daneben für die ausgespielten Karten.



Variante 5:

Team Rennen für 2 oder 3 Spieler

... eine echte Herausforderung für Superhirne!

Vorbereitung

2 Spieler: Jeder Spieler hat ein Team mit 3 Gespannen

3 Spieler: Jeder Spieler hat ein Team mit 2 Gespannen

- Jeder Spieler erhält 2, bzw. 3 Gespanne, die dazugehörenden Kartendecks und Münzen.
- Um die Startpositionen zu bestimmen, mischt jeder Spieler ein Kartendeck und zieht blind daraus eine Karte. Wer die höchste Zahl hat, stellt seine Gespanne auf die besten Startplätze. Er wird das Rennen mit seinen Gespannen eröffnen. Spieler 2/3 folgen im Uhrzeigersinn.
Haben mehrere Spieler die höchste Zahl, wird jeweils eine weitere Karte gezogen, bis der Start-Spieler feststeht. Danach werden alle Kartendecks neu gemischt.
- Jeder Spieler nimmt von seinen 2/3 Kartendecks die obersten 2 Karten auf und schaut sie sich an, ohne sie den Mitspieler zu zeigen. Sind alle so weit, kann der Start-Spieler das Rennen eröffnen.

Immer von jedem Gespann 2 Karten auf der Hand.

Team Zugregel

Die Zug Reihenfolge im Team bestimmt ein Spieler immer unter taktischen Gesichtspunkten selbst. Er spielt von einem Gespann eine der 2 Rennkarten aus, zieht mit dem Gespann, und ergänzt die ausgespielte Rennkarte durch die oberste Karte vom Kartendeck dieses Gepanns. Danach folgen das zweite/dritte Gespann seines Teams. Erst jetzt ist der nächste Spieler mit seinem Team an der Reihe, usw.



Beispiel: Team 1 hat 3 Gespanne, Grau, Blau und Gelb, 3 Kartendecks in den Farben der Gespanne und 2 Karten pro Gespann auf der Hand.

Ist ein Spieler an der Reihe, entscheidet er jedes Mal aufs Neue die Zug Reihenfolge seiner Gespanne.

In diesem Falle macht es z.B. Sinn, zuerst 4 Felder mit Blau zu ziehen, dann 5 Felder mit Grau und danach 2 Felder mit Gelb.

Team Wertung

Haben nach 3 Runden alle Gespanne das Rennen beendet, kommt es zur Team Wertung. Jeder Spieler erhält für die jeweiligen Platzierungen seiner Gespanne Punkte-Chips. Turniersieger wird, wer nach 4 Rennen die meisten Punkte hat.

Nächstes Rennen: Der Spieler, dessen Gespann das letzte Rennen gewonnen hat, darf sitzen bleiben und ist im nächsten Rennen der Startspieler. Seine Gespanne bekommen die besten Startplätze. Bei 3 Spielern folgen die Teams der Platzierung ihres besten Gespanns entsprechend.



Variante 6:

Wähle Unter 3 Kartendecks Aus

... ein strategisches Highlight!

(Tipp: Varianten 6+4 = Superkombi!)

Diese Spielvariante benötigt 18 zusätzliche Karten; 3 Karten pro Kartendeck mit den Werten 6-6-5. Alle 6 Kartendecks addiert ergeben jetzt 162 Karten (144 + 18).

Aufgepasst: All Kartendecks bestehen jetzt aus 24 + 3 = 27 Karten.

Die 18 zusätzlichen Karten unterscheiden sich optisch von den normalen Rennkarten, damit sie leicht aussortiert werden können, wenn diese Variante nicht gespielt wird. Darum bitte niemals vergessen, das ein 27 Kartendeck 101 Zugpunkte hat, gegenüber einem 24 Kartendeck mit 84 Zugpunkte. Das würde die ganze mathematische Formel, auf der Ave Caesar basiert, zerstören.

Entscheide Dich für Ein Kartendeck

Jeder Spieler stellt seinen Rennkartensatz vor jedem Rennen neu zusammen. Aber aufgepasst, sein Kartendeck darf nach dem Rennen durch die Mitspieler überprüft werden. Wenn einem Spieler Fehler nachzuweisen sind, wird er nachträglich disqualifiziert.

Jeder Spieler hat folgende 3 Alternativen zur Auswahl:

Normales Kartendeck	Mittleres Kartendeck	Schnelles Kartendeck
Werte des 24er Kartendecks	Werte des 22er Kartendecks	Werte des 19er Kartendecks
6 6 6 6	6 6 6 6 6	6 6 6 6 6 6
5 5 5 5	5 5 5 5	5 5 5 5 5
4 4 4 4	4 4 4 4	4 4 4
3 3 3 3	3 3 3	3 3
2 2 2 2	2 2 2	2 2
1 1 1 1	1 1 1	1
Veränderungen Alle 3 extra Karten wieder herausnehmen (2x6, 1x5)	Veränderungen 1x3, 1x2, 1x1 herausnehmen, eine extra 6 hinzufügen.	Veränderungen 1x4, 2x3, 2x2, 3x1 herausnehmen. Alle 3 extra Karten (2x6, 1x5) hinzufügen.

Gut zu Wissen : Trotz aller Veränderungen, haben alle Kartendecks weiterhin immer exakt 84 Zugpunkte. Das garantiert die mathematische Chancengleichheit.

⇒ Die Mathematische Formel von Variante 6

Das Spiel ist rundenbasiert. Also würde ein Spieler mit einem schnellen Kartendeck von 19 Karten theoretisch auch nur 19 Mal an der Reihe sein müssen, um sein Gespann um 84 Felder zu ziehen. Ein Spieler mit einem normalen Kartendeck von 24 Karten würde dafür theoretisch 24 Mal an der Reihe sein müssen um 84 Felder zu ziehen.

Nun, das ist die Theory. Realistisch ist eher, dass der Spieler mit dem schnellen Kartendeck öfters aussetzt und lange Wege in den Kurven riskiert, weil er weniger kleine Kartenwerte hat.

Alle 3 Kartendecks haben so ihre Vor- und Nachteile, je nach der Charakteristik einer Strecke, den Rennsituationen und dem strategischen Talent des Spielers. Deswegen kann auch jeder Spieler sich vor jedem Rennen aufs neue für sein Kartendeck entscheiden.

🏆 Variante 7: Moneten Statt Lorbeer

... vergiss den Lorbeer, kämpfe 6 aufregende Runden lang für Preisgeld!

Eine echte Alternative mit ganz besonderen Kick, die sowohl als Einzelrennen oder als Turnier gespielt werden kann. Ein Rennen bei dem in jeder Runde um Preisgelder gesprintet wird, und das 6 Runden lang!

⇒ Vorbereitung

Münzen und Punkte-Chips werden nicht benötigt. Sie werden durch Sesterzen-Chips ersetzt. Diese werden griffbereit platziert. Wir empfehlen immer die exakte Summe, die in der jeweiligen Runde gewonnen werden kann, in der Emperor Loge bereit zu legen. Das schafft einen besonderen optischen Anreiz.

⇒ Emperor-Gasse

Kein Preisgeld in der Emperor-Gasse!

Autor: **Wolfgang Riedesser**
Graphische Gestaltung: **Gahyun Lee**
Illustration Spielbox und Karten: **Samgu Kim**
Verlag: **DiceTree Games**



© **DiceTree Games**, 2022.
www.dicetreegames.com
www.boardpia.co.kr

© **Wolfgang Riedesser** 1989/2022, All rights reserved

(10401) 806, 646-30 Hosu-ro, Ilsandong-gu, Goyang City, Gyeonggi-do, Republic of Korea
Tel. 031-813-9233

⇒ Die Spielformel

Ein Kartendeck reicht maximal nur für 3 der 6 Runden. Wer aber durch die Emperor-Gasse fährt und dort zum Stehen kommt, darf all seine Karten wieder aufnehmen, mischen und dann mit dem neuen, kompletten Kartendeck weiterspielen. Das kann ein Spieler beliebig oft tun, aber er ist dabei in dieser Runde immer vom Preisgeld gewinnen ausgeschlossen.

⇒ Preisgeld Gewinnen

Preisgeld wird nach jeder Runde an die ersten 3 Gespanne ausbezahlt, wenn sie die Ziellinie überfahren. In Runde 6 gibt es den Hauptpreis.

• Preisgeld pro Runde für die ersten 5 Runden:

🏆 **Erster:** 400 Sesterzen

🥈 **Zweiter:** 200 Sesterzen

🥉 **Dritter:** 100 Sesterzen

• Preisgeld in der 6. Runde:

🏆 **Sieger:** 900 Sesterzen

🥈 **Vierter:** 300 Sesterzen

🥈 **Zweiter:** 600 Sesterzen

🥉 **Fünfter:** 200 Sesterzen

🥉 **Dritter:** 400 Sesterzen

🥉 **Sechster:** 100 Sesterzen

Wer nach 6 Runden nicht ins Ziel kommt, bekommt in der sechsten Runde auch kein Preisgeld und alle Preisgelder, die nicht gewonnen wurden, werden dem Sieger des Rennens zugeschlagen.

Der wahre Champion ist der Wagenlenker mit den meisten Moneten.

