

JUSTINIAN

INTRIGEN AM HOF DES KAISERS

EIN AUSSERGEWÖHNLICHES SPIEL VON ALESSANDRO SARAGOSA UND LEO COLOVINI
FÜR 2 BIS 4 SPIELER AB 10 JAHREN

INHALT

- 1.0 EINLEITUNG
- 2.0 SPIELMATERIAL
- 3.0 SPIELVORBEREITUNG
- 4.0 SPIELABLAUF
- 5.0 SPIELEND
- 6.0 SONDERREGEL FÜR 2 SPIELER

1.0 EINLEITUNG

In *Justinian* buhlen die Spieler um die Gunst von Kaiser Justinian in Byzanz. Um ihre Ziele zu erreichen und die eigene Position am Hofe zu stärken, bestechen sie die Günstlinge des Kaisers mit Gaben und Gefälligkeiten. Diese Gefälligkeiten werden im Spiel durch vier Farben repräsentiert: Am Ende jeder Spielrunde wird eine dieser Farben gewertet. Je höher die entsprechenden Günstlinge in der Gunst des Kaisers gestiegen sind, desto mehr Siegpunkte erhalten die Spieler. Aber Achtung: Im Spiel werden nur drei der vier Gefälligkeiten von *Justinian* gewertet!

2.0 SPIELMATERIAL

Jedes *Justinian*-Exemplar enthält:

- ☼ 1 Spielplan (zeigt den Hof Justinians)
- ☼ 1 Siegpunktetafel mit Spielphasenanzeige
- ☼ 12 Spieltafeln „Günstlinge“ (nummeriert von 1 bis 12)
- ☼ 48 Spielkarten „Günstlinge“ (4 Sätze von 1 bis 12 in 4 Farben)
- ☼ 4 Sätze mit je 22 Einflussmarkern in 4 Spielerfarben
- ☼ 8 Siegpunktemarker, je 2 in 4 Spielerfarben
- ☼ 1 Spielstein „Spielphase“
- ☼ 4 Sichtschirme
- ☼ 1 Regelheft

Sollte eins der obigen Teile fehlen oder beschädigt sein, bitten wir um Entschuldigung. Bitte wenden Sie sich für ein Ersatzteil an uns.

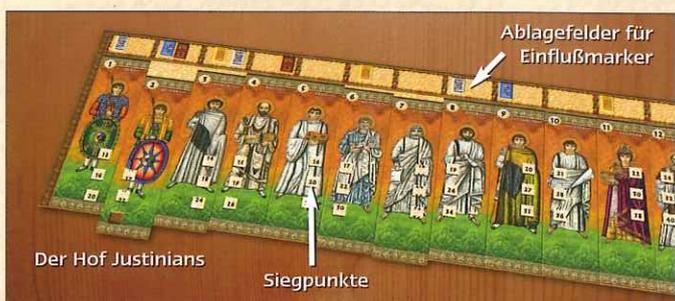
Schreiben Sie an:



Phalanx Games b.v.
Attn.: Customer Service
Postbus 60230
1320 AG Almere
Niederlande
E-Mail: customerservice@phalanxgames.nl

2.1 Der Spielplan

Der Spielplan zeigt den Hof Justinians. Hier werden die 12 Spieltafeln der Günstlinge abgelegt. Ihre Rangfolge wird von den Spielern mit Einflussmarkern beeinflusst, um möglichst viele Siegpunkte in den Wertungen zu

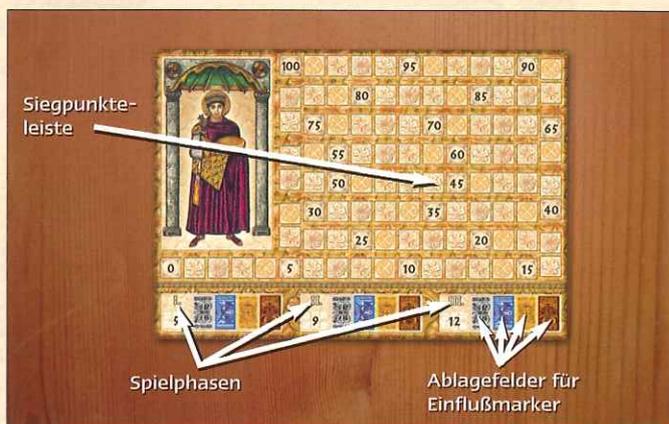


erhalten. Die auf dem Spielplan abgebildeten Zahlen stellen die möglichen Siegpunkte der Günstlinge dar. Am oberen Rand des Spielplans befinden sich Ablagefelder für die Einflussmarker der Spieler.

2.2 Die Siegpunktetafel und die Spielphasenanzeige

Das Spiel wird in 3 Spielphasen gespielt. Auf der Spielphasenanzeige wird die aktuelle Phase markiert. Außerdem können die Spieler während einer Spielphase einige ihrer Einflussmarker auf dieser Anzeige ablegen, um eine Wertung auszulösen.

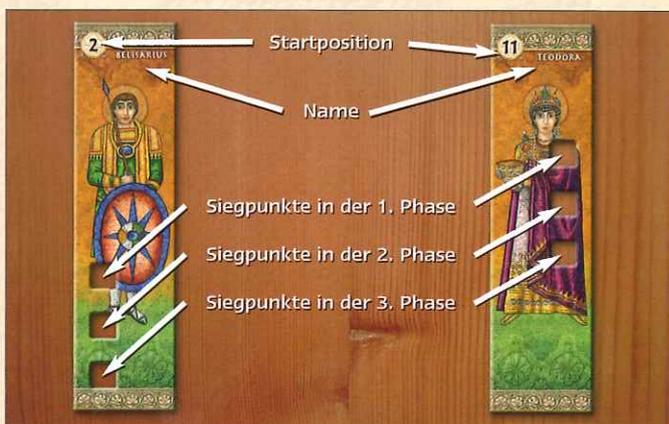
Am Ende einer Spielphase markieren die Spieler ihre gewonnenen Siegpunkte auf der Siegpunktetafel.



2.3 Die Spieltafeln „Günstlinge“

Die Günstlinge werden auf dem Spielplan in einer Reihe ausgelegt. Die Spieltafeln haben drei untereinander liegende Aussparungen, durch die man die entsprechenden Siegpunkte auf dem Spielplan erkennen kann. Je höher die Günstlinge von ihrer Startposition in der Rangfolge nach rechts aufsteigen, desto mehr Siegpunkte bringen sie den Spielern. Sie verlieren an Wert, wenn sie in der Rangfolge nach links sinken.

Am Ende der ersten Spielphase wird die oberste Reihe an Siegpunkten gewertet, am Ende der zweiten die mittlere und am Ende der dritten Spielphase schließlich die untere Reihe.



2.4 Die Spielkarten „Günstlinge“

Die Spielkarten repräsentieren die Günstlinge, die sich jeweils für die Spieler am Hofe einsetzen. Die Spieler erhalten zu Spielbeginn Spielkarten



von allen 4 Farben und versuchen, die entsprechenden Günstlinge in der Rangfolge am Hof aufsteigen zu lassen.

2.5 Die Einflussmarker

Jeder Spieler erhält einen Satz von 22 Einflussmarkern. Diese besitzen Werte von 1 bis 3 in den Farben schwarz und rot (je 5x 1, je 4x 2, je 2x 3). Die schwarzen Werte zählen „positiv“, die roten „negativ“. Die Spieler legen die Einflussmarker wahlweise auf die dafür vorgesehenen Ablagefelder auf dem Spielplan, um die Reihenfolge am Hof zu beeinflussen, oder auf die Spielphasenanzeige, um am Ende der Spielphase die zu wertende Farbe bestimmen zu können.



2.6 Die Siegpunktemarker



Jeder Spieler trägt mit seinem kleinen Siegpunktemarker seine gewonnenen Siegpunkte auf der Siegpunktetafel ab. Steigt er auf 100 Punkte (bzw. 200 Punkte), nimmt er sich den großen Siegpunktemarker mit der 100 (200) und legt ihn vor sich ab.

2.7 Der Spielstein „Spielphase“

Mit diesem Spielstein wird auf der Spielphasenanzeige die aktuelle Spielphase angezeigt.



2.8 Die Sichtschirme



Die Spieler bewahren ihre Einflussmarker hinter dem Sichtschirm auf.

3.0 SPIELVORBEREITUNG

- Der Spielplan wird für alle Spieler gut erreichbar in die Tischmitte gelegt. Neben den Spielplan wird die Siegpunktetafel platziert.
- Die Tafeln der Günstlinge werden in aufsteigender Reihenfolge - beginnend mit der 1 ganz links bis zur 12 ganz rechts - auf dem Hof des Spielplans ausgelegt.
- Jeder Spieler wählt ein Muster und nimmt sich die entsprechenden Einflussmarker, den kleinen Siegpunktemarker seiner gewählten Farbe und einen Sichtschirm. Der Siegpunktemarker wird auf das Feld 0 der Siegpunktetafel platziert. Der große Siegpunktemarker „100/200“ wird neben der Siegpunktetafel bereitgelegt, bis der entsprechende Spieler 100 bzw. 200 Punkte erreicht hat (siehe 2.6).
- Die Einflussmarker werden verdeckt vor dem eigenen Sichtschirm gemischt. Anschließend zieht jeder Spieler 10 Einflussmarker und legt

sie offen hinter seinen Sichtschirm. Die restlichen 12 Einflussmarker bilden die Reserve und verbleiben verdeckt in Reichweite.

- Die vier Sätze an Spielkarten werden nach Farben getrennt gemischt und jeder Spieler erhält verdeckt 2 Günstlinge jeder Farbe. Die übrigen Spielkarten werden nach Farben getrennt verdeckt neben den Spielplan gelegt. **Wichtig:** Bei 2 Spielern erhält jeder Spieler 3 Günstlinge jeder Farbe (siehe 6.0).
- Der Spielstein „Spielphase“ wird auf das Feld „I“ der Spielphasenanzeige gestellt.
- Der Startspieler wird nach Belieben bestimmt und beginnt die erste Spielrunde der Phase 1.

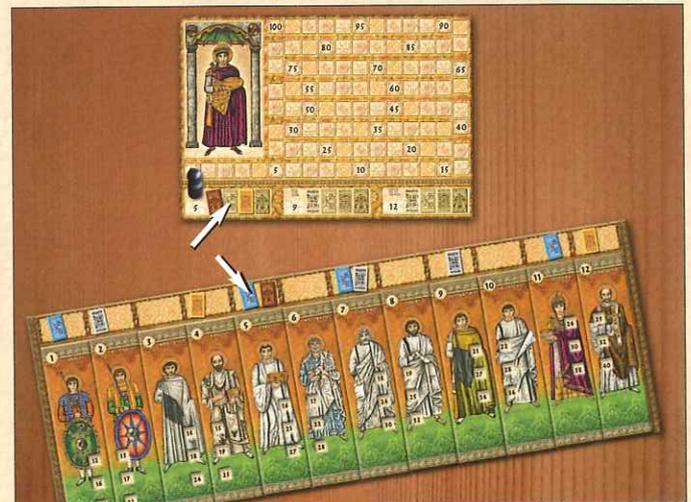


4.0 SPIELABLAUF

Das Spiel besteht aus 3 Spielphasen, an deren Ende je eine der 4 Farben gewertet wird. Jede Phase kann aus einer oder mehreren Spielrunden bestehen - in jeder Spielrunde können die Spieler ihre Einflussmarker auf dem Spielplan auf den dafür vorgesehenen Plätzen für Günstlinge oder das entsprechende Feld auf der Spielphasenanzeige ablegen.

4.1 Eine Spielrunde

Beginnend mit dem Startspieler legen die Spieler im Uhrzeigersinn jeweils immer *einen* Einflussmarker verdeckt auf das Ablagefeld oberhalb eines der Günstlinge auf dem Spielplan *oder* auf das entsprechende Feld der Spielphasenanzeige.



Wenn ein Spieler keinen Einflussmarker legen möchte oder legen kann, passt er für die aktuelle Spielrunde und zieht stattdessen zwei verdeckte Einflussmarker aus der eigenen Reserve, die er zu seinen restlichen offen liegenden Einflussmarkern hinter den Sichtschirm legt. Hier kann er sie aufdecken.

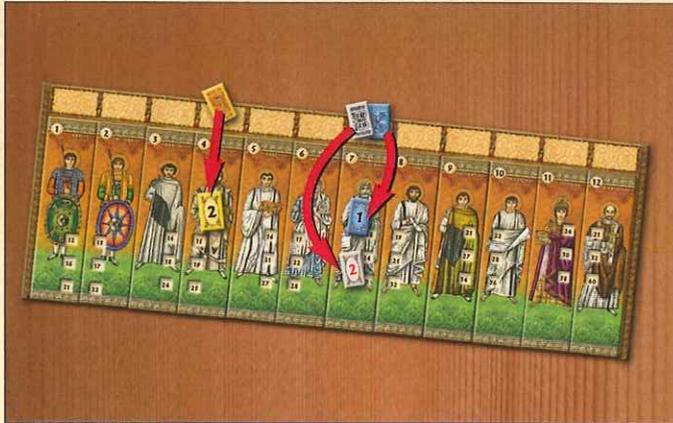
Die anderen Spieler setzen die aktuelle Spielrunde ohne diesen Spieler fort. Auf diese Art können die Spieler beliebig viele Einflussmarker ins Spiel bringen, bis alle Spieler gepasst haben.

Einschränkungen:

- 1) Auf jeden Günstling können von den Spielern zusammen insgesamt maximal 3 Einflussmarker gespielt werden.
- 2) Wenn nur noch ein Spieler Einflussmarker spielt, kann er weiterhin beliebig viele Einflussmarker ins Spiel bringen, er darf aber nur noch 1 Einflussmarker auf das aktuelle Feld der Spielphasenanzeige ablegen.
- 3) Wenn ein Spieler gepasst hat, kann er in der aktuellen Spielrunde keine weiteren Einflussmarker spielen.

Wichtig: Alle verdeckt gespielten *eigenen* Einflussmarker dürfen jederzeit im Spiel angeschaut werden.

Nachdem alle Spieler gepasst haben, ist die aktuelle Spielrunde beendet. Es werden alle Einflussmarker auf dem Spielplan aufgedeckt und auf die Tafeln der jeweiligen Günstlinge platziert.



Die Reihenfolge der Günstlinge wird nun wie folgt neu bestimmt: Nach Wahl des Spielers, der *zuletzt* gepasst hat, wird mit dem *ersten* oder *letzten* Günstling der Rangfolge begonnen.

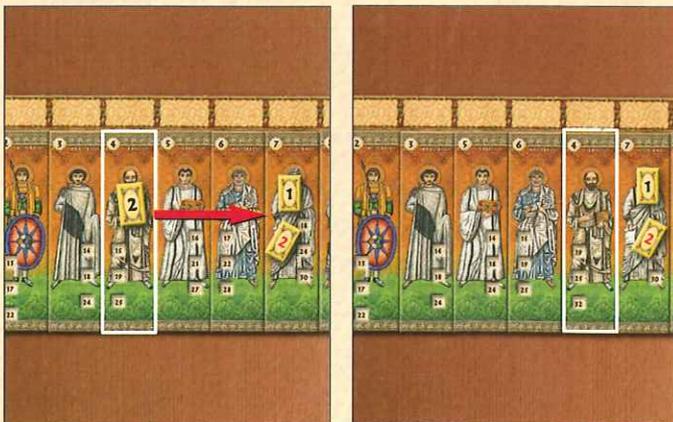
Zur Erinnerung: Der *letzte* Günstling ist ganz links in der Rangfolge, der *erste* (ranghöchste) Günstling ganz rechts.

Die Punkte der Einflussmarker auf einem Günstling werden addiert – die schwarzen Zahlen sind positiv, die roten Zahlen sind negativ – und der Günstling steigt (nach rechts) oder sinkt (nach links) eine Anzahl an Plätzen, je nachdem ob die Summe positiv oder negativ ist.

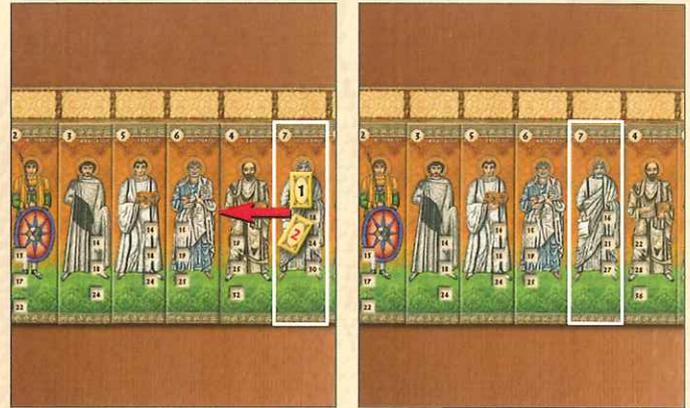
Nach dem Versetzen eines Günstlings werden dessen ausgewertete Einflussmarker sofort aus dem Spiel genommen und in die Schachtel zurückgelegt.

Beispiel:

1. Die Reihenfolge der Günstlinge aus dem vorherigen Beispielbild wird von links nach rechts ausgewertet.
2. Auf dem Günstling Basilius (Nr. 4) liegt eine schwarze 2. Somit steigt dieser Günstling um zwei Plätze in der Rangfolge, die beiden vor ihm liegenden Günstlinge rutschen entsprechend nach unten.



3. Auf dem Günstling Giulianus (Nr. 7) liegen 2 Einflussmarker (eine rote 2 und eine schwarze 1) mit der Summe -1. Somit sinkt er um einen Platz in der Rangfolge.



Hinweis: Die Reihenfolge, in der die Günstlinge ausgewertet werden (von links oder von rechts) kann sehr wichtig sein, denn die Bewegungen innerhalb der Rangfolge können sich drastisch ändern. Würde im obigen Beispiel von rechts nach links ausgewertet, wäre die Reihenfolge der Günstlinge wie folgt:



Der Spieler, der *zuletzt* gepasst hat, wird der Startspieler in der folgenden Spielrunde. Wenn keiner der Spieler eine Wertung ausruft (siehe 4.2), legen die Spieler wieder reihum Einflussmarker (siehe 4.1).

4.2 Die Wertung einer Spielphase

4.2.1 Eine Wertung ausrufen

In jeder Spielrunde können die Spieler Einflussmarker verdeckt auf das aktuelle Feld der Spielphasenanzeige ablegen, um eine Wertung auszurufen. Wie auf der Spielphasenanzeige angegeben, muss in jeder der drei Spielphasen eine bestimmte Summe an Einflusspunkten erreicht werden, um eine Wertung ausrufen zu können. Während der 1. Phase sind dies 5 Punkte, während der 2. Phase 9 Punkte und während der 3. Phase 12 Punkte. Um diese Summe zu erlangen, können sowohl schwarze als auch rote Zahlen abgelegt werden, sie zählen hier *alle* positiv: So ergeben eine schwarze 2 und eine rote 3 insgesamt 5 Punkte.



Beginnend mit dem Spieler, der *zuletzt* gepasst hat und weiter im Uhrzeigersinn können die Spieler am Ende einer Spielrunde (nachdem die Rangfolge der Günstlinge neu angeordnet wurde) eine Wertung ausrufen und ihre jeweiligen Einflussmarker auf dem aktuellen Feld der Spielphasenanzeige aufdecken. Voraussetzung ist die entsprechende Anzahl an Einflusspunkten gemäß der aktuellen Spielphase.

