Pergamemnon

Ein Spiel um das Aufeinandertreffen der mächtigsten Völker der Antike für 2-5 Spieler | Dauer: ca. 45 Minuten | Alter: ab 10 Jahren

Hintergrund

Sie waren die mächtigsten Völker ihrer Zeit: Karthager, Römer, Hellenen, Ägypter und Perser. Pergamemnon bringt all diese Völker zum großen Showdown zusammen. Es werden mystische Kreaturen beschworen, um den Kampf zu seinen Gunsten zu beeinflussen und den Sieg davonzutragen. Pergamemnon ist ein Deckbauspiel mit direktem Konflikt und somit reichlich Interaktion.

Material

» 110 Spielkarten:
- 11 Armeekarten zu jedem der 5 Völker (Carthagians, Romans, Egyptians, Hellenes und Persians)
- 24 Kreaturenkarten
- 5 Städtekarten
- 5 Völkerkarten
- 21 Charismakarten

» Spielregel

Vorbereitung

Die 5 Völkerkarten werden verdeckt gemischt und jedem Spieler eine davon ausgeteilt. Diese besagt, welches Volk der Spieler durch die Partie führt. Eventuell übrige Völkerkarten kommen zurück in die Spieleschachtel.
Die Spieler nehmen sich die entsprechenden Armeekarten und die Städtekarte. Danach werden die Völkerkarten der beteiligten Spieler mit der aktiven Seite nach oben in die Tischmitte gelegt. Bei 2 Spielern werden die Völkerkarten nicht weiter benötigt.
Die Städtekarte legt jeder Spieler vor sich, und zwar so, dass die Seite mit dem roten Banner offen zu sehen ist. Auf der Rückseite ist das Banner grau.
Jeder Spieler nimmt sich eine Charismakarte. Diese schiebt er so unter seine Städtekarte, dass die „1“ zu sehen ist. Übrige Charismakarten werden als Vorrat bereit gelegt.
Die Armeekarten mischt jeder Spieler für sich und bildet damit den Zugstapel. Diesen legt er **rechts** neben die Städtekarte.
Von diesem Zugstapel zieht jeder Spieler 3 Karten und nimmt sie auf die Hand, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen.
Die 24 Kreaturenkarten werden gut gemischt und viermal so viele Karten abgezählt, wie Spieler teilnehmen (also zum Beispiel 16 im Vierpersonenspiel). Diese bilden den Kreaturenstapel. Übrige Kreaturenkarten werden ungesehen in die Schachtel zurückgelegt.
Vom Kreaturenstapel werden doppelt so viele Karten wie Spieler teilnehmen aufgedeckt und offen in der Tischmitte ausgelegt (also zum Beispiel 8 im Vierpersonenspiel).
Der charismatischste Spieler beginnt das Spiel.

Spielablauf

Der Spieler, der am Zug ist, hat zwei Möglichkeiten: Er heuert eine Kreatur an *oder* Er greift einen anderen Spieler an.

Kreatur anheuern
Um eine Kreatur anzuheuern, ist eine bestimmte Menge Charisma nötig, damit sich die Kreatur dem eigenen Volk anschließt (Charismakosten).

Um das nötige Charisma zu erreichen, nimmt der Spieler die Handkarte, die den höchsten Charismawert aufweist und zusätzlich mindestens eine seiner erbeuteten gegnerischen Karten bzw. Charismakarten und „bezahlt“ damit das nötige Charisma. „Überzahltes“ Charisma wird nicht ausgeglichen und ist verloren. Die angeworbene Kreatur legt er mitsamt **allen** Handkarten offen links neben seine Städtekarte und bildet mit ihnen den Abwurfstapel. Der Spieler zieht sofort wieder auf 3 Handkarten nach.
Erbeutete gegnerische Karten (» Gefecht), die zum Anheuern verwendet wurden, werden zurück in die Schachtel gelegt.
Charismakarten, die zum Anheuern verwendet wurden, werden zurück zu den Charismakarten im Vorrat gelegt.
Es wird sofort eine neue Karte vom Kreaturenstapel aufgedeckt, sofern noch vorhanden.

Beispiel:
Die Handkarte Agamemnon (Charismawert 5) wird zusammen mit einer der beiden Charismakarten benutzt, um den Centaur (Charismakosten 6) anzuwerben.
alle Handkarten und der Centaur landen danach auf dem offenen Abwurfstapel.
Die benötigte Charismakarte geht zu den anderen Charismakarten im Vorrat

Was geschieht nach dem Anwerben einer Kreatur?
Der Spieler am Zug dreht seine Völkerkarte auf die inaktive Seite und der im Uhrzeigersinn folgende Spieler, dessen Völkerkarte noch die aktive Seite zeigt kommt an die Reihe.

Spieler angreifen
Der Angreifer wählt einen beliebigen anderen Spieler, dessen Völkerkarte die aktive Seite zeigt und fordert diesen zum Gefecht.

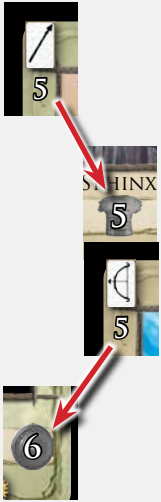
Was geschieht nach einem Gefecht?
Der Angreifer gewinnt: Die Völkerkarte des Verteidigers wird auf die inaktive Seite gedreht, der Angreifer gewinnt alle eingesetzten Karten des Verteidigers und ist weiter am Zug. Der Verteidiger darf beliebig viele Handkarte auf den Abwurfstapel legen.

Unentschieden: Die Völkerkarte des Angreifers wird auf die inaktive Seite gedreht, alle eingesetzten Karten beider Spieler werden auf deren Abwurfstapel gelegt, der Verteidiger erhält eine Charismakarte, die er halb unter seine Städtekarte schiebt, so dass die „1“ zu sehen ist und ist nun an der Reihe.
Der Verteidiger gewinnt: Die Völkerkarte des Angreifers wird auf die inaktive Seite gedreht, der Verteidiger gewinnt alle eingesetzten Karten des Angreifers, erhält eine Charismakarte, die er halb unter seine Städtekarte schiebt, so dass die „1“ zu sehen und ist nun an der Reihe. Der Angreifer darf beliebig viele Handkarte auf den Abwurfstapel legen.

Alle Spieler füllen ihre Handkarten nach einem Gefecht sofort wieder auf drei auf, indem sie weitere Karten von ihrem Zugstapel ziehen. Ist der Zugstapel aufgebraucht, wird der Abwurfstapel neu gemischt und bildet den neuen Zugstapel.

Ein Spieler, dessen Völkerkarte die inaktive Seite zeigt, kann erst wieder angegriffen werden oder eine Kreatur anwerben, wenn seine Völkerkarte wieder die aktive Seite zeigt. Zeigt nur noch die Völkerkarte des Spielers am Zug die aktive Seite, werden **sofort** wieder alle Völkerkarten auf die aktive Seite gedreht. Der Spieler kann also sofort wieder jeden anderen Spieler angreifen, oder eine Kreatur anwerben.

Beispiel:
Der Angreifer legt den Speer 5, der Verteidiger legt den Brustpanzer 5 und pariert. Es erfolgt der Gegenschlag mit Bogen 5 der bereits gelegten Karte.
Da der Angreifer Schild 6 liegen hat, pariert er:
Das Gefecht ist mit einem Unentschieden beendet. Der Verteidiger erhält eine Charismakarte und kommt an den Zug. Die Völkerkarte des Angreifers wird umgedreht



Das Gefecht
Der Spieler am Zug wird im Folgenden „Angreifer“, der angegriffene Spieler „Verteidiger“ genannt.
Zuerst sagt der Angreifer laut und deutlich, mit welcher Waffe er angreifen will (Schwert, Speer oder Bogen) und legt eine seiner drei Handkarten **verdeckt** vor sich.
Der Verteidiger wählt nun ebenfalls eine seiner drei Handkarten aus und legt diese zur Verteidigung **verdeckt** vor sich.
Jetzt werden beide Karten zugleich aufgedeckt um zu überprüfen, was geschieht:
Um den Angriff mit einem Schwert zu parieren, ist ein Helm mit mindestens demselben Wert nötig.
Um den Angriff mit einem Speer zu parieren, ist ein Brustpanzer mit mindestens demselben Wert nötig.
Um den Angriff mit einem Bogen zu parieren, ist ein Schild mit mindestens demselben Wert nötig.

Wurde der Angriff pariert, folgt sofort der Gegenangriff mit der Waffe der gelegten Karte des Verteidigers.
Um den Gegenangriff zu parieren, ist ein mindestens so hoher Wert des entsprechenden Schutzes nötig.
Pariert der Angreifer direkt (mit seiner zuerst gelegten Karte), ist das Gefecht mit einem **Unentschieden** beendet.
Pariert der Verteidiger nicht (Wert des Schutzes ist niedriger, als der Wert der Waffe des Angreifers), **darf** er **eine** Unterstützungskarte aus seiner Hand legen, um den Angriff doch noch zu parieren. Der Wert der Unterstützungskarte des nötigen Schutzes wird zu dem Schutz der bereits liegenden Karte addiert. Nach dem nun parierten Angriff erfolgt der Gegenangriff mit der Waffe des Unterstützers und nur mit der!

Pariert nun der Angreifer nicht, darf dieser ebenfalls eine Unterstützerkarte legen, um zu parieren. Es folgt ein weiterer Gegenschlag und so weiter, maximal so lange, bis die Spieler alle ihre Handkarten gelegt haben, wobei der Unterstützer immer nur die letzte eigene Karte unterstützt, nicht alle vorgelegten. Es werden also immer nur die Werte von zwei Karten addiert.
Merke: Eine Unterstützerkarte darf nur gelegt werden, wenn der Schlag mit der zuvor gespielten Karte nicht pariert wird.

Der Gewinner des Gefechts erbeutet alle eingesetzten Karten des Verlierers. Seine eigenen eingesetzten Karten legt er auf den Abwurfstapel. Für jede der erbeuteten Karten entscheidet er sich, ob der die Karte ebenfalls auf seinen Abwurfstapel legt und sie fortan für sich in späteren Gefechten nutzt, oder ob er sie als Charisma nutzt (nur möglich bei Karten, die einen Charismawert besitzen), um damit später Kreaturen anzuheuern. In dem Fall schiebt er sie halb unter seine Städtekarte, so dass der Charismawert zu sehen ist.

Beispiel:
Der gleiche Fall, nur legte der Verteidiger Brustpanzer 3.
Er legt Brustpanzer 5 zur Unterstützung nach (Gesamtschutz: 8). Mit der Unterstützerkarte wird der Gegenangriff gestartet: Bogen 5.
Der Angreifer hat nur Schild 3 liegen und legt Schild 4 zur Unterstützung (Gesamtschutz: 7).
Jetzt der Gegenangriff mit Schwert 9 auf den Helm 7 der zuletzt gelegten Karte des Verteidigers.
Der Verteidiger hat nur noch den Karthagischen Bogenschützen mit Helm 0 und kann somit keine ausreichende Unterstützerkarte legen: das Gefecht ist mit einem Sieg des Angreifers beendet: die Völkerkarte des Verteidigers wird umgedreht; der Angreifer erbeutet alle eingesetzten Karten des Verteidigers (auf den Abwurfstapel oder halb unter die Städtekarte) und ist weiter am Zug

Spielende

Sobald weniger Kreaturenkarten offen ausliegen als Spieler teilnehmen, endet das Spiel sofort (Beispiel: im Vierpersonenspiel wird die viertletzte Kreatur angeworben und es sind nur noch 3 Kreaturen verfügbar).
Das Spiel kann vorzeitig enden, wenn ein Volk nicht mehr genügend Armeekarten zum Nachziehen besitzt, also normalerweise weniger als drei.

Sieger

Jeder Spieler nimmt alle Karten, die er besitzt (alle Karten auf der Hand, im Zugstapel, auf dem Abwurfstapel, sowie » sichere Punkte unter seiner Städtekarte - nicht die erbeuteten Armee-/Kreaturenkarten, die noch halb unter der Städtekarte herausschauen) und zählt nun die Punkte, die auf manchen Karten oben in der Mitte abgedruckt sind. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit der mächtigsten Kreatur, also der Karte mit dem höchsten Einzelpunktwert.

Besondere Fähigkeiten

Flucht: Kreaturen oder Armeen mit der Fähigkeit „Flucht“ (Schuhsymbol unten links auf der Karte), kommen zurück in die Schachtel, wenn sie besiegt werden. Sie können nicht vom Gegner erbeutet werden (Ausnahme: » Ägypter).

Sichere Punkte: Kreaturen oder Armeen mit der Fähigkeit „Sichere Punkte“ (Punktsymbol unten rechts auf der Karte), werden komplett unter die eigene Stadt geschoben, wenn sie besiegt werden. Sie können nicht vom Gegner erbeutet werden.

Anführer wird erbeutet

Wird der Anführer im Gefecht vom Gegner erbeutet (Karte mit dem roten Banner oben in der Mitte), muss der Spieler seine Städtekarte umdrehen und fortan Nachteile in Kauf nehmen. Die Städtekarte verbleibt so bis zum Spielende, also auch, falls der Anführer wieder zurück erbeutet wird.

Völker

Römer (Romans), rot:
Hauptstadt Rom (Rome) | Anführer Caesar | Truppen: Centurio, Prätorianer (Praetorian), 2 x Speerkämpfer (Spearman), 2 x Ballista, 2 x Reiter (Horseman) und 2 x Bogenschütze (Bowman).
Der Rom-Spieler beginnt mit 5 Charismakarten anstatt einer (5 Charismakarten gefächert unter die Städtekarte schieben).
Wird Caesar im Gefecht erbeutet, erhält der Rom-Spieler fortan minus 1 auf den Verteidigungswert jeder Karte.
Tipp: Die Römer sollten möglichst früh eine Kreatur erwerben, um Nachteile bei den Kampfwerten auszugleichen.
Schwächen: Extremes Handicap, wenn Caesar verloren geht.

Ägypter (Egyptians), gelb:
Hauptstadt Theben (Thebes) | Anführer Nofretete (Nefertiti) | Truppen: 3 x Mumie (Mummy), Garde (Guard), 2 x Streiwagen (Chariot), 2 x Schwertkämpfer (Swordman), Kamelreiter (Camelrider) und Bogenschütze (Bowman).
Der Ägypten-Spieler gewinnt alle besiegten Gegner mit der Fähigkeit „Flucht“ auf seinen Abwurfstapel.
Wird Nofretete im Gefecht erbeutet, muss der Ägypten-Spieler alle Karten mit der Fähigkeit „Flucht“ sofort aus dem Spiel nehmen, egal ob Handkarten, Karten vom Zug- oder Abwurfstapel. Eventuell kann so auch das Spiel vorzeitig enden, wenn der Ägyptenspieler jetzt über weniger als 3 Karten insgesamt verfügt.
Tipp: Die Ägypter sind ein eher defensives Volk. Ihre Stärke besteht darin, dass Nofretete über großes Charisma verfügt, also sollte man versuchen, zumindest einen Charismapunkt zu erhalten, um mit Nofretete mächtige Kreaturen anzuwerben.
Schwächen: Brustpanzer, Angriffswerte.

Hellenen (Hellenes), grau:
Hauptstadt Athen (Athens) | Anführer Agamemnon | Truppen: Herkules (Hercules), Garde (Guard), 3 x Streitwagen (Chariot), 2 x Speerkämpfer (Spearman), 2 x Bogenschütze (Bowman) und Reiter (Horseman).
Überlebt Agamemnon das gesamte Spiel, ist jede Karte mit Punktaufdruck bei Spielende einen halben Punkt zusätzlich wert.
Wird Agamemnon im Gefecht erbeutet, ist fortan ein zusätzliches Charisma nötig, um eine Kreatur anzuwerben (er besitzt also Charisma -1).
Tipp: Die Hellenen verfügen in der Spitze über starke Angreifer und sollten vor allem Herkules nutzen, um den finalen Schlag zu setzen.
Schwächen: Brustpanzer, geringes eigenes Charisma.

Karthager (Carthagians), blau:
Hauptstadt Karthago (Carthage) | Anführer Hannibal | Truppen: 2 x Elefant (Elephant), 2 x Elite, 2 x Speerkrieger (Spearman), 3 x Schleuderer (Slinger) und Reiter (Horseman).
Der Karthago-Spieler benötigt immer ein Charisma weniger, um eine Kreatur anzuwerben (er besitzt also Charisma +1).
Wird Hannibal im Gefecht erbeutet, fällt dieser Vorteil weg und zudem erhält der Karthago-Spieler minus 1 auf den Angriffswert jeder Karte.
Tipp: Die Karthager sollten immer wenn es sich ergibt, eine „günstige“ Kreatur anwerben, da sie ein Charisma weniger für die Anwerbung benötigen.
Schwächen: Schild, extremes Handicap, wenn Hannibal verloren geht.

Perser (Persians), grün:
Hauptstadt Babylon | Anführer Xerxes | Truppen: Kriegsnashorn (War-Rhino), Garde (Guard), Reiter (Horseman), 2 x Streitwagen (Chariot), 2 x Speerkrieger (Spearman) und 3 x Bogenschütze (Bowman).
Der Persien-Spieler hält stets 4 Karten auf der Hand. Das vorzeitige Spielende kann eintreten, wenn der Persien-Spieler weniger als 4 Karten besitzt.
Wird Xerxes im Gefecht erbeutet, fliehen fortan alle Armeen (» Flucht), sollte ein Gefecht verloren werden: außerdem hält der Persien-Spieler dann nur noch 3 Karten auf der Hand, wie jeder andere Spieler.
Tipp: Die Perser sind das aktivste Volk und verfügen über die stärksten Angriffswerte.
Schwächen: Helm.

Autor: Bernd Eisenstein
Grafiker: Matthias Catrein
Verlag: Irongames

Ein Dank geht an: Jeff Allers/Larry Levy/Christophe Muller für die Übersetzungen und Korrekturen, meine Frau, Michaela, all die nimmermüden Spieletester: Christian Brunner und seine Gruppe, die Westpark Gamers München (Aaron Haag, Walter Sorger...), Wolfhart Umlauft, Mario Prochnow, Jogi, Sandra Lemberger, Frank Schwarz, Michael Schmitt, Peer Sylvester, Jérôme Morin-Drouin, Steffi und Rainer Welsch, Gerd Stocker, Hubert Scheu, Rolf Raupach, Sebastian Wenzel und alle, die ich vergessen habe...

© Irongames 2011