

spieltrieb



★ KLEIN, ABER FEIN ★



Die
KLEINEN
Feinen

**Vielen Dank allen Unterstützerinnen
und Unterstützern von**

GALLIA CISALPINA

Ein spezielles Dankeschön geht an:

**Christian Biester, Florian Brodde, Claudia Fabrizek,
Andreas Giegler, Rainer Haslauer, Mathias Hoppe,
André Heines, Martin Kuk, Andrea & Päde Lüscher-Caderas,
Jan Stefan Melzig, Peter Rak, Harald Scholl,
Familie Thumm, Timur Tug, Frank Ziegler**

GALLIA CISALPINA

Ein taktisches Kartenspiel
für 2 Spieler ab 10 Jahren
von Till Meyer und Ronald Hild

INHALT

12 Gebietskarten

Zusätzlich werden benötigt:

8 Würfel in 2 Farben, z.B. rot und blau

ZUM SPIEL

Wir schreiben das Jahr 396 v.C. Die Kelten machen sich auf, die Länder südlich der Alpen zu erobern, doch auch die Römer kämpfen um die Vorherrschaft. Krieger ziehen durch die Lande und erheben Anspruch auf unbesetzte Gebiete. In aller Eile werden Wehrdörfer errichtet, um die Landwirtschaft zu schützen und die Versorgung der Krieger sicherzustellen. Doch auch der Feind rüstet auf – der Kampf an den Grenzen hat gerade erst begonnen.

SPIELMATERIAL

Die **10 Spielkarten** zeigen auf Vorder- und Rückseite je 2 Werte:



die braunen Schilde geben den Verteidigungswert eines Gebietes an



die gelben Ähren zeigen den Ertrag der Landwirtschaft in diesem Gebiet

Die **2 Hauptstadtkarten** haben 2 idente Seite mit diesen Angaben:



ebenfalls den Verteidigungswert, symbolisiert durch die Schilde



Standarte, die für die Produktionsfähigkeit der Hauptstadt steht

Mit den Augenzahlen der Würfeln wird die Anzahl der Krieger dargestellt, die sich auf den Gebieten befinden. Es dürfen sich mehrere Würfel auf einem Gebiet befinden.

SPIELZIEL

Das Ziel des Spiels ist es:

- entweder **8 Gebiete mit eigenen Würfeln** zu besetzen
- oder die Heimatstadt des Feindes erobern.

SPIELVORBEREITUNG

Die beiden **Hauptstadtkarten** werden vorerst **aussortiert**. **Alle anderen Karten werden gemischt**, wobei die Kartenseite, die einen braunen Schild und 2 Ähren zeigt, oben liegt.

Alle Karten werden in einem **Rechteck von 4 x 3** ausgelegt. Die beiden **Hauptstadtkarten** werden dabei an 2 **diagonal gegenüber liegende Ecken** platziert.

Jeder Spieler platziert **einen seiner Würfel in seiner**

Hauptstadt. Der Spieler, der beginnt, legt eine **4** nach oben, der Spieler, der nachzieht, dreht den Würfel auf **5**.



SPIELVERLAUF

Es wird immer **abwechselnd** gespielt. In jedem Zug kann zwischen **3 Optionen** gewählt werden:

- a) neue Krieger werben / ein neues Gebiet erkunden**
- b) oder Oppida errichten bzw. abreißen** oder
- c) Krieger bewegen, bzw. angreifen**

Je nach Entscheidung führt der Spieler seinen Zug durch.

a) Neue Krieger werben / ein neues Gebiet erkunden

Neue Krieger können nur in der Hauptstadt geworben bzw. aufgestellt werden. Pro Runde dürfen **maximal 3 Krieger** aufgestellt werden (entsprechend der 3 grünen Werkzeuge), es ist möglich, weniger Krieger aufzustellen. Beim Aufstellen neuer Krieger in der Hauptstadt wird der dort liegende **Würfel auf den neuen Wert gedreht**. Nur wenn die Zahl der Krieger 6 übersteigen sollte, wird ein weiterer Würfel auf die Hauptstadtkarte gelegt.

Zu beachten ist dabei:

- die Anzahl der **Krieger**, die sich **außerhalb der Hauptstadt** befinden, darf die **Anzahl der Ähren nicht übersteigen**, die in allen eigenen besetzten Gebieten angebaut werden. Ein Gebiet gilt als besetzt, wenn ein Würfel darauf liegt.
- Krieger innerhalb der Hauptstadt werden von dieser versorgt und sind deshalb unabhängig von der Anzahl der Ähren

Wenn ein Spieler sich entscheidet, Krieger zu werben, so darf er in dieser Runde außerdem **eine beliebige Landschaftskarte** aufnehmen und **geheim** die Rückseite **anschauen**. Er erkundet die Landschaft, um entscheiden zu können, welche Gebiete sich eventuell für den Ausbau zu einem Oppidum lohnen. Danach wird die Karte **wieder verdeckt abgelegt**.

b) Oppida errichten bzw. abreißen

Um die Landwirtschaft zu verbessern und zu schützen, ist es sinnvoll, die Gebiete in Oppida umzuwandeln. Um ein besetztes Gebiet umzuwandeln, werden **2 Krieger zu Bauern**; die **Gebietskarte wird umgedreht**, der **Würfel** entsprechend **um 2 Augen zurückgedreht**.

Ebenso ist es möglich, Oppida abzureißen. Hierbei wird ebenfalls die **Karte gedreht**, der darauf liegende **Würfel erhält 2 zusätzliche Augen**.

Entscheidet sich ein Spieler innerhalb seines Zuges für Option b) so kann er in diesem Zug **beliebig viele Oppida errichten und/oder abreißen**. Es ist also möglich, eine Landschaft auszubauen und im gleichen Zug ein anderes Oppidum abzureißen.

c) Krieger bewegen und / oder angreifen

Ein Spieler, der diese Option wählt, zieht seine **Krieger (Würfel) in ein angrenzendes Gebiet**. Dies geht **nur orthogonal**; diagonale Bewegungen sind nicht erlaubt.

Die Würfel stehen dabei für Armeen. Eine Armee kann **komplett** bewegt werden **oder sich aufteilen**, eine **Zusammenführung** ist jedoch **nicht gestattet**.

Pro Runde kann eine Armee bzw. eine Anzahl von Krieger nur auf ein benachbartes Feld bewegt werden, es ist also nicht möglich, während eines Zuges auf eine 2 Felder entfernt liegende Karte zu ziehen.

Allerdings dürfen **beliebige viele Armeen bewegt** werden, jeweils aber nur **auf eine benachbarte Karte**.

Beispiel: Ein Spieler entscheidet sich dafür, von den 4 Krieger seiner Heimatstadt 3 auf die angrenzende Karte zu ziehen: Der Würfel auf der Heimatstadt wird auf die „1“ gedreht, ein zweiter Würfel mit der „3“ nach oben wird auf eine angrenzende Karte gesetzt.

[Im Grunde ist diese Sache relativ leicht verständlich, wenn man sich vorstellt, dass anstelle der auf die neue Seite gedrehten Würfel Pöppel gezogen werden: 4 Stück stehen auf einer Karte, 3 ziehen weg, bleibt noch einer stehen. Logisch, irgendwie, oder?]

Bewegungen auf Karten, die nicht besetzt sind:

Karten, auf denen **kein fremder Würfel** liegt, können **ohne Kampf eingenommen** und besetzt werden, unabhängig davon, ob es sich bei der Karte um ein einfaches Gebiet oder ein Oppidum handelt.

Aufteilung von Armeen:

Jedes Mal, wenn sich **Armeen aufteilen**, wird der **Würfel** auf der Karte, von der aus Krieger ziehen, **nach unten gedreht** und ein **neuer Würfel** mit der entsprechenden Anzahl **auf die Zielkarte** gelegt.

Sollte auf der Zielkarte bereits ein eigener Würfel liegen, so kommt dennoch ein 2. hinzu, da Krieger nicht zusammengeführt werden dürfen. (Hintergrund: da jeder Spieler nur 8 Würfel zur Verfügung hat, sind Würfel eine wichtige Ressource)

Bewegungen auf Karten, die von fremden Krieger besetzt sind (Angriffe):

Prinzipiell sind Angriffe ganz normale Bewegungen. Allerdings muss zuerst von der Würfelzahl des Angreifers der **Verteidigungswert** (Schild) der Zielkarte **abgezogen** werden. Bei Spielbeginn zeigt jede Karte EINEN braunen Schild. D.h., ein Zug auf diese Karte reduziert die Krieger des Angreifers direkt um „1“. Später im Spiel können Oppida dazu führen, dass sich sofort 2 oder mehr Angreifer an den Palisaden aufreiben.

Nachdem der Verteidigungswert vom Würfel des Angreifers abgezogen wurde, kann dieser sich entscheiden, mit einigen oder allen verbleibenden Krieger (=Würfelpunkten) anzugreifen.

Die **Anzahl der verteidigenden Krieger** wird von der Zahl der angreifenden Krieger **abgezogen**. Dabei können folgende Konstellationen entstehen:

A) Zahl der Angreifer ist größer, als die der Verteidiger: Der **Würfel der Verteidiger wird entfernt**. Der Angreifer kann mit seinem Würfel das Gebiet besetzen. Er kann auch – sofern sein Würfel nach dem Kampf mehr als „1“ zeigt, nur mit einem Teil seiner Krieger in das Gebiet ziehen (einen neuen Würfel auf die Karte platzieren).

B) Zahl der Angreifer ist gleich der Zahl der Verteidiger: beide massakrieren sich gegenseitig. Niemand bleibt übrig und **auf beiden Karten** werden die **Würfel entfernt**.

Das scheint etwas martialisch, kann aber durchaus sinnvoll sein.

C) Zahl der Verteidiger ist höher, als die der Angreifer: der Würfel der **Angreifer wird entfernt**, der Würfel der **Verteidiger um die Zahl der Angreifer reduziert**. Das Gebiet wird nicht erobert.

Ebenso wie die Bewegungen sind auch die Angriffe nicht limitiert Ein Spieler, der Bewegung/Angriff gewählt hat, darf nach dem ersten Angriff **beliebig viele weitere Angriffe** durchführen. Auch auf ein bereits angegriffenes Gebiet – etwa, wenn eine zweite oder sogar dritte eigene Karte an das angegriffene Gebiet angrenzt. Auch bei einem zweiten Angriff muss zunächst der Verteidigungswert (Schild) von dem Wert der Angreifer abgezogen werden.

Wird ein Gebiet durch Kampf besetzt, in dem sich ein **Oppidum** befand, wird dieses **durch den Kampf zerstört** und die Karte entsprechend wieder zurückgedreht.

Verliert ein Spieler ein Gebiet, gehen damit auch die **Ähren verloren**. Möglicherweise unterschreitet seine **Versorgung** nun die Anzahl seiner Krieger. In diesem Fall muss der betreffende Spieler sofort **beliebige Würfel** so **zurückdrehen**, dass die Anzahl der Krieger außerhalb der Hauptstadt wieder mit der Anzahl der Ähren in den besetzten Gebieten übereinstimmt. Der Verlust von Geländefeldern ist also ein starkes taktisches Element, um den Gegner zu schwächen.

SPIELENDEN/SIEGER

Wer zuerst **8 Gebiete** besetzt, **gewinnt** sofort.

Gewonnen hat auch, wem es gelingt, die **gegnerische Hauptstadt** einzunehmen.

DANKSAGUNG

Ein großer Dank gebührt hier Mario Schmidt, der in mehreren Testrunden wesentlich zur Entwicklung dieses kleinen Spiels beigetragen hat.