



PANDEMIC™

UNTERGANG ROMS

Ein kooperatives Spiel für 1–5 Spieler ab 8 Jahren. Spieldauer: 45–60 Minuten.

Auf dem Höhepunkt seiner Macht umfasste das Römische Reich mehr als fünf Millionen Quadratkilometer und knapp einhundert Millionen Menschen. In den Jahrhunderten seines Bestehens brachte das Reich große Errungenschaften auf den Gebieten der Technik, Architektur, Wissenschaft, Kunst und Literatur hervor.

Zu Beginn des fünften Jahrhunderts hatten andauernde politische Korruption, Wirtschaftskrisen und die Überlastung des Militärs die Stabilität des Reiches stark angegriffen. Infolgedessen kam es zu massiven Einfällen von aggressiven Barbarenstämmen, die einen Verfallsprozess einleiteten, von dem sich Rom nie wieder erholen würde.

SPIELBESCHREIBUNG

Bürger, Soldaten und Verbündete des Römischen Reiches vereinigt euch in **Pandemic: Untergang Roms**! Stellt Armeen auf, verteidigt eure Städte und schmiedet Bündnisse, um dem Ansturm der Barbaren standzuhalten. Könnt ihr die einfallenden Horden zurückdrängen und den Untergang Roms verhindern?

Pandemic: Untergang Roms ist ein kooperatives Spiel. Das heißt, ihr gewinnt oder verliert gemeinsam.

Ihr gewinnt, wenn alle 5 einfallenden Barbarenstämmen ausgelöscht sind und/oder ihr euch mit ihnen verbündet habt, bevor das Römische Reich untergeht. Verlieren könnt ihr auf unterschiedliche Art und Weise: falls entweder die Stadt Roma oder zu viele andere Städte geplündert werden; falls das römische Staatsgebiet von Stammeskriegern überrannt wird; oder falls die Rohstoffquellen des Reiches versiegen.

Jeder von euch übernimmt eine andere Rolle und verfügt damit über individuelle Sonderfähigkeiten, um die Chancen des Teams zu erhöhen.

Zudem gibt es Solitärregeln für Einzelspieler und Varianten wie z. B. höhere Schwierigkeitsstufen und die Option „Roma Caput Mundi“, die ihr anwenden könnt, sobald ihr mit dem Spiel etwas vertrauter seid.

SPIELMATERIAL



7 Spielfiguren



7 Rollenkarten



70 Spielkarten
(49 Stadtkarten, 14 Ereigniskarten, 7 Aufstandskarten)



5 Bündnismarker

(Angelsachsen/Franken, Vandalen, Hunnen, Westgoten, Ostgoten)



1 Aggressionsstufenmarker



1 Niedergangsmarker



6 Kastelle

SPIELVORBEREITUNG

1 SPIELPLAN UND SPIELMATERIAL BEREITLEGEN

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Platziert 1 Kastell in Roma und die anderen 5 Kastelle sowie die 3 Kampfwürfel neben dem Spielplan.

Platziert die Legionen auf dem runden Legionen-Vorratsfeld des Spielplans. Legt die Barbaren und Bündnismarker auf die runden Barbaren-Vorratsfelder mit den jeweils passenden Farben und Symbolen.

Legt den Aggressionsstufenmarker und den Niedergangsmarker auf das jeweils erste Feld der zugehörigen Leisten.

2 START-EINFÄLLE ABHANDELN

Sucht die 5 rot umrandeten Barbarenkarten (auf denen die Stadt Roma abgebildet ist) aus dem Barbaren-Nachziehstapel heraus und legt sie offen auf den **Barbaren-Ablagestapel** (oben rechts auf dem Spielplan).



Sucht die 9 goldumrandeten Barbarenkarten heraus und legt sie beiseite. Mischt die übrigen Barbarenkarten und legt sie verdeckt als Barbaren-Nachziehstapel auf das passende Feld des Spielplans. Dann mischt ihr die 9 gold umrandeten Karten und verfährt folgendermaßen mit ihnen:

1. Deckt 3 Karten auf und fügt in jeder darauf abgebildeten Stadt 3 Barbaren der entsprechenden Farbe hinzu.
2. Deckt 3 Karten auf und fügt in jeder darauf abgebildeten Stadt 2 Barbaren der entsprechenden Farbe hinzu.
3. Deckt 3 Karten auf und fügt in jeder darauf abgebildeten Stadt 1 Barbaren der entsprechenden Farbe hinzu.
4. Legt diese 9 Karten offen auf die Roma-Karten auf dem Barbaren-Ablagestapel.





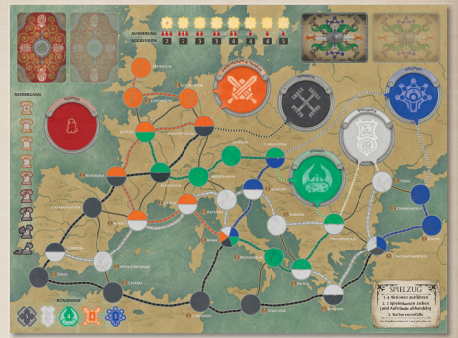
49 Barbarenkarten



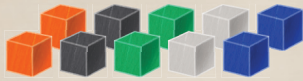
7 Übersichtskarten



3 Kampfwürfel



1 Spielplan



100 Barbarenwürfel



16 Legionen

(20 Angelsachsen/Franken, 22 Vandalen, 20 Hunnen, 24 Westgoten, 14 Ostgoten)



3 MATERIAL DER SPIELER BEREITLEGEN

Jeder erhält 1 Übersichtskarte und 1 zufällige Rollenkarte mit passender Spielfigur (welche das ist, steht oben links auf der Karte). Alle übrigen Übersichtskarten, Rollenkarten und Spielfiguren kommen in die Schachtel zurück.

Sortiert die Spielerkarten nach Typen (Stadt, Ereignis, Aufstand). Legt die Aufstandskarten beiseite.

Zieht je nach Spielerzahl eine Anzahl an Ereigniskarten und fügt sie den Stadtkarten hinzu. Anschließend wird jedem Spieler eine Starthand von diesem Stapel ausgeteilt.

Spielerzahl	Ereignisse	Starthand
2	4	4
3	5	3
4	6	2
5	8	2

Falls ihr mit der Vestalis spielt, werden die übrigen Ereigniskarten gemischt und bilden einen verdeckten Ereignisstapel (siehe „Vestalis“ auf S.12). Andernfalls kommen sie in die Spielschachtel zurück.

Legt eure Spieler- und Rollenkarten offen vor euch auf den Tisch. Jeder von euch wählt 1 seiner Stadtkarten und platziert seine Spielfigur sowie **2 Legionen aus dem Vorrat** in der entsprechenden Stadt. Wer keine Stadtkarte hat (weil ihm nur Ereigniskarten ausgeteilt wurden), darf seine Spielfigur (mit Legionen) in einer **beliebigen** Stadt platzieren.

4 SPIELERKARTEN-NACHZIEHSTAPEL VORBEREITEN

Entscheidet euch für eine Schwierigkeitsstufe (einfach, normal oder heroisch), indem ihr **5, 6 oder 7 Aufstandskarten** verwendet. Die übrigen Aufstandskarten kommen in die Spielschachtel zurück.

Hinweis: Dies sind mehr als die Epidemiekarten im originalen *Pandemic!*

Teilt den Stapel der Spielerkarten in mehrere (etwa gleich hohe) verdeckte Stapel auf. Pro Aufstandskarte benötigt ihr einen Stapel. Mischt dann in jeden Stapel genau 1 Aufstandskarte verdeckt ein und legt anschließend die einzelnen Stapel wieder aufeinander, wobei die kleineren nach unten kommen. Anschließend wird der fertige Spielerkarten-Nachziehstapel auf das passende Spielplanfeld gelegt.

5 DAS SPIEL BEGINNT

Jeder von euch schaut sich seine Handkarten an. Wer die Stadt mit der größten Entfernung zu Roma hat (angegeben in Tagen auf der Karte), ist Startspieler.



SPIELBLAUF

Dein Zug besteht immer aus 3 Schritten:

1. 4 Aktionen ausführen
2. 2 Spielerkarten nachziehen (und Aufstände abhandeln)
3. Barbareneinfälle

Nach dem Schritt „Barbareneinfälle“ endet der Zug und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn kommt an die Reihe.

Ihr solltet euch gegenseitig beraten und offen Vorschläge einbringen. Dennoch entscheidet letztlich der Spieler, der gerade am Zug ist, was er tut.

Eure Handkarten können sowohl Stadt- als auch Ereigniskarten sein. Stadtkarten sind Ressourcen, die für manche Aktionen benötigt werden. Die meisten Ereigniskarten können jederzeit gespielt werden, auch im Zug eines anderen Spielers.

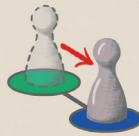
4 AKTIONEN AUSFÜHREN

Du kannst in deinem Zug 4 Aktionen durchführen.

Zur Auswahl stehen alle unten aufgeführten Aktionen. Jede Kombination von Aktionen ist möglich, auch mehrmals die gleiche. Die Sonderfähigkeiten eurer Rollenkarten können bestimmte Aktionen beeinflussen. Manche Aktionen erfordern das Abwerfen von Handkarten; abgeworfene Karten werden stets offen auf den Spielerkarten-Ablagestapel gelegt.

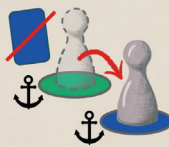
MARSCHIEREN

Bewege deine Spielfigur in eine benachbarte Stadt (die durch eine einzelne, ununterbrochene Linie von beliebiger Farbe mit deinem Ausgangsort verbunden ist, auch über Wasser). Du darfst bis zu 3 Legionen aus deiner Stadt mitnehmen. Auf Barbaren-Vorratsfelder kannst du dich nicht bewegen.



SEGELN

Wirf eine Stadtkarte ab, um deine Spielfigur von einer Hafenstadt (erkennbar am Ankersymbol) in eine beliebige andere Hafenstadt zu bewegen. Die Farbe der Karte muss einer Farbe deines Zielortes entsprechen. Du darfst bis zu 3 Legionen aus deiner Stadt mitnehmen.



BEFESTIGEN

Wirf eine Stadtkarte deiner Stadt ab, um dort ein Kastell aus dem Vorrat hinzuzufügen. Sind alle Kastelle bereits im Spiel, bewegst du ein Kastell von einer anderen Stadt in deine. Jede Stadt kann maximal 1 Kastell haben.



ARMEE AUSHEBEN

Füge X Legionen aus dem Vorrat deiner Stadt hinzu, wobei X der Aushebungsstufe (angezeigt auf der Aggressionsleiste des Spielplans) entspricht. Du kannst diese Aktion nur dann ausführen, wenn deine Stadt über ein Kastell verfügt.



Sind nicht genügend Legionen im Vorrat, platzierst du so viele wie möglich. Es werden **keine Legionen vom Spielplan** in deine Stadt bewegt.

KÄMPFEN

Wirf bis zu 1 Kampfwürfel pro Legion in deiner Stadt (maximal 3) und wende das Würfelresultat auf deine Stadt an. Du kannst diese Aktion nur dann ausführen, wenn mindestens 1 Barbar in deiner Stadt ist.



Entferne 1 Legion.



Entferne 1 Barbaren (dieses Symbol taucht auf 2 Würfelseiten auf).



Entferne 1 Barbaren und 1 Legion.



Entferne 2 Barbaren und 1 Legion.

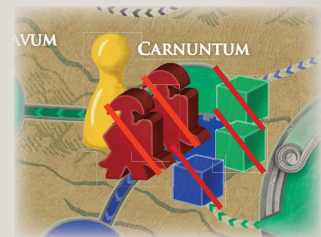


Handle die Sonderfähigkeit deiner Rolle ab.

Beim Entfernen von Barbaren kannst du eine beliebige Farbkombination wählen, **musst aber so viele Würfel wie möglich entfernen**. Entfernte Legionen und Barbaren kommen in ihre jeweiligen Vorräte zurück.

KAMPFBEISPIEL

Sophia steht mit 2 Legionen in Carnuntum. Dort befinden sich 2 grüne Würfel (Hunnen) und 1 blauer Würfel (Ostgoten). Da sie 2 Legionen hat, darf sie 1 oder 2 Würfel werfen. Um möglichst gute Chancen gegen die Barbaren zu haben, nimmt sie beide Würfel. Insgesamt würfelt sie 2 Legionensymbole und 4 Barbarensymbole, d. h. sie muss 2 Legionen und 3 Barbaren entfernen.



HANDELN

Falls ein anderer Spieler in deiner Stadt ist **und ihr beide einverstanden seid**, kannst du 1 der folgenden Optionen wählen:



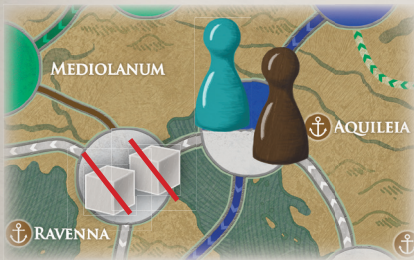
- Gib** eine Stadtkarte deiner Stadt **an** jenen Spieler.
- Nimm** eine Stadtkarte deiner Stadt von **jenem** Spieler.

Hat dadurch einer von euch jetzt mehr als 7 Karten auf der Hand, muss er eine beliebige davon abwerfen (oder eine Ereigniskarte spielen, siehe „Ereigniskarten“ auf S. 8).

HANDELSBEISPIEL

Ophelia und Maximilian stehen beide in Aquileia. Ophelia sammelt weiße Karten und Maximilian hat die weiße Aquileia-Karte. Sie fragt Maximilian, ob sie die Karte haben kann.

Maximilian willigt ein und Ophelia verwendet eine Aktion, um die Karte zu nehmen. Da sie nun 8 Handkarten hat, beschließt sie, das Ereignis „Mortui Non Mordent“ zu spielen, was 2 gleichfarbige Barbaren entfernt und ihre Handkarten wieder auf 7 reduziert.



BÜNDNIS SCHLIESSEN

Wirf einen Kartensatz in der Farbe eines Stammes ab, um ein Bündnis zwischen allen Spielern und diesem Stamm zu schließen. Du kannst diese Aktion nur dann ausführen, wenn mindestens 1 Barbar jenes Stammes in deiner Stadt ist.



Vandalen (5 Karten) **Westgoten** (5 Karten) **Hunnen** (4 Karten) **Angelsachsen & Franken** (5 Karten) **Ostgoten** (3 Karten)

Nachdem ein Bündnis geschlossen worden ist, wird der entsprechende Bündnismarker auf das Bündnisfeld unten links auf dem Spielplan gelegt.

Verbündete Barbaren **fallen weiterhin in Städte ein und können wie gewohnt bekämpft werden**. Ihr benötigt Bündnisse, um das Spiel zu gewinnen, und für die Aktion „Barbarensöldner anwerben“.

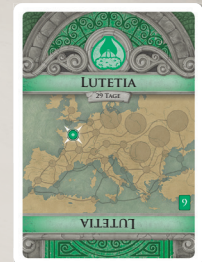
BARBARENSÖLDNER ANWERBEN

Wirf eine Karte in der Farbe eines verbündeten Stammes ab, um alle Barbaren dieser Farbe aus deiner Stadt zu entfernen. Füge dann maximal ebenso viele Legionen aus dem Vorrat in deiner Stadt hinzu.

Sind nicht genügend Legionen im Vorrat, platziert du so viele wie möglich. Es werden **keine Legionen vom Spielplan** in deine Stadt bewegt.

ANWERBUNGSBEISPIEL

Ophelia steht mit 1 Legion und 3 grünen Barbaren in Philippopolis. In einem früheren Spielzug haben Ophelia und ihre Mitspieler ein Bündnis mit den Hunnen geschlossen. Sie wirft eine grüne Karte ab, um die Barbaren als Söldner anzuwerben. Dazu legt sie die 3 grünen Würfel in den entsprechenden Vorrat zurück und ersetzt sie durch 3 Legionen.



2 SPIELERKARTEN NACHZIEHEN

Nachdem du deine Aktionen ausgeführt hast (maximal 4), ziehe 2 Karten auf einmal vom Spielerkarten-Nachziehstapel.



Sollte der Spielerkarten-Nachziehstapel vor dem Nachziehen aus weniger als 2 Karten bestehen, endet das Spiel sofort und ihr habt verloren! (Der Ablagestapel wird nicht neu gemischt.)

AUFSTÄNDE

Falls du eine Aufstandskarte ziehst, führe sofort folgende Schritte aus:

1. **Aggression:** Bewege den Aggressionsstufenmarker um 1 Feld auf der Leiste nach rechts.
2. **Aufstand:** Ziehe die unterste Karte des Barbaren-Nachziehstapels und füge in der dort abgebildeten Stadt 3 entsprechende Barbaren hinzu. **Die Barbarenkarte kommt auf den Barbaren-Ablagestapel.**



Wird die Stadt von Legionen verteidigt, verringert dies die Anzahl der hinzugefügten Barbaren (siehe „Städte verteidigen“ auf S. 7). Falls es keine Verteidigung gibt und die Stadt anschließend 4 oder mehr gleichfarbige Würfel hätte, wird sie auf 3 Würfel dieser Farbe aufgefüllt und danach **geplündert** (siehe „Städte plündern“ auf S. 8).

3. **Verschärfung:** Mische nun alle Karten des Barbaren-Ablagestapels (einschließlich der gerade gezogenen und der Karten, die bei der Spielvorbereitung beiseitegelegt wurden) und lege sie dann verdeckt auf den Barbaren-Nachziehstapel.

Vergiss nicht: Beim Abhandeln dieser Schritte wird stets die **unterste** Karte vom Barbaren-Nachziehstapel gezogen. Nur die Karten im Barbaren-Ablagestapel werden gemischt und oben auf den bestehenden Barbaren-Nachziehstapel gelegt.

Sollte der seltene Fall eintreten, dass du 2 Aufstandskarten gezogen hast, führe die obigen Schritte zweimal nacheinander aus. Beim zweiten Mal ist die für den Aufstand gezogene Barbarenkarte die einzige, die am Ende „neu gemischt“ und oben auf den Barbaren-Nachziehstapel gelegt wird. Ereigniskarten (siehe S. 8) dürfen nach dem Abhandeln der ersten Aufstandskarte und vor dem Abhandeln der zweiten Karte gespielt werden.

Nachdem du die Schritte einer Aufstandskarte abgehandelt hast, kommt diese Karte in die Spielschachtel zurück. Du darfst dafür keine Ersatzkarte vom Spielerkarten-Nachziehstapel ziehen!

HANDKARTENLIMIT

Immer wenn du mehr als 7 Karten auf der Hand hast (gerade gezogene Aufstandskarten zählen nicht mit), musst du deine Handkarten sofort auf 7 reduzieren. Das kannst du dadurch tun, indem du Karten abwirfst oder Ereignisse ausspielt. Dies gilt zu jeder Zeit, auch im Zug eines anderen Spielers.



BARBARENEINFÄLLE

Jetzt werden die obersten X Karten des Barbaren-Nachziehstapels einzeln nacheinander aufgedeckt, wobei X der aktuellen Aggressionsstufe entspricht (angegeben auf der Aggressionsleiste des Spielplans). Für jede umgedrehte Karte **fallen in 1 Stadt Barbaren ein**. Anschließend kommt die Karte auf den Barbaren-Ablagestapel.

Jede Barbarenkarte gibt die Farbe des einfallenden Stammes, eine Stadt und eine Völkerwanderungsrouten an. Eine Völkerwanderungsrouten ist eine Reihe von Städten, die von der abgebildeten Stadt zurück zu einem Barbaren-Vorratsfeld führt. In manchen Fällen (siehe unten) können die Barbaren noch nicht in die abgebildete Stadt einfallen und fallen stattdessen **in eine andere Stadt entlang der Völkerwanderungsrouten ein**.



Völkerwanderungsrouten

IN STÄDTE EINFALLEN

Wenn Barbaren in eine Stadt einfallen, legt ihr 1 Würfel aus dem entsprechenden Barbaren-Vorrat in diese Stadt, **es sei denn, die Stadt wird verteidigt** (siehe „Städte verteidigen“ auf S. 7).

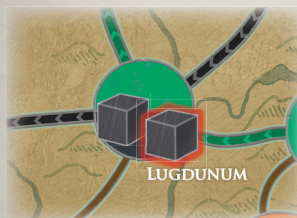
Für einfallende Barbaren gelten gewisse Einschränkungen. Sie können nur dann in eine Stadt einfallen, wenn **mindestens 1** der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Es befinden sich bereits 1 oder mehrere Barbaren des jeweiligen Stammes in der Stadt.
- In der **davorliegenden** Stadt auf der Völkerwanderungsrouten befinden sich bereits 1 oder mehrere Barbaren des jeweiligen Stammes.

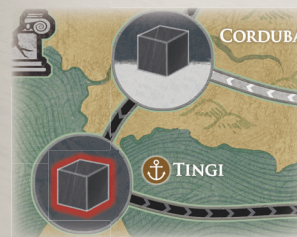
Beim Abhandeln eines Barbareneinfalls müsst ihr zuerst überprüfen, ob die Barbaren in die abgebildete Stadt einfallen können.

BEISPIELE FÜR BARBARENEINFÄLLE

Ophelia deckt die schwarze Karte von Lugdunum auf. Da bereits ein schwarzer Würfel (Vandalen) in Lugdunum liegt, fügt sie einen weiteren schwarzen Würfel hinzu.



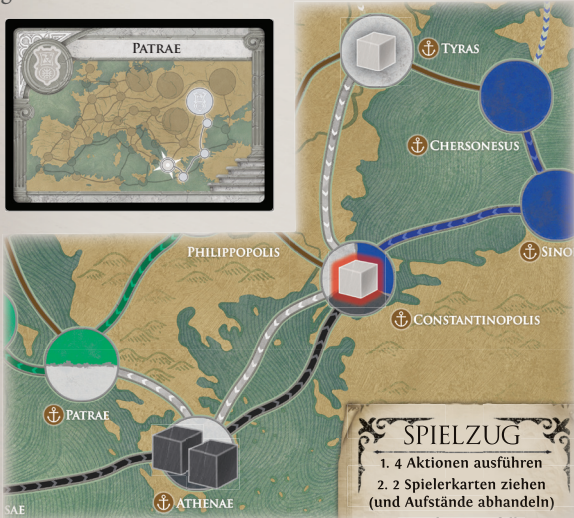
Ophelia dreht die schwarze Karte von Tingi um. Dort liegen noch keine schwarzen Würfel, allerdings liegt ein schwarzer Würfel in Corduba (der Stadt, die auf der Völkerwanderungsrouten unmittelbar vor Tingi liegt). Es wird also ein schwarzer Würfel in Tingi hinzugefügt.



Können sie das nicht, überprüft ihr die nächste Stadt auf der Völkerwanderungsrouten. Kann auch dort kein Barbareneinfall stattfinden, folgt ihr der Völkerwanderungsrouten weiter **nach hinten**, bis ihr eine Stadt findet, in die die Barbaren einfallen **können**.

BEISPIEL FÜR EINEN BARBARENEINFALL

Maximilian deckt die weiße Karte von Patrae auf und stellt fest, dass dort keine Barbaren einfallen können. Als nächstes überprüft er Athenae und kommt zum selben Schluss. Er macht weiter mit Constantinopolis und sieht, dass der weiße Würfel in Tyras einen Barbareneinfall in Constantinopolis ermöglicht. Er fügt also einen Würfel hinzu.



Falls ihr das Ende der Völkerwanderungsrouten (also den Barbaren-Vorrat) erreicht, ohne eine geeignete Stadt zu finden, fallen die Barbaren in die Stadt ein, die benachbart zum Vorrat auf der Völkerwanderungsrouten liegt.

BEISPIEL FÜR EINEN BARBARENEINFALL

Maximilian deckt die orangefarbene Karte von Eburacum auf. Es liegen keine orangefarbenen Würfel (Angelsachsen) in Eburacum, Londinium oder Gesoriacum. Also legt Maximilian 1 orangefarbenen Würfel in die Stadt, die benachbart zum orangefarbenen Barbaren-Vorrat ist: Gesoriacum.



Würde ein Barbar in einer Stadt hinzugefügt werden, in der bereits 3 Barbaren seiner Farbe sind, wird kein vierter hinzugefügt. Stattdessen wird die Stadt **geplündert** (siehe „Städte plündern“ auf S. 8).

STÄDTE VERTEIDIGEN

Wenn ein Barbar in einer Stadt mit 1 oder mehreren Legionen **hinzugefügt werden müsste**, wird diese Stadt von den Legionen verteidigt. Dies **verhindert das Hinzufügen des Barbaren**, entfernt aber gleichzeitig 1 oder mehrere Legionen aus der Stadt.

Haben die Legionen Unterstützung von **einer Spielfigur oder einem Kastell**, werden sie **angegriffen**; entfernt 1 Legion aus der Stadt und legt sie in den Vorrat zurück.

VERTEIDIGUNGS-BEISPIELE

Maximilian müsste eigentlich einen schwarzen Würfel nach Carthago legen. Dort stehen jedoch 2 Legionen zusammen mit Ophelias **Spielfigur**. Statt einen schwarzen Würfel hinzuzufügen, entfernt er also 1 Legion.



Maximilian müsste eigentlich einen orangefarbenen Würfel nach Roma legen. Dort stehen jedoch 3 Legionen und ein **Kastell**. Statt einen orangefarbenen Würfel hinzuzufügen, entfernt er also 1 Legion.

Werden die Legionen nicht von einer Spielfigur oder einem Kastell unterstützt, werden sie **überfallen**; entfernt **alle** Legionen aus der Stadt und legt sie in den Vorrat zurück.

VERTEIDIGUNGS-BEISPIEL

Maximilian müsste eigentlich einen grünen Würfel nach Philippopolis legen. Dort stehen 2 Legionen, aber **weder eine Spielfigur noch ein Kastell**. Maximilian entfernt also beide Legionen, anstatt einen grünen Würfel hinzuzufügen.



Hinweis: Wenn beim Abhandeln einer Aufstandskarte mehrere Würfel hinzugefügt werden, fügt man einen nach dem anderen hinzu und handelt für jeden Würfel nach Bedarf einen Angriff oder Überfall ab.

STÄDTE PLÜNDERN

Wenn sich 3 gleichfarbige Barbaren in einer Stadt befinden und ein vierter Barbar derselben Farbe hinzugefügt würde, plündern sie stattdessen die Stadt. Rückt den Niedergangsmarker um 1 Feld auf der Leiste nach unten. Falls in der Stadt ein Kastell steht, wird es in den Vorrat zurückgelegt, dann wird in jeder benachbarten Stadt (auch abseits der Völkerwanderungsrouten) 1 Barbar des entsprechenden Stammes hinzugefügt. Legionen können ihre Städte gegen diese Würfel verteidigen.

Liegen in einer dieser Städte bereits 3 Barbaren des entsprechenden Stammes, wird kein vierter platziert. Stattdessen findet nach Abhandlung der aktuellen Plünderung eine **Kettenreaktion** statt und die betroffene Stadt wird ebenfalls geplündert.

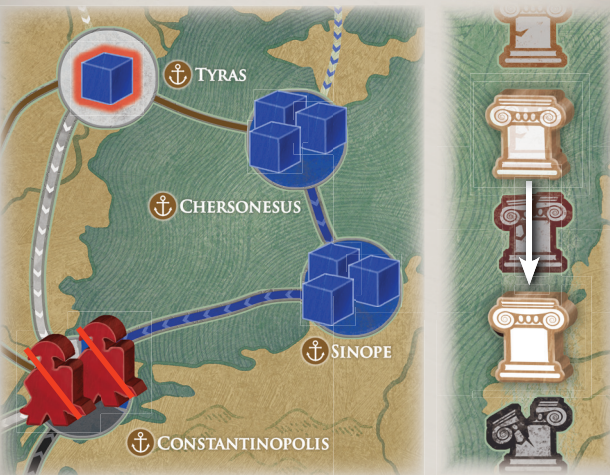
Für jede Kettenreaktion wird zuerst der Niedergangsmarker um 1 Feld nach unten gerückt. Dann werden wie oben beschrieben Barbaren hinzugefügt, wobei keine Barbaren in Städte kommen, die beim Abhandeln der aktuellen Barbarenkarte bereits geplündert (oder durch eine Kettenreaktion geplündert) wurden.

PLÜNDERUNGSBEISPIEL

Maximilian deckt die blaue Karte von Sinope auf. Da in Sinope bereits 3 blaue Würfel liegen, wird die Stadt geplündert. Maximilian rückt den Niedergangsmarker um 1 Feld nach unten. Eigentlich müsste er 1 Würfel nach Constantinos legen, doch diese Stadt wird verteidigt; die dort stationierten Legionen werden überfallen und beide entfernt (aber es kommt kein blauer Würfel hinzu).



Außerdem müsste er einen Würfel nach Chersonesus legen. Da dort bereits 3 blaue Würfel liegen, kommt es zu einer **Kettenreaktion**. Maximilian rückt den Niedergangsmarker um 1 Feld nach unten und legt 1 blauen Würfel nach Tyras. Nach Sinope legt er keinen Würfel, da es im Zuge dieser Barbarenkarte bereits geplündert wurde.



Wird die Stadt Roma geplündert oder erreicht der Niedergangsmarker das unterste Feld der Leiste, endet das Spiel sofort und ihr habt verloren!

ENDE DES ZUGES

Nach dem Schritt „Barbareneinfälle“ endet dein Zug und der Spieler links von dir ist am Zug.

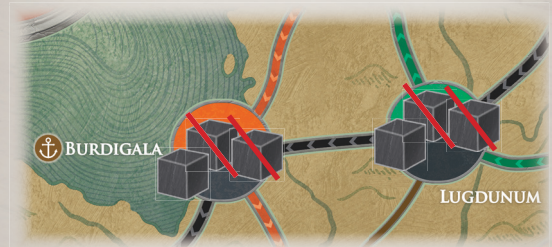
EREIGNISKARTEN

Das Auspielen einer Ereigniskarte zählt nicht als Aktion und ist auch dann erlaubt, wenn man nicht selbst am Zug ist. Der Spieler, der die Ereigniskarte ausspielt, entscheidet, wie sie eingesetzt wird.

Viele Ereigniskarten haben eine Standardoption und eine stärkere „korrupte“ Option, die den Niedergang beschleunigt. Wenn du dich für die Standardoption entscheidest, wird der Effekt abgehandelt und die Karte abgelegt. Wählst du die korrupte Option, musst du den Niedergangsmarker um 1 Feld nach unten rücken, bevor du den Effekt abhandelst und die Karte ablegst.

BEISPIEL FÜR KORRUPTE EREIGNISSE

Bevor im Schritt „Barbareneinfälle“ die erste Karte aufgedeckt wird, spielt Ophelia das Ereignis „Mortui Non Mordent“. Sie entscheidet sich für die korrupte Option: Zuerst rückt sie den Niedergangsmarker nach unten, dann handelt sie den Effekt ab und entfernt je 2 Würfel aus Burdigala und Lugdunum.



Sofern nichts anderes angegeben ist, können Ereigniskarten jederzeit gespielt werden. Nur zwischen dem Ziehen und Abhandeln einer Karte ist es nicht möglich, Ereignisse zu spielen. Nach dem Spielen einer Ereigniskarte kommt sie auf den Spielerkarten-Ablagestapel.



SPIELERKARTEN

Legt eure Spielerkarten offen vor euch, damit alle Mitspieler sie sehen können.

Nur Stadt- und Ereigniskarten zählen als Handkarten. Eure Rollen- und Übersichtskarten sowie sämtliche Aufstandskarten, die ihr zieht, werden nicht auf eurer Handkartenlimit angerechnet.

Hinweis: Auf jeder Stadtkarte steht, wie viele Stadtkarten dieser Farbe im Spielerkarten-Nachziehstapel enthalten sind (inkl. der Karte selbst).



Ihr dürft die Ablagestapel jederzeit durchsehen.

SPIELE NDE

Ihr gewinnt, sobald keiner der 5 Barbarenstämme mehr eine Bedrohung für das Römische Reich darstellt. Dies kann **für jeden Stamm** auf zwei Arten geschehen:

- ☞ Ihr habt ein Bündnis mit dem Stamm geschlossen.
- ☞ Es befinden sich keine Barbaren dieses Stammes in den Städten des Spielplans.

BEISPIEL FÜR DAS SPIELE NDE

Die Spieler führen die Aktion „Bündnis schließen“ aus, um sich mit den Hunnen zu verbünden. Ein Blick auf den Spielplan zeigt, dass die Ostgoten der einzige Stamm sind, mit dem sie kein Bündnis haben.



Nur zwei Städte verfügen über Ostgoten-Würfel: Aquileia und Ravenna (letztere wurden durch eine Plünderung hinzugefügt). Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Spieler nun entweder ein Bündnis mit den Ostgoten schließen oder alle verbleibenden Ostgoten aus ihren Städten vertreiben.



Ihr verliert, wenn eine der folgenden 4 Situationen eintritt:

- ☞ Weitere Barbarenwürfel müssten hinzugefügt werden, es sind aber nicht genügend vorhanden.
- ☞ Ein Spieler kann nach seinen Aktionen keine 2 Spielerkarten nachziehen.
- ☞ Der Niedergangsmarker hat das unterste Feld der Niedergangscale erreicht.
- ☞ Roma wird geplündert.

ZUR ERINNERUNG

- ☞ Denkt daran, bei der Vorbereitung des Spiels die 5 rotumrandeten Roma-Karten auf den Barbaren-Ablagestapel zu legen. Sobald die erste Aufstandskarte gezogen wird, werden diese Karten zusammen mit den anderen Karten im Barbaren-Ablagestapel gemischt.
- ☞ Bei Barbareneinfällen müsst ihr immer zuerst überprüfen, ob die Barbaren in die abgebildete Stadt einfallen können. Wenn ja, fügt ihr in jener Stadt 1 Würfel hinzu. Andernfalls folgt ihr der Völkerwanderungsrouten **nach hinten** und sucht die nächste Stadt, in die die Barbaren einfallen können. (Ihr dürft nicht am Anfang der Völkerwanderungsrouten beginnen und die erste Lücke füllen.)
- ☞ Fügt keinen Barbaren hinzu, wenn eine Stadt von 1 oder mehreren Legionen verteidigt wird. Hat eine Stadt Legionen (aber kein Kastell und/oder keine Spielfigur), müsst ihr **alle** Legionen daraus entfernen. Ist ein Kastell oder eine Spielfigur vorhanden, entfernt ihr nur 1 Legion.
- ☞ Sobald eine Stadt mit Kastell geplündert wird, kommt das Kastell in den Vorrat zurück.
- ☞ Wird ein Barbar direkt in einer Stadt hinzugefügt (durch Aufstände oder Plünderungen), werden die Bedingungen für das Einfallen ignoriert (es muss also kein gleichfarbiger Barbar in der Stadt oder in der Nachbarstadt entlang der Völkerwanderungsrouten sein). Trotzdem können Legionen die Städte verteidigen.
- ☞ Bezieht sich ein Spieleffekt auf „deine Stadt“, ist damit die Stadt gemeint, in der deine Spielfigur gegenwärtig steht.



HERAUSFORDERUNG: SOLITÄRSPIEL

Wer *Pandemic: Untergang Roms* alleine spielt, übernimmt das verantwortungsvolle Amt des Kaisers und befehligt 3 verschiedene Rollen.

SPIELVORBEREITUNG

Die Spielvorbereitung verläuft wie gewohnt mit folgenden Änderungen:

- Entferne die Rollenkarte „Mercator“ und die Ereigniskarte „Do ut des“ aus dem Spiel. Sie werden beim Solitärspiel nicht verwendet.
- Ziehe 3 Rollenkarten und lege sie in einer Reihe von links nach rechts vor dir aus. Nimm dir dann die passenden Spielfiguren. Dies sind die drei Rollen, die du befehligst. Alle 3 Rollen teilen sich deine Handkarten. Platziere die grüne Spielfigur (die normalerweise den Mercator darstellt) auf der ganz linken Rollenkarte, um anzuzeigen, welche Rolle als Erste zum Zug kommt. Lege die übrigen Rollenkarten und Spielfiguren in die Schachtel zurück.
- Beim Bereitlegen des Materials der Spieler, **vor** dem Hinzufügen von Ereigniskarten, mischst du alle Stadtkarten. Teile dir selbst eine Starthand aus 3 Karten aus und lege 3 weitere Karten offen neben den Spielplan. Sie bilden die „Schatzkammer“. Mische dann **4 Ereigniskarten** unter die verbleibenden Stadtkarten.
- Platziere für jede Stadtkarte auf deiner Hand je 1 Spielfigur (und ihre 2 Legionen) in der zugehörigen Stadt.

SPIELABLAUF

Im Grunde verläuft das Spiel genauso wie bei der Mehrspielervariante, nur dass es nicht mehrere Spieler gibt, die nacheinander zum Zug kommen. Stattdessen kontrollierst du alle 3 Rollen auf dem Spielplan. Du handelst ihre Züge einen nach dem anderen „im Uhrzeigersinn“ (also von links nach rechts) ab. Mit der weißen Spielfigur markierst du, welche Rolle gerade am Zug ist.

Alle 3 Rollen teilen sich eine Kartenhand. Dein Handkartenlimit ist nach wie vor 7, wobei du dieses Limit durch die Schatzkammer erweitern kannst.

Alle sonstigen Regeln (Schritte eines Zuges, andere Aktionen, Bedingungen für Sieg und Niederlage) werden wie gewohnt befolgt.

SCHATZKAMMER

Die Schatzkammer ist ein Bereich neben dem Spielplan, der Stadtkarten enthalten kann. Während der Spielvorbereitung werden einige Stadtkarten in die Schatzkammer gelegt. Mit der **Aktion „Handeln“** kannst du andere Karten dort platzieren oder eine **beliebige** Karte herausnehmen.

Du kannst beliebig viele Karten in der Schatzkammer lagern.

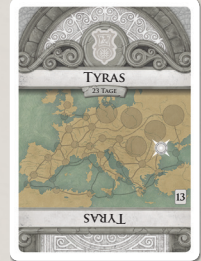
HANDELN

Statt der normalen Aktion kannst du beim Handeln 1 der folgenden Optionen wählen:

- Lagere** eine Stadtkarte deiner Stadt von deiner Hand in der Schatzkammer **ein**.
- Entnimm** eine Stadtkarte deiner Stadt aus der Schatzkammer und nimm sie auf deine Hand.

HANDELSBEISPIEL

Falls du die Tyras-Karte hast und in Tyras bist, kannst du die Karte in der Schatzkammer **einlagern**. Alternativ kannst du die Tyras-Karte aus der Schatzkammer **entnehmen** (sofern dort eine liegt) und sie auf deine Hand nehmen.



HERAUSFORDERUNG: ROMA CAPUT MUNDI

Nach ein paar Standardpartien (mit oder ohne Solitärspiel) könnt ihr eure Fähigkeiten an dieser Spielvariante erproben. Bei der Herausforderung „Roma Caput Mundi“ müsst ihr das Gesetz befolgen, nach dem es römischen Legionen verboten ist, die Stadt Roma zu betreten.

SPIELVORBEREITUNG

Die Spielvorbereitung verläuft wie gewohnt mit folgenden Änderungen:

- Bei der Auswahl der Schwierigkeitsstufe verwendet ihr **4, 5 oder 6 Aufstandskarten** für die Stufen einfach, normal oder heroisch. Alternativ könnt ihr ein **legendäres** Spiel wagen und 7 Aufstandskarten verwenden.
- Platziert kein Kastell in Roma; dieses Kastell bleibt im Vorrat.
- Wenn ihr eine Roma-Karte ausgeteilt bekommt und in Roma starten wollt, werden die 2 Legionen, mit denen ihr normalerweise startet, nicht platziert und bleiben im Vorrat liegen.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft wie gewohnt, nur dass **Legionen nicht nach Roma bewegt oder in Roma hinzugefügt werden können**, weder durch Spieleraktionen, noch durch Rollenkarteneffekte, Ereigniskarten oder andere Spieleffekte.



Da die Stadt „ungeschützt“ ist, müsst ihr für jeden Barbaren, der normalerweise in Roma hinzugefügt würde, stattdessen den Niedergangsmarker um 1 Feld nach unten rücken.

ANMERKUNGEN ZUM HISTORISCHEN HINTERGRUND

Pandemic: Untergang Roms basiert auf historischen Ereignissen, die sich rund um den Verfall des Weströmischen Reiches, angefangen mit den ersten Anzeichen von Instabilität im dritten Jahrhundert unserer Zeitrechnung bis hin zur Absetzung des letzten weströmischen Kaisers (Julius Nepos oder Romulus Augustulus, je nachdem wen man fragt) im späten fünften Jahrhundert, zutragen.

Obwohl wir uns sehr bemüht haben, die Spielmechaniken den geschichtlichen Hintergründen anzupassen, war es nicht unser Ziel, eine historische Simulation zu kreieren. Der Untergang des römischen Reiches hatte mannigfaltige Gründe, die bis heute unter Historikern umstritten sind. Wann immer wir uns zwischen Simulation und Spielspaß entscheiden mussten, fiel die Wahl auf den Spielspaß.

BARBARENSTÄMME

Aufgrund der enormen geographischen Ausdehnung des Römischen Reiches begannen verschiedene Nachbarvölker, Druck auf die Grenzen der Römer auszuüben. Für **Pandemic: Untergang Roms** haben wir die vielen Invasoren in fünf allgemeine Gruppen unterteilt:



Angelsachsen und Franken: Die nördlichen Ausläufer des Reiches wurden von Angeln, Sachsen und Jüten bedroht, die nach dem Abzug des römischen Militärs aus der Region in Britannien eingewandert waren. Ebenfalls im Norden erwiesen sich die Franken als wertvolle Verbündete gegen andere Volksstämme, wenngleich diese Bündnisse nicht für ihre Langlebigkeit bekannt waren.



Vandalen: Die Vandalen stammten aus dem heutigen Polen und konzentrierten ihre Anstrengungen auf das nördliche Afrika. Beinahe hätten sie sich unter Kaiser Valentinian III. dem Römischen Reich angeschlossen, doch mit der Ermordung des Kaisers zerbrach der Friedensvertrag, was schließlich zur Invasion und Plünderung Roms führte.



Hunnen: Angeblich ist ein Teil der germanischen Völkerwanderung der Ausbreitung und Migration der Hunnen geschuldet. Das Hunnenreich entstand unter König Attila, der mit seinen Horden ins nördliche Italien einfiel und dort zahlreiche Städte verwüstete.



Westgoten: Die Westgoten waren ein Teil der germanischen Volksstämme, die heute als „Goten“ bekannt sind. Sie hatten die Erlaubnis auf römischem Boden zu siedeln, um dem Druck der Hunnen zu entgehen. Schlechte Behandlung und eine Hungersnot führten zu einem Aufstand der Westgoten, der nicht niedergeschlagen werden konnte. Unter König Alarich I. waren sie die ersten Invasoren, die Rom plünderten.



Ostgoten: Die andere Gruppe von „Goten“, die Ostgoten, hatten kaum Kontakt mit Rom, nachdem sie im frühen fünften Jahrhundert unserer Zeitrechnung von den Hunnen unterworfen worden waren. Nach dem Untergang des Hunnenreiches drangen die Ostgoten in das Gebiet des rapide zerfallenden Weströmischen Reiches vor.

VÖLKERWANDERUNGSROUTEN

Die Völkerwanderungsrouten symbolisieren den Druck, den verschiedene Barbarenvölker auf die Grenzen des Römischen Reiches ausübten, und zeigen, in welche Regionen die einzelnen Stämme eindrangen. Gegen Anfang des fünften Jahrhunderts wurden die Einfälle der Barbaren zu einer zunehmenden Bedrohung für die dünn gesäten römischen Legionen. Immer häufiger und aggressiver drangen Kriegerverbände ins Innere des Reiches vor, und selbst friedliche Völker flohen vor den Feldzügen feindlicher Stämme in römisches Gebiet.

BÜNDNISSE, KÄMPFE GEGEN VERBÜNDETE STÄMME UND AUFSTÄNDE

Die Spieleraktion „Bündnis schließen“ beruht auf der römischen Praxis, sogenannte „foedera“ (Verträge) mit Barbarenstämmen zu schließen. Im Austausch gegen militärische Unterstützung erhielten sie die Erlaubnis, innerhalb der römischen Grenzen zu siedeln. Meistens funktionierten diese Abmachungen recht gut, da sie dem römischen Militär in kritischen Zeiten die dringend benötigte Verstärkung verschafften. Es gab jedoch auch Probleme. Die Bündnisse erwiesen sich als äußerst unbeständig; Unruhen und Hungersnöte innerhalb der Stämme brachten Instabilität ins Land und zwangen den Römern weitere Konflikte innerhalb ihrer Grenzen auf.

Gelegentlich kam es zu Aufständen der verbündeten Stämme oder zu Überfällen anderer Völker von außerhalb, was noch mehr Unruhen und kriegerische Auseinandersetzungen ins Reich brachte.

KORRUPTION UND NIEDERGANG

Ein roter Faden, der sich durch den gesamten Prozess von Verfall und Untergang des Römischen Reiches zog, war der zunehmende Grad an politischer Inkompetenz und Korruption unter Beamten, die aggressive Volksstämme milde stimmen oder ihr eigenes Vermögen schützen wollten. Dies wird im Spiel durch die „korrupte“ Option der Ereigniskarten dargestellt. Sie bieten den Spielern kurzfristige Vorteile, die jedoch teuer bezahlt werden müssen.

ROLLENKARTEN

Jeder von euch übernimmt eine andere Rolle und verfügt damit über individuelle Sonderfähigkeiten.

CONSUL

- Als Aktion kannst du in einer beliebigen Stadt mit Kastell 1 Legion hinzufügen.
- Als Aktion kannst du in deiner Stadt 1 Legion hinzufügen.
- Füge in deiner Stadt 1 Legion hinzu.



MAGISTER MILITUM

- Sobald du die Aktion „Kämpfen“ ausführst, verringere die Anzahl der Legionen, die du entfernen musst, um 1.
- Entferne 2 Barbaren aus deiner Stadt.



MERCATOR

- Ein Mal in deinem Zug kannst du als Aktion eine Karte in einer Farbe deiner Stadt einem anderen Spieler in deiner Stadt geben oder eine solche Karte von ihm nehmen.
- Du musst nicht in einer Stadt mit einem entsprechenden Barbaren sein, um die Aktion „Bündnis schließen“ ausführen zu können.
- Entferne 1 Barbaren und 1 Legion aus deiner Stadt.



PRAEFECTUS CLASSIS

- Als Aktion kannst du dich von einer Hafenstadt in eine beliebige andere Hafenstadt bewegen. (Du darfst bis zu 3 Legionen mitnehmen.)
- Falls du in einer Hafenstadt bist, kannst du als Aktion eine Stadtkarte in einer Farbe deiner Stadt abwerfen, um in deiner Stadt bis zu 2 Legionen hinzuzufügen.
- Falls du in einer Hafenstadt bist, entferne 1 Barbaren aus deiner Stadt.



PRAEFECTUS FABRUM

- Als Aktion kannst du 2 Legionen aus deiner Stadt entfernen, um 1 Kastell dort hinzuzufügen.
- Als Aktion kannst du eine Stadtkarte abwerfen, um dich entweder von einer Stadt mit Kastell in eine beliebige Stadt zu bewegen, oder um dich von einer beliebigen Stadt in eine Stadt mit Kastell zu bewegen. (Du darfst bis zu 3 Legionen mitnehmen.)
- Falls du in einer Stadt mit Kastell bist, entferne 2 Barbaren aus deiner Stadt.



REGINA FOEDERATA

- Sobald du die Aktion „Marschieren“ oder „Segeln“ ausführst, darfst du bis zu 3 Barbaren und/oder Legionen mitnehmen.
- Hinweis: Du kannst nicht dafür sorgen, dass mehr als 3 gleichfarbige Barbaren in einer Stadt sind. Beim Bewegen von Barbaren kommt es nicht zur Verteidigung der Stadt.
- Ein Mal pro Zug kannst du die Aktion „Barbarensöldner anwerben“ ausführen, ohne eine Karte dafür auszugeben.
- Hinweis: Du benötigst trotzdem ein Bündnis mit dem entsprechenden Stamm.
- Entferne nach dem Kampf 1 Barbaren aus deiner Stadt. Falls du das tust, füge in deiner Stadt bis zu 1 Legion hinzu.



VESTALIS

- Spielvorbereitung:** Bilde aus allen ungenutzten Ereigniskarten einen verdeckten Ereignisstapel.
- Du kannst jederzeit eine Stadtkarte in einer Farbe deiner Stadt abwerfen, um 1 Karte von deinem Ereignisstapel zu ziehen.
- Im Schritt „2 Spielerkarten ziehen“ darfst du 3 Spielerkarten ziehen; lege 1 davon oben auf den Stapel zurück.
- Entferne 1 Legion aus deiner Stadt.



CREDITS

Game Design: Matt Leacock & Paolo Mori
Producer: Justin Kempainen
Editing: Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta
Graphic Design: Dan Gerlach, Monica Helland, Jasmine Radue, Samuel R. Shimota
Illustration: Atha Kanaani, Olly Lawson & Antonio Mainze
Art Direction: Bree Lindsoe
Z-Man Games Art Director: Samuel R. Shimota
Publisher: Steven Kimball
Playtesters: Maurizio Besacchi, Marta Cacciasassi, Martino Chiacchiera, Andrea Chiarvesio, Charles Cook, Jeroen Doumen, Bianca van Duijl, Chris and Kim Farrell, Sasha Johnson-Freyd, Rich Fulcher, Jay and Katrina Gischer, Amber and Sean Grady, Jay Heyman, Gordon Hua, Erik Kay, Dave and Grace Kloba, Eric Lang, Donna, Colleen, Patrick, and Tim Leacock, Tim Lee, Tom Lehmann, Kieran and Scott Mackey, Chris and Justin McKeown, Andrea Mezzotter, Brian and Lisa Modreski, Dave Moore, Janice Pang, Ron Sapolsky, Hanna Shen, Michele Sommi, Jon Swartz, & Linus Upson.
 Special thanks to Tom Lehmann and Francesco Sirocchi

ASMODEE GERMANY

Redaktion: Yvonne Distelkämper
Übersetzung: Susanne Kraft
Layout & Grafische Bearbeitung: Florian Eck & Thomas Kramer
Unter Mitarbeit von: Christian Schepers, Niklas Bungardt und Michael Gelker
Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz



© 2018 Z-Man Games. Pandemic, Z-Man Games, and the Z-Man logo are TMs of Z-Man Games. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. **Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.** This product is not a toy. Not intended for use by persons 13 years of age or younger. Made in China.

