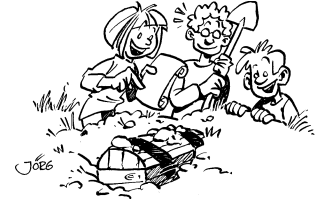


DER SCHATZ DER RÖMER

Eine spannende Jagd auf den Schatz der Römer

1. Rahmen

- In ganz Europa geht das Gerücht von dem geheimnisvollen Schatz der Römer um.
- Die Ritter haben von diesem Schatz gehört. In beiden Lagern werden fähige Kämpfer gesucht, die diesen Schatz erobern bzw. verteidigen sollen.
- Als Belohnung winken Beförderungen und ein Teil des Schatzes.



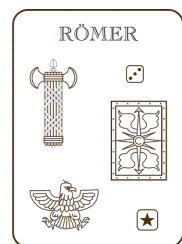
2. Sinn und Ziel

- Möglichst viele gegnerische "Kennkarten" erobern.
- Eine Geldtasche von außerhalb (Freizeitheim) ins eigene Hauptquartier holen und die gegnerische Geldtasche während des Transportes erobern.
- Drei wichtige Briefe aus dem Hauptquartier (ins Freizeitheim) schaffen und die gegnerischen Briefe erobern.

3. Spielverlauf

3.1 Teil I :

- Der erste Teil des Spieles dauert zwei Stunden.
- Die beiden Völker sammeln sich in ihrem jeweiligen Hauptquartier.
Dort erhalten sie ihre **Rangabzeichen**, die offen auf der Kleidung getragen werden. (Die Anzahl der versch. Ränge geht aus der Tabelle - weiter unten - hervor.) Außerdem erhält jeder "Kämpfer" eine »**Kennkarte**« und einen **Würfel**.
- Der Spielbeginn wird vorher genau festgelegt.
- Bei Spielbeginn durchstreifen die beiden Völker die Wälder, um die "Kennkarten", die Briefe und die Geldtasche des gegnerischen Volkes zu erobern.
- Das Erobern geht folgendermaßen vor sich : Zunächst muss der Gegner abgeschlagen werden. Dann zeigen beide ihre "Kennkarte" vor und jeder würfelt ein Mal. Zu der gewürfelten Augenzahl wird die Augenzahl des Rangabzeichens addiert.
Die höhere Augenzahl gewinnt.
Bei gleicher Augenzahl würfeln beide noch einmal..
Der im Würfeln "Unterlegene" gibt nun seine "Kennkarte" und evtl. seinen Brief oder die Geldtasche an den Sieger ab. Nun muss er schnellstmöglich in das Hauptquartier seines Volkes zurück um sich eine neue "Kennkarte" zu holen. Solange ein Kämpfer nicht mehr im Besitz einer "Kennkarte" ist, kann er nicht mehr aktiv am Spiel teilnehmen.
- Der Gewinner sammelt die gegnerischen "Kennkarten" und tauscht sie später gegen ein höheres Rangabzeichen ein. (Wie viele "Kennkarten" man für eine Beförderung braucht, geht aus der Tabelle weiter unten hervor.)
- Nach Ablauf der Spielzeit ist der erste Teil des Spieles zu Ende.



3.2 Teil II :

- Im zweiten Teil des Spieles muss noch der Schatz selbst erobert werden. Die Römer bekommen nun die Aufgabe, ihren Schatz zu bewachen. Sie bilden eine Linie zwischen ihrem Lager und dem erobernden Volk, den Rittern. Der Schatz gilt als erobert, wenn ein Mann die gegnerische Linie durchbrochen hat und den Schatz in den Händen hält bzw. einen bestimmten Punkt erreicht hat.

4. Spielregeln

4.1 Abzeichen

- Die Rangabzeichen dürfen während des Spieles nicht getauscht werden.



4.2 Beförderungen

- Befördert werden kann man wenn
 - * man die erforderliche Anzahl gegnerischer Kennkarten hat und
 - * der nächste Rang noch offen ist, d.h. die Rangabzeichen noch nicht alle im Spiel sind
- Beförderungen um zwei Ränge sind möglich, wenn der nächste Rang noch offen ist und man entsprechend viele gegnerische Kennkarten hat. Man wird praktisch zweimal hintereinander befördert.
- Wenn alle oberen Ränge vergeben sind, kann man nicht mehr befördert werden.

4.3 Briefe

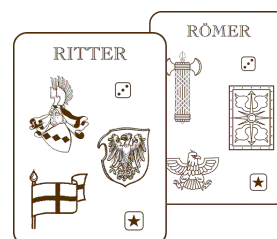
- Die Briefe dürfen erst nach einer halben Stunde aus dem Hauptquartier geschafft werden..
- Um die Briefe wird genauso gewürfelt wie um die "Kennkarten". Es dürfen nicht mehrere Briefe von einem Kämpfer auf einmal befördert werden.
- Die eigenen Briefe sind sicher, wenn sie am Bestimmungsort (Freizeitheim) angekommen sind.
- Die gegnerischen Briefe sind sicher, wenn sie erobert wurden. Sie können nicht zurückerobert werden.

4.4 Geldtasche

- Die Geldtasche kann erst nach Ablauf einer Stunde geholt werden.
- Um die Geldtasche wird genauso gewürfelt wie um die "Kennkarten". (Wer im Würfeln unterliegt, gibt "Kennkarte" und Geldtasche ab.)
- Die eigene Geldtasche ist sicher, wenn sie im eigenen Hauptquartier ist.
- Die gegnerische Geldtasche ist sicher, wenn sie erobert wurde. Sie kann nicht zurückerobert werden.

4.5 Kennkarten

- Eroberte gegnerische "Kennkarten" dürfen zwecks schnellerer Beförderung an einen anderen Kämpfer des eigenen Volkes abgegeben werden.



4.6 Wertung

- Jede "Kennkarte" zählt 1 Punkt
- Jeder Brief (eigener oder erobert) zählt 5 Punkte
- Die Geldtasche (eigene oder eroberte) zählt 10 Punkte
- Der eroberte oder verteidigte Schatz zählt 15 Punkte
- Jeder zurückgegebene Würfel zählt 1 Punkt

4.7 Würfel

- Wer seinen Würfel verloren hat, nimmt weiterhin am Kampf teil. Beim Zusammentreffen zweier Gegenspieler würfeln dann beide mit dem Würfel des Gegners.



5. Spielteam

- Die Gruppe wird in zwei etwa gleichstarke Mannschaften eingeteilt. Eine Mannschaft stellt die Römer, die andere die Ritter.

6. Material

- 40 Würfel
- Ständebuttons (siehe unter 'a' in der Tabelle)
- 2 Geldtaschen (für jedes Volk eine)
- 6 Briefe (für jedes Volk drei)
- 200 "Kennkarten" (für jedes Volk 100)

7. Rangverteilungen

7.1 – bei je 11 Spielern

Germanen	a	b	c	d	Römer
Herzog		1			Feldherr
Knappe	10	8			Legionär
Junker	6	2	2	1	Optio
Ritter	3	1	3	2	Centurio
Graf	2	-	4	3	Tribun
Markgraf	1	-	5	4	Legat

a = Stände insgesamt

b = Stärke zu Beginn

c = erf. Kennkarten für Beförderung

d = zusätzliche Würfelpunkte

7.2 – bei je 13 Spielern

Germanen	a	b	c	d	Römer
Herzog		1			Feldherr
Knappe	10	10			Legionär
Junker	6	2	2	1	Optio
Ritter	3	1	3	2	Centurio
Graf	2	-	4	3	Tribun
Markgraf	1	-	5	4	Legat

a = Stände insgesamt

b = Stärke zu Beginn

c = erf. Kennkarten für Beförderung

d = zusätzliche Würfelpunkte

7.3 – bei je 15 Spielern

Germanen	a	b	c	d	Römer
Herzog		1			Feldherr
Knappe	10	10			Legionär
Junker	6	3	2	1	Optio
Ritter	3	1	3	2	Centurio
Graf	2	-	4	3	Tribun
Markgraf	1	-	5	4	Legat

a = Stände insgesamt

b = Stärke zu Beginn

c = erf. Kennkarten für Beförderung

d = zusätzliche Würfelpunkte

7. Rangverteilungen

7.4 – bei je 10 Spielern

Germanen	a	b	c	d	Römer
Herzog		1			Feldherr
Knappe	10	7			Legionär
Junker	6	2	2	1	O p t i o
Ritter	3	1	3	2	Centurio
Graf	2	-	4	3	Tribun
Markgraf	1	-	5	4	L e g a t

a = Stände insgesamt

b = Stärke zu Beginn

c = erf. Kennkarten für Beförderung

d = zusätzliche Würfelpunkte

7.5 – bei je 9 Spielern

Germanen	a	b	c	d	Römer
Herzog		1			Feldherr
Knappe	10	6			Legionär
Junker	6	2	2	1	O p t i o
Ritter	3	1	3	2	Centurio
Graf	2	-	4	3	Tribun
Markgraf	1	-	5	4	L e g a t

a = Stände insgesamt

b = Stärke zu Beginn

c = erf. Kennkarten für Beförderung

d = zusätzliche Würfelpunkte

7. Rangverteilungen

7.5 – bei je 18 Spielern

Germanen	a	b	c	d	Römer
Herzog		1			Feldherr
Knappe	14	14			Legionär
Junker	9	3	2	1	Optio
Ritter	5	1	3	2	Centurio
Graf	3	-	4	3	Tribun
Markgraf	1	-	5	4	Legat

a = Stände insgesamt

b = Stärke zu Beginn

c = erf. Kennkarten für Beförderung

d = zusätzliche Würfelpunkte

7.5 – bei je 20 Spielern

Germanen	a	b	c	d	Römer
Herzog		1			Feldherr
Knappe	15	15			Legionär
Junker	10	3	2	1	Optio
Ritter	6	2	3	2	Centurio
Graf	3	-	4	3	Tribun
Markgraf	1	-	5	4	Legat

a = Stände insgesamt

b = Stärke zu Beginn

c = erf. Kennkarten für Beförderung

d = zusätzliche Würfelpunkte