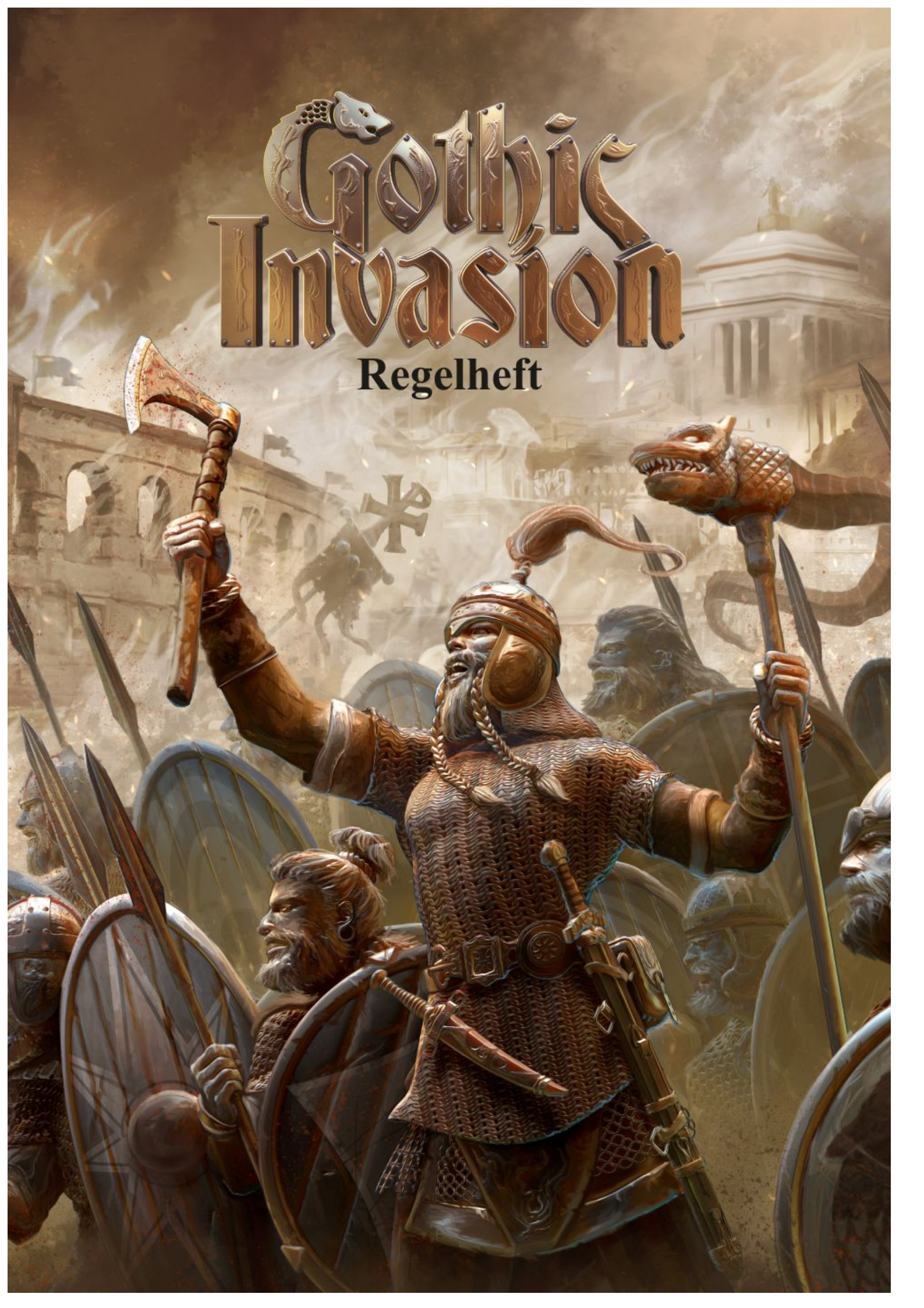


# Gothic Invasion

Regelheft



# Gothic Invasion

Lefteris Iroglidis - Alexandros Boucharelis



90'-120'

2-5

12+

## Einleitung

Gothic Invasion ist ein kartenbasiertes Brettspiel, das die Goteninvasion in das oströmische Imperium von 377 bis 382 darstellt. Zwei bis fünf Spieler übernehmen die Rollen von zwei römischen und drei gotischen Anführern mit jeweils eigenen Zielen. Die Goten müssen neun vordefinierte imperiale Städte vor dem Frühling 382 plündern, während die Römer versuchen, die Goteninvasion aufzuhalten. Das Spiel endet im Jahre 382, als der Friede zwischen den beiden Völkern zum Vorteil der Goten vereinbart wurde.

## Spielinhalt:

1x Spielbrett 55x36 cm



3x Gotische Anführerübersichten



9x Gotenmarker

4x Römische Anführerübersichten



6x Römermarker



3x Römische Garrison



2x Zeitmarker



15x Plündermarker

25x Gotische Aktionskarten



22x Römische Aktionskarten



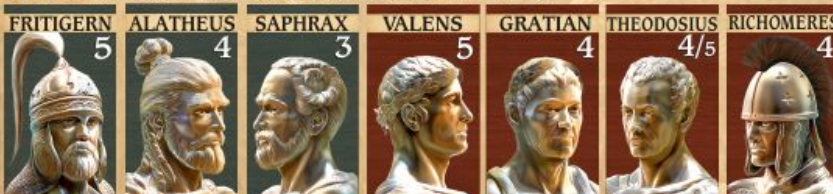
5x Zielkarten



6x Jährliche Ereigniskarten



7x 4x2 cm Gotische und Römische Anführer



1x Römischer Kampfwürfel

1x Gotischer Kampfwürfel

1x Gotischer Plünderwürfel

## Spielaufbau

- Mische die jährlichen Ereigniskarten und lege sie verdeckt über das Spielbrett.
- Der Gotenspieler mischt seine Zielkarten und zieht eine Karte, ohne sie den Spielern der anderen Fraktion zu zeigen.

– Der römische Spieler startet das Spiel mit den Anführern Valens und Richomerus auf der Karte. Er benutzt die individuellen Anführerübersichten und Werte.



Auf diesen Übersichten wird die Armeegröße des Anführers, das Training und die Moral angegeben. Die Marker werden auf die rot gepunkteten Startpositionen gelegt (z.B. beginnt Valens das Spiel mit einer Armeegröße von 12.000, Training 0 und Moral 0). Die Valensfigur wird auf Constantinopolis platziert.

– Der römische Spieler platziert seine drei römischen Garnisonen: eine in Marcianopolis, eine in Anchialus und die letzte in Durostorum.

– Der Gotenspieler nimmt seine Führer Fritigern, Alatheus und Saphrax, markiert die Startarmee-, die Moral- und die Trainingswerte für jeden Anführer (genau wie bei den Römern) und platziert Fritigern in Tyras, Alatheus in Noviodunum und Saphrax in Troesmis. Jeder Anführer besitzt ebenfalls eine besondere Eigenschaft und die Anzahl an gezogenen Karten pro Jahreszeit.

– Platziere einen Zeitmarker auf dem Jahr 377 und den zweiten Zeitmarker auf die Sommerjahreszeit. Der Spielaufbau ist nun abgeschlossen und auf dem Spielfeld befinden sich acht bewegliche Teile.



## Übersicht

Das Spiel deckt eine Periode von sechs Jahren, unterteilt in je vier Jahreszeiten, ab. Zu Beginn jeder Jahreszeit zieht der Spieler Aktionskarten für jeden Anführer. Jede Aktionskarte besitzt bis zu drei Aktionen (Anweisungen/Ereignisse). Jeder Spieler wählt eine der Aktionen, danach wird die Karte auf dem entsprechenden Ablagestapel abgeworfen. Der Spieler, dessen Banner sich auf der aktuellen Jahreszeit befindet, wird zum Startspieler. Dies bedeutet, dass der Gotenspieler im Frühling und im Sommer beginnt und der römische Spieler im Herbst. Im Winter zieht kein Spieler Karten, da in dieser Jahreszeit die Anführer ihre Verluste (-1.000 Mann durch Krankheiten, Desertionen, unerwartete Ereignisse usw.) von den Anführerübersichten entfernen.

Die Anzahl an zu ziehenden Aktionskarten variiert mit der Jahreszeit:

Im Frühling ziehen die Römer die maximale Anzahl an Karten (d.h. wenn Valens und Richomeres auf dem Spielfeld sind, erhalten sie fünf und vier Karten), während die Goten drei Karten für jeden ihrer Anführer ziehen.

Im Sommer ziehen die Goten und Römer ihre maximale Kartenanzahl. Im Herbst ziehen die Römer je drei Karten für jeden Anführer, während die Goten die maximale Anzahl an Karten ziehen.

Wenn das Spiel mit mehr als zwei Spielern (Kooperativ) gespielt wird, werden die Anführer wie folgt verteilt:

**Drei-Spieler-Spiel:** Der erste Spieler erhält Valens und Richomeres, der zweite Spieler erhält Fritigern und der dritte Spieler erhält Alatheus und Saphrax.

**Vier-Spieler-Spiel:** Der erste Spieler erhält Valens, der zweite Spieler erhält Richomeres, der dritte Spieler erhält Fritigern und der vierte Spieler erhält Alatheus und Saphrax.

**Fünf-Spieler-Spiel:** Jeder Spieler erhält einen Anführer.

Das Spiel endet, sobald der Gotenspieler alle Städte auf seiner Zielkarte geplündert hat. Der römische Spieler gewinnt, wenn die Zeit abläuft (Frühling 382), bevor der Gotenspieler sein Ziel erreichen konnte. Das Spiel endet ebenfalls, sobald einer der Anführer stirbt.

## Das Spiel spielen

Hier ist ein Beispiel der ersten Runde:

Das Spiel startet im Sommer 377 (bis auf das erste Jahr beginnt jedes Jahr mit dem Ausführen der jährlichen Ereigniskarte). Im Sommer erhalten die Anführer beider Seiten ihre maximale Anzahl an Karten und der Gotenspieler beginnt. Der Spieler wählt einen Anführer und spielt eine Karte (und nutzt z.B. die Anweisung „RECRUITMENT“, sodass er 1.000 Mann zu seiner Armee addiert, danach wird die Karte auf den Ablagestapel des gotischen Spielers gelegt). Danach wählt der römische Spieler einen seiner Anführer und führt eine Aktionskarte aus. Der Spieler darf den gleichen Anführer oder einen anderen wählen, dies geht so lange, bis beide Seiten alle ihre Karten benutzt haben. Danach endet die Jahreszeit.

**Wenn eine Jahreszeit endet,** wird der Jahreszeitenmarker auf die nächste Jahreszeit gelegt. Neue Karten werden ausgeteilt und das Spiel wird fortgesetzt, bis der Jahreszeitenmarker auf den Winter gelegt wird. **Im Winter** werden 1.000 Mann von jeder Armee entfernt und die Spieler ziehen keine Aktionskarten.

**Wenn ein Jahr endet,** wird der Jahreszeitenmarker auf das nächste Jahr gelegt. Danach wird das jährliche Ereignis abgehandelt. Die Spieler mischen ihre Kartendecks und neue Aktionskarten werden verteilt. Muss während eines Jahres eine Karte gezogen werden und der Nachziehstapel ist aufgebraucht, mische den Ablagestapel erneut und fahre normal fort.

**Wichtig:** Wenn der römische Spieler weniger Karten als der gotische Spieler besitzt, darf er in seinem Zug passen und dem gotischen Spieler einen weiteren Zug gewähren. Dies kann mehrmals nacheinander geschehen, bis der gotische Spieler die gleiche Anzahl an Karten besitzt. Danach MUSS der römische Spieler eine Karte in seinem Zug spielen. Dies gilt ebenso für den Gotenspieler, wenn er weniger Karten als der römische Spieler besitzt. Ein Spieler, der keine Karte ausspielen möchte, kann in seinem Zug passen, indem er eine Karte abwirft, ohne eine Aktion zu benutzen.

### Aktionskartenanalyse

Jede Aktionskarte besitzt Anweisungen und Ereignisse, die der Spieler benutzen kann, um z.B. seine Armeen zu bewegen oder den Gegner am Verwenden der Aktionskarten zu hindern. Jede Aktionskarte besitzt zwei oder drei unterschiedliche Aktionen. Der erste Teil ist eine Anweisung, der zweite Teil eine Kampfaction und der dritte Teil besteht aus einem Ereignis und/oder einer Aufhebungsaktion.

Die verfügbaren Aktionen (jede Aktion wird später im Detail beschrieben) sind:

**Anweisungsaktionen:** Anweisungen werden mit den eigenen Anführern ausgeführt (z.B. darf ein Anführer mit der Anweisung ARMY MOVEMENT ein Feld weiterbewegt werden, während mit „REGROUP“ zwei Anführer Karten tauschen können).

**Kampfactionen:** Diese Aktionsart wird mit dem Schild/Schwert-Symbol angezeigt und kann nur während eines Kampfes zur Anwendung kommen (z.B. mit der Kampfaction REINFORCEMENTS +1). Diese Aktionen dürfen nur von am Kampf beteiligten Anführern benutzt werden.

**Aufhebungsaktionen:** Diese Aktionen besitzen ein Blitzsymbol. Diese Aktionsart kann auch von der Hand eines beliebigen Anführers gespielt werden, wenn der Spieler nicht der aktive Spieler ist, solange die Voraussetzungen dafür erfüllt sind (z.B. kann mit ROUGH SEA eine gegnerische NAVAL TRANSPORT-Aktion aufgehoben werden).

### Aktionskarten im Detail

#### Gotenaktionen

Die Goten besitzen 25 Karten mit den folgenden Aktionen:

**ARMY MOVEMENT:** Der Gotenanführer darf sich zu einer benachbarten Stadt (größere/kleinere) oder einem Transitpunkt bewegen, solange sich darauf kein anderer Anführer (gotisch oder römisch) oder eine römische Garnison befindet. Diese Aktion kann von jedem Anführer ausgeführt werden, wenn zwei Handkarten abgeworfen werden.



#### Armeebewegungsbeispiel:

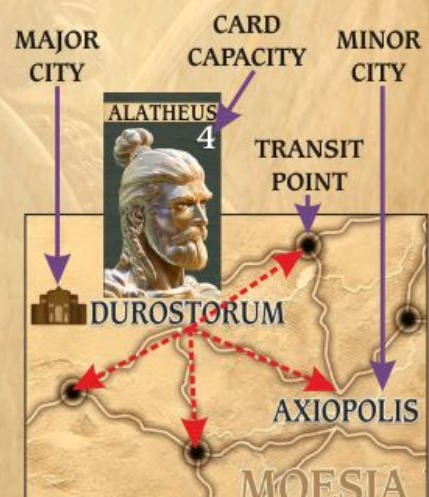
Alatheus befindet sich auf Durostorum und kann sich nach Axiopolis oder einem anderen benachbarten Transitpunkt, angezeigt durch die roten Pfeile, bewegen.

Major City – Großstadt

card draw capacity – Anzahl gezogener Karten

Transit point – Transitpunkt

Minor City – Kleinere Stadt



**FORCED MARCH:** Ein gotischer Anführer darf sich zweimal bewegen. Befindet sich zum Beispiel Alatheus in Larisa, darf er sich nach Athina bewegen, wenn sich kein römischer Anführer oder eine Garnison auf dem Weg befindet (er darf sich allerdings über andere gotische Anführer bewegen).

**BATTLE:** Der gotische Anführer darf einen römischen Anführer oder eine Garnison in einer benachbarten Stadt oder einem Transitpunkt angreifen. Steht Gratian zum Beispiel in Thessalonica und Alatheus in Larissa, kann der gotische Anführer „BATTLE“ benutzen, um den römischen Anführer anzugreifen.

**RECRUITMENT:** Ein gotischer Anführer kann seine Armeegröße um 1.000 Mann erhöhen.

**TRAINING:** Der gotische Anführer erhält +1 auf seinen Trainingswert.

**DYSENTERY:** Der Gote wählt einen römischen Anführer und reduziert seine Armeegröße um 1.000 Mann.

**PLUNDER:** Ein gotischer Anführer kann eine Stadt, in der er sich befindet, ausplündern. Dazu benutzt er den schwarzen Würfel.

Bei einer **kleineren Stadt** ist die Plünderung bei einer **3 bis 6** erfolgreich.

Bei einer **Großstadt** ist die Plünderung bei einer **4 bis 6** erfolgreich.

Ist die Plünderung erfolgreich, so wird ein Plünderungsmarker darauf platziert (die Plünderung bestimmter Städte ist eine Siegbedingung).

**RAID:** Plündere erfolgreich eine beliebige Stadt ohne einen Würfelwurf. Der gotische Anführer muss sich in der zu plündernden Stadt befinden.

**DEFECTION:** Ein gotischer Anführer darf eine beliebige Stadt im Umkreis von zwei Feldern plündern, ohne einen Würfel zu werfen, wenn sich kein römischer Anführer oder eine Garnison auf dem Weg befindet. Befindet sich zum Beispiel Alatheus in Larissa, kann „DEFECTION“ benutzt werden, um eine Stadt (Athina oder Naupactus) zu plündern, wenn sich kein Gegner auf dem Weg dahin befindet (die Bevölkerung erkennt, dass es keine entsprechende Verteidigung aufbauen kann und ergibt sich der gotischen Horde). Diese Aktion darf nur einmal genutzt werden, die Karte wird danach aus dem Spiel entfernt.

**NAVAL TRANSPORT:** Ein Anführer darf sich zwischen zwei Städten mit der gleichen Ankerfarbe bewegen. Befindet sich zum Beispiel Alatheus in Thessalonica, darf er sich in eine Stadt mit der gleichen Ankerfarbe bewegen. Dies wären Athina, Corinth, Philippi, Pergamum und Ephesus, solange sich kein römischer Anführer oder eine Garnison in den Städten befindet. Die Goten können den roten Anker nicht benutzen.

**SEA LANDING:** Ein gotischer Anführer kann über das Meer einen Angriff auf eine Stadt seiner Wahl beginnen, wenn sich ein römischer Anführer oder eine Garnison darauf befindet. Wird der gotische Anführer besiegt und besitzt keine freie „NAVAL TRANSPORT“-Karte, sodass er nicht zur Stadt zurückkehren kann, von welcher der Angriff begonnen wurde, sinkt die Flotte und der Anführer wird aus dem Spiel entfernt (dies ist die **einzige Situation**, in der eine Anweisung außerhalb eines Kampfes gespielt werden kann). Diese Anweisung kann nicht als einfacher „NAVAL TRANSPORT“ benutzt werden und der Gegner kann nicht „WITHDRAW“ oder „MISLEADING“ ausspielen.

**SIEGE:** Die römischen Garnisonen können sich in dieser Jahreszeit weder bewegen noch kämpfen.

**TREACHERY:** Der gotische Spieler darf die Karten eines römischen Anführers ansehen.

**REGROUP:** Zwei gotische Anführer können eine Karte tauschen. Der gotische Anführer spielt seine „REGROUP“-Karte aus und gibt einem anderen Anführer eine Karte zum Tausch. Jeder beteiligte Anführer muss eine Karte tauschen (es werden insgesamt 3 Karten gespielt), sodass ein Anführer mit zu wenigen Handkarten nicht an dieser Aktion teilnehmen kann.

**ESPIONAGE:** Der gotische Spieler wählt einen römischen Anführer, zieht zwei Karten von ihm und schaut sie sich an. Dann wird eine Karte abgelegt und die andere an den römischen Anführer zurückgegeben.

**DIPLOMACY:** Der gotische Spieler wählt einen römischen Anführer, der alle Karten mit der Aktion „ARMY MOVEMENT“ abwerfen muss (Ausnahme: „FORCED MARCH“).

**CEASE FIRE:** Der gotische Spieler wählt einen römischen Anführer, der alle seine Karten mit der Aktion „BATTLE“ abwerfen muss (Ausnahme: „SEALANDING“).

**PATROL:** Der gotische Spieler kann diese Anweisung benutzen, um alle „ESPIONAGE“-Karten aller römischen Anführer abzuwerfen.

### Gotische Aufhebungsaktionen

**SABOTAGE:** Die römische „RECRUITMENT“-Aktion scheitert. Sobald ein römischer Spieler eine „RECRUITMENT“-Aktion ausspielt, darf diese Karte von einem beliebigen Anführer benutzt und abgeworfen werden, um die Aktion aufzuheben.

**ROUGH SEA:** Die „NAVAL TRANSPORT“ und „SEALANDING“-Anweisungen werden aufgehoben. Diese Aktion wird auf die gleiche Weise wie Sabotage benutzt.

**ALTAR OF SACRIFICE:** Eine römische Aufhebungsaktion wird aufgehoben. Benutzt der gotische Spieler zum Beispiel die Anweisung „PLUNDER“ und der römische Spieler versucht, dies mit dem Ereignis „FORTIFICATION“ zu verhindern, kann der gotische Spieler „ALTAR OF SACRIFICE“ benutzen, um die Effekte von „FORTIFICATION“ zu ignorieren.

### Römische Aktionen

Die Römer besitzen 22 Karten mit den folgenden Aktionen:

**ARMY MOVEMENT:** Der römische Anführer darf sich zu einer benachbarten Stadt (größere/kleinere) oder zu einem Transitpunkt bewegen, solange sich darauf kein anderer Anführer (gotisch oder römisch) oder eine römische Garnison befindet. Diese Aktion kann von jedem Anführer ausgeführt werden, wenn zwei Handkarten abgeworfen werden.

**FORCED MARCH:** Ein römischer Anführer oder eine römische Garnison darf sich zweimal bewegen. Befindet sich zum Beispiel Richomeres in Larissa, darf er sich nach Athina bewegen, wenn sich kein gotischer Anführer auf dem Weg befindet (er darf sich allerdings über andere römische Anführer oder Garnisonen bewegen).

**BATTLE:** Der römische Anführer darf einen gotischen Anführer in einer benachbarten Stadt oder Transitpunkt angreifen. Befindet sich zum Beispiel Valens in Constantinopolis und Fritigerns in Hadrianopolis, so kann der römische Anführer „BATTLE“ benutzen, um den gotischen Anführer anzugreifen.

**TRAINING:** Der römische Anführer erhält +1 auf seinen Trainingswert.

**PROPHECY:** Der römische Anführer kann seine Armeegröße um 1.000 Mann erhöhen.

**MERCENARIES:** Ein römischer Anführer kann seine Armeegröße um 1.000 Mann erhöhen, jedoch muss die Karte mit „MERCENARIES“ zusammen mit einer anderen Karte abgelegt werden. Existiert keine weitere Karte, so kann „MERCENARIES“ nicht gespielt werden.

**ORACLE:** Der römische Anführer kann „ORACLE“ ausspielen, um eine neue Karte zu ziehen.

**NAVAL TRANSPORT:** Ein Anführer darf sich zwischen zwei Städten mit der gleichen Ankerfarbe bewegen. Befindet sich zum Beispiel Valens in Thessalonica, so darf er sich in eine Stadt mit der gleichen Ankerfarbe bewegen. Dies wären Athina, Corinth, Philippi, Pergamum, Ephesus und Constantinopolis (roter Anker), solange sich kein anderer Anführer oder eine Garnison in den Städten befindet.

**SEALANDING:** Ein römischer Anführer kann über das Meer einen Angriff auf eine Stadt seiner Wahl beginnen, wenn sich ein gotischer Anführer darauf befindet. Wird der römische Anführer besiegt und besitzt keine freie „NAVAL TRANSPORT“-Karte, sodass er nicht zur Stadt zurückkehren kann, von welcher der Angriff begonnen wurde, sinkt die Flotte und der Anführer wird aus dem Spiel entfernt (dies ist die **einzige Situation**, in der eine Anweisung außerhalb eines Kampfes gespielt werden kann). Diese Anweisung kann nicht als einfacher „NAVAL TRANSPORT“ benutzt werden und der Gegner kann nicht „WITHDRAW“ oder „MISLEADING“ ausspielen.

**REGROUP:** Zwei römische Anführer können eine Karte tauschen. Der römische Anführer spielt seine „REGROUP“-Karte aus und gibt einem anderen Anführer eine Karte zum Tausch. Jeder beteiligte Anführer muss eine Karte tauschen (es werden insgesamt 3 Karten gespielt), sodass ein Anführer mit zu wenigen Handkarten nicht an dieser Aktion teilnehmen kann.

**SUPPLY:** Ein römischer Anführer kann die „SUPPLY“-Karte ausspielen, um eine beliebige Karte des anderen Anführers zu nehmen.

**BETRAYAL:** Der römische Spieler wählt einen gotischen Anführer und sieht sich alle seine Karten an.

**ESPIONAGE:** Der gotische Spieler wählt einen römischen Anführer, zieht zwei Karten von ihm und schaut sie sich an. Dann wird eine Karte abgelegt und die andere dem römischen Anführer zurückgegeben.

**BRIBERY:** Der römische Spieler wählt einen gotischen Anführer, der alle Karten mit der Aktion „PLUNDER“ abwerfen muss (Ausnahmen: „RAID“ und „DEFECTION“).

**DIPLOMACY:** Der römische Spieler wählt einen gotischen Anführer, der alle Karten mit der Aktion „MOVE“ abwerfen muss (Ausnahme: „FORCED MARCH“).

**CEASE FIRE:** Der römische Spieler wählt einen gotischen Anführer, der alle seine Karten mit der Aktion „BATTLE“ abwerfen muss (Ausnahme: „SEALANDING“).

**PATROL:** Der römische Spieler kann diese Anweisung benutzen, um alle „ESPIONAGE“-Karten aller gotischen Anführer abzuwerfen.

### Römische Aufhebungsaktionen

**SABOTAGE:** Die gotische „RECRUITMENT“-Aktion scheitert. Sobald ein gotischer Spieler eine „RECRUITMENT“-Aktion ausspielt, darf diese Karte von einem beliebigen Anführer benutzt und abgeworfen werden, um die Aktion aufzuheben.

**ROUGH SEA:** Die „NAVAL TRANSPORT“ und die „SEA LANDING“-Anweisungen werden aufgehoben. Diese Aktion wird auf die gleiche Weise wie Sabotage benutzt.

**ALTAR OF SACRIFICE:** Eine gotische Aufhebungsaktion wird aufgehoben. Benutzt der römische Spieler zum Beispiel die Anweisung „NAVAL TRANSPORT“ und der gotische Spieler versucht, dies mit dem Ereignis „ROUGH SEA“ zu verhindern, kann der römische Spieler „ALTAR OF SACRIFICE“ benutzen, um die Effekte von „ROUGH SEA“ zu ignorieren.

**NEGOTIATIONS:** Überspringe die Jahreszeit. Diese Aktion darf nur einmal pro Spiel benutzt werden. Die Karte wird danach aus dem Spiel entfernt.

**RESISTANCE:** Sobald der gotische Spieler die „PLUNDER“-Anweisung ausführt, kann der römische Spieler mit der „RESISTANCE“-Aktion antworten, um die gegnerische Anweisung aufzuheben (Ausnahme: „RAID“ und „DEFECTION“).

**FORTIFICATIONS:** Wenn der gotische Spieler versucht, „PLUNDER“ auf eine kleinere Stadt auszuführen, kann der römische Spieler die Erfolgswahrscheinlichkeit mit dem „FORTIFICATION“-Ereignis verringern. Der gotische Plünderungswurf erhält einen -1 Modifikator.



## Anführer eliminieren

Jeder Anführer beginnt das Spiel mit drei Werten:

seiner **Armee**, **Moral** und **Training**. Wenn alle Werte reduziert werden, wird der Anführer aus dem Spiel entfernt (siehe Grafik). In dem Fall, dass die Armee reduziert werden muss, während der Marker auf 5.000 Mann steht und das Training oder die Moral mindestens 1 beträgt, wird der Armeemarkers nicht reduziert, sondern der Spieler wählt eines der anderen Attribute und reduziert dieses um 1. Die Armee wird erst zerstört, wenn sich Training und Moral auf 0 befinden.



Dass sich die Armeegröße von 5.000 auf null reduziert, ist darin begründet, dass sie in dieser instabilen Situation ihren Glauben an den Anführer verlieren und desertieren, um sich selbst zu schützen.

Sobald ein römischer Anführer eliminiert wurde, betritt ein neuer Anführer das Spiel in der nächsten Jahreszeit. Wird ein gotischer Anführer eliminiert, so wird das Spiel fortgesetzt, ohne dass ein neuer Anführer das Spielfeld betritt. Die Karten des vernichteten Anführers werden abgeworfen und können nicht an die anderen Anführer abgegeben werden.

Wenn während des Spiels Valens' Armee zerstört wurde, betritt Theodosius das Spiel in Constantinopis in der nächsten Jahreszeit mit einer Armee von 7.000, Training 0 und Moral 0. Wenn seine jährliche Ereigniskarte gezogen wird, lege diese ab und ziehe eine neue Karte.

Sofern Valens durch die jährliche Ereigniskarte aus dem Spiel entfernt wird und sich ein gotischer Anführer in Constantinopis befindet, betritt Theodosius das Spiel in Thessalonica oder Pergamum (nach Wahl des Spielers).

Wenn eine andere römische Armee vernichtet wird (Richomeres oder Theodosius), bevor Gratian erscheint (durch eine jährliche Ereigniskarte), betritt Gratian das Spiel in Dyrrhachium in der nächsten Jahreszeit mit einer Armee von 7.000, Training 1 und Moral 0.

Betritt Gratian das Spiel relativ früh (durch den Tod eines anderen Anführers) und seine jährliche Ereigniskarte wird gezogen, so wird diese abgelegt und eine neue Karte gezogen. Wird Richomeres durch Gratian ersetzt, ist er als Verstärkung verfügbar, sobald Theodosius oder Gratian aus dem Spiel entfernt wurden. Er beginnt das Spiel in Thessalonica mit einer Armee von 6.000 Mann, Training 1 und Moral 0.

Betritt Gratian das Spiel durch eine Ereigniskarte oder als Ersatz, während Dyrrhachium durch einen gotischen Anführer besetzt ist, kann er das Spiel in Risinium oder Nicopolis beginnen. In dem seltenen Fall, dass alle drei Städte durch gotische Anführer besetzt sind, beginnt er das Spiel in Thessalonica oder Constantinopis. Gratian startet mit einer Armee von 10.000 Mann, Training 1 und Moral 0.

### Anführerfertigkeiten (immer verfügbar)

**FRITIGERN:** +1 Modifikator auf den Plünderwurf.

**ALATHEUS:** Darf eine Karte behalten (nicht zum Jahreswechsel).

**SAPHRAX:** Darf in seinem Zug 2 Aktionskarten ausspielen.

**VALENS:** -1 Modifikator auf den Kampfwurf.

**RICHOMERES:** Darf den Kampfwürfel einmal neu werfen.

**THEODOSIUS:** Zieht +1 Aktionskarte und wirft eine Aktionskarte zu Beginn jeder Jahreszeit ab.

**GRATIAN:** Zieht immer 4 Karten in jeder Jahreszeit.

### Römische Garnisonen

Der römische Spieler besitzt **3 Garnisonsmarker** (thematisch repräsentieren diese Garnisonen örtliche Militärs von unterschiedlichen Städten mit schlechter Führung). Diese Garnisonen können während des Spiels mit den Anweisungen „ARMY MOVEMENT“, „NAVAL TRANSPORT“, „FORCED MARCH“ und „BATTLE“ von einem beliebigen römischen Anführer benutzt werden. Im Falle eines Kampfes wirft der römische Spieler den Würfel, um die gegnerischen Verluste zu ermitteln (1= 1.000 Mann, 2= 2.000 Mann, 3= 3.000 Mann), danach wird die Garnison aus dem Spiel entfernt.


Greift eine Garnison einen gotischen Anführer an, der „WITHDRAW“ einsetzt, verliert der gotische Anführer 1.000 Mann und kann sich in ein beliebiges benachbartes Feld bewegen. Die Garnison wird dann aus dem Spiel entfernt. Benutzt der gotische Spieler „MISLEADING“, kommt es zu keinem Kampf und die Garnison verbleibt im Spiel.

Sofern ein gotischer Anführer eine römische Garnison angreift, wird diese ohne einen Würfelwurf zerstört. Aktionsarten wie „WITHDRAW“ oder „MISLEADING“ können nicht auf eine Garnison angewendet werden.

### Constantinopolis

Constantinopolis war uneinnehmbar, daher ist diese Stadt kein Ziel für die Goten, während es maritime Einrichtungen für die Römer bereitstellt. Befindet sich ein römischer Anführer in Constantinopolis, darf er benachbarte Goten angreifen. Versucht dagegen ein gotischer Anführer einen römischen Anführer in Constantinopolis anzugreifen, so erhält der römische Anführer einen +2-Modifikator auf den Kampfwurf. Verliert der römische Anführer den Kampf, so zieht er sich nicht zurück, sondern verschanzt sich hinter den Stadtmauern. Entscheidet er sich aber zum Rückzug, darf er das Feld dafür frei wählen (dies ist die einzige Ausnahme in den Kampfregeln). Befindet sich keine römische Einheit auf Constantinopolis, darf sich der gotische Anführer darüber wie über jedes andere Feld bewegen. Ist eine römische Garnison in Konstantinopel anwesend, so wird diese wie beschrieben zerstört.

### Kampfregeln

**Aktionen während des Kampfes:** 

**MISLEADING:** Beendet einen Kampf (wird sofort ausgespielt, wenn ein Kampf angesagt wurde).

**WITHDRAW:** Beendet einen Kampf. Der sich zurückziehende Spieler verliert 1.000 Mann und bewegt sich auf ein benachbartes freies Feld (wird sofort ausgespielt, wenn ein Kampf angesagt wurde).

**REINFORCEMENTS +1 oder +2:** Kurzzeitige Armeevergrößerung.

**DESERTION:** Der römische oder gotische Anführer verliert eine Reinforcement-Karte im Kampf (bei mehreren Karten wird die Karte mit dem höchsten Bonus entfernt).

**AMBUSH:** Der Gegner verliert alle Reinforcement-Karten, die in diesem Kampf gespielt wurden.

**SCOUTS:** Diese Anweisung hebt einen „AMBUSH“ auf.

**MANEUVER:** Der Römer oder Gote mit dieser Anweisung wählt das Schlachtfeld.

**DENSE FOG:** Hebt alle Anführerfertigkeiten (Armee, Moral, Training) auf. Reinforcements werden auf 0 gesenkt, danach wird die Schlacht durch den Würfelwurf ausgewertet.

**SUPERIOR TACTICS:** Der Kampf wird ohne Würfelwurf ausgetragen, indem nur die Werte der Anführer (Armee, Moral, Training), der Reinforcements und das Schlachtfeld verglichen werden.

### Kampfphasen

1. Der Angreifer beginnt den Kampf durch das Ausspielen einer entsprechenden Aktionskarte.
2. Der Verteidiger darf „WITHDRAW“ oder „MISLEADING“ ausspielen.
3. Die kleinere Armee wählt das Schlachtfeld.
4. Der Angreifer darf „REINFORCEMENTS“ einsetzen, indem er die Karte offen ausspielt.
5. Der Verteidiger darf „REINFORCEMENTS“ einsetzen, indem er die Karte offen ausspielt.
6. Der Angreifer darf „AMBUSH“ oder „DESERTION“ ausspielen.
7. Der Verteidiger kann darauf mit „SCOUTS“, „AMBUSH“ oder „DESERTION“ reagieren.
8. Der Angreifer darf „SCOUTS“, „DENSE FOG“, „SUPERIOR TACTICS“ und „MANEUVER“ ausspielen.
9. Der Verteidiger kann darauf mit „SUPERIOR TACTICS“, „DENSE FOG“ und „MANEUVER“ reagieren.
10. Die Würfel werden geworfen.

**Der Verteidiger besitzt den Vorteil in allen oben genannten Aktionen.**

Die Spieler addieren Ihre Armeegröße + Training + Moral + Schlachtfeld + Würfelwurf und bestimmen den Gewinner. Die Armee, die den Kampf verliert, verliert ebenfalls an Truppenstärke, siehe hierzu die „BATTLE LOSSES“-Tabelle auf dem Spielfeld.

Der Sieger erhält +1 Moral und bewegt die besiegte Armee zwei Felder zurück (die Armee darf sich danach nicht in Angriffsreichweite des Siegers befinden).

**Wichtig:** Verliert eine Armee einen Kampf und kann sich nicht zwei Felder zurückziehen, muss sich der besiegte Anführer ein Feld bewegen. Kann er das nicht, wird der Anführer vernichtet (schlechte Taktiken und Unaufmerksamkeiten werden bestraft!).

Bei einem Gleichstand verlieren beide Seiten 1.000 Mann und bewegen sich nicht.

Bei einem Unentschieden bei einer „SEA LANDING“-Anweisung muss sich die angreifende Armee zum Starthafen zurückziehen. Diese Armee verliert ebenfalls 1.000 Mann, muss jedoch keine „NAVAL TRANSPORT“-Karte einsetzen.

Endet ein Kampf unentschieden und einer der Anführer stirbt (durch die Kampfverluste), erhält die verbleibende Armee keinen +1 Moralmodifikator.

### Kampfbeispiel:

Jeder Anführer addiert seine Werte, basierend auf den Anzeigen auf seiner Übersicht, wie in dem Beispiel von Fritigern und Valens dargestellt:

- **Armeegröße**

Fritigerns Armee besteht aus 8.000 Mann, die ihm +2 verleihen (durch das Dreieck angezeigt)

Valens Armee besteht aus 10.000 Mann, die ihm +3 verleihen.

- **Training**

Fritigerns Trainingswert verleiht +2.

Valens Trainingswert verleiht +1.

- **Moral**

Fritigerns Moralwert verleiht +0.

Valens Moralwert verleiht +1.

- **Schlachtfeld**

Fritigern besitzt eine Armeegröße von 8.000 Mann (kleiner als Valens Armee), daher darf er das Schlachtfeld wählen. Er möchte auf den Hügeln kämpfen, die ihm +2 verleihen.

Valens Armee besteht aus 10.000 Mann, sodass er +1 auf den Hügeln erhält.



**Schlachtfeld: Hügel +2**



**Schlachtfeld: Hügel +1**

## Handkarten der Anführer:

### – Verstärkungen

Fritigern spielt keine Karten aus.

Valens benutzt eine +1 Infanterie und eine +2 Kavallerie (zwei Karten).

Fritigern benutzt „DESERTION“, sodass der Römer seine Kavallerie verliert.

Valens benutzt keine Kampfanzweisung.

### – Kampfwürfe

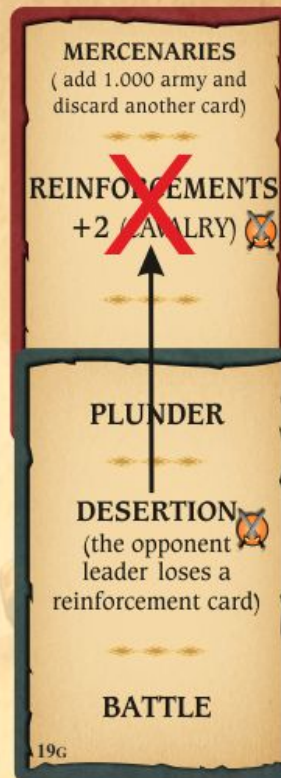
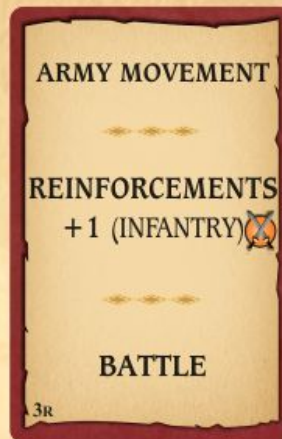
Jeder Spieler wirft den Würfel (der Angreifer zuerst).

Fritigern wirft eine 1.

Valens wirft eine 2, dies wird durch den -1 Modifikator seiner Fähigkeit zu einer 1.

Der Kampf ist beendet und die Spieler addieren ihre Werte.

Fritigern besitzt 7 Kampfpunkte, während Valens 8 Kampfpunkte erreicht hat.



Valens gewinnt 1-0 und in diesem Fall verliert Fritigern 1.000 Mann (basierend auf der Kampfverlusttabelle) und der römische Spieler zieht Fritigern zwei Felder zurück, er darf sich allerdings danach nicht in Angriffsreichweite eines römischen Anführers oder einer Garnison befinden. Valens erhält +1 Moral für den Sieg.

## Regelklarstellungen

Die abgeworfenen Karten auf dem Ablagestapel dürfen nicht durchgesehen werden.

Es darf sich nie mehr als ein Anführer/eine Garnison auf einem Feld befinden.

Armeen können keine Soldaten austauschen.

Der gotische Spieler darf nicht nur die Städte plündern, die auf seiner Zielkarte genannt werden. Das Plündern anderer Städte kann den römischen Spieler unaufmerksam werden lassen und seine Strategie verändern.

Moral- und Trainingswerte variieren von 0-2, nie mehr oder weniger.

## F.A.Q.

### Ich spiele die Goten und mein Nachziehstapel ist leer, was kann ich tun?

Immer wenn der Nachziehstapel vor dem Jahresende leer ist, wird der Ablagestapel neu gemischt und die restlichen Karten normal gezogen. Zum Jahresende wird der Ablagestapel normal neu gemischt.

### Ich spiele die Goten und mein Anführer Alatheus möchte sich nach Constantinopolis bewegen. Darf er das?

Solange sich keine römische Garnison oder ein Anführer darauf befindet, darf sich der Gotenspieler überallhin bewegen.

### Wenn ich die Anweisung „FORCED MARCH“ benutze, muss ich mich dann zwei Felder bewegen oder darf ich mich auch nur ein Feld bewegen?

Mit dieser Anweisung darf sich ein Anführer zwei, ein oder kein Feld bewegen.

**Darf ich mit „FORCED MARCH“ zwei Anführer je ein Feld bewegen anstatt einen Anführer zwei Felder?**

Nein, dies ist nicht erlaubt.

**Darf ich als römischer Spieler meinen Anführer in eine bereits geplünderte Stadt bewegen?**

Ja, der Plünderungsmarker ist nur eine Anzeige für die Siegbedingungen.

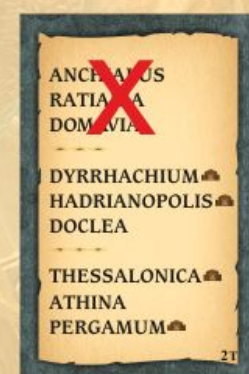
**Bewegt sich nach einem Kampf die siegreiche Armee auf das Feld der besiegten Armee?**

Nein, thematisch beschreibt der Standort auf dem Spielfeld das Lager der Anführer. Der Kampf findet dazwischen statt, daher kehrt die siegreiche Armee nach dem Kampf in ihr Lager zurück.

### Schnelle Szenarien (ca. 60 Minuten)

Für ein kürzeres Spiel empfehlen wir folgenden Aufbau:

- Die ersten 3 Städte auf der gotischen Zielkarte werden ignoriert.
- Entferne die jährliche Ereigniskarte **Nr. 3E**.
- Entferne die jährliche Ereigniskarte **Nr. 7G**.
- Entferne die jährliche Ereigniskarte **Nr. 7R**.
- Entferne Valens.
- Setze Theodosius mit einer Armee von 11.000 Mann, Training 0 und Moral 0 nach Constantinopolis.
- Setze Gratian mit einer Armee von 9.000 Mann, Training 0 und Moral 0 nach Dyrrachium.
- Nur eine Garnison wird auf einer beliebigen Stadt (außer in Asia) platziert.
- Die 3 gotischen Anführer werden in Serdica, Naissos und Develtum in beliebiger Reihenfolge platziert, bevor die Zielkarte gezogen wird. Die einzige Veränderung der Werte ist eine Armeeverringerng von 1.000 Mann.
- Das Spiel startet im Sommer 379.



### Glossar

**Hand:** Alle Aktionskarten des jeweiligen Anführers.

**Aktiver Spieler:** Der Spieler, der gerade am Zug ist und eine Aktionskarte ausspielt.

**Inaktiver Spieler:** Der Spieler, der gerade nicht am Zug ist.

**Feld:** Es existieren drei Arten von Feldern auf dem Spielfeld: kleinere Städte, Großstädte und **Transitpunkte:** Die Bewegung muss immer auf einem dieser Felder enden.

## Historischer Überblick

Im Herbst des Jahres 376 n. Chr. erreichten zehntausende Goten und weitere Stämme den Fluss Danube an der Grenze zum römischen Imperium und beantragten Asyl als Schutz vor den Hunnen. Fritigern, ein Anführer der Thervingi, bat den römischen Imperator Valens um die Erlaubnis, sich südlich des Danube anzusiedeln, um Schutz vor den Hunnen zu haben, die nicht die Mittel besaßen, den großen Fluss mit ihrer Streitmacht zu überqueren. Valens erlaubte dies und half den Goten, den Fluss an der Festung von Durostorum zu überqueren.

Valens versprach den Goten Ackerland, Getreide und den Schutz der römischen Armee als foederati. Die Hauptgründe für diese schnelle Entscheidung waren die Vergrößerung seiner Armee und der Erhalt neuer Steuerzahler, um seinen Reichtum zu mehren. Die Auswahl der Goten, die den Fluss überqueren durften, war unbarmherzig: Schwache, Alte und Kranke wurden zurückgelassen und mussten sich selbst gegen die Hunnen wehren. Diejenigen, die den Fluss überqueren durften, mussten alle Waffen abgeben, jedoch nahmen die Römer Bestechungsgelder im Austausch für die Rückgabe der Waffen an.

Mit so vielen Menschen auf kleinem Gebiet brach eine Hungersnot unter den Goten aus und die Römer waren nicht in der Lage, sie mit Nahrung oder dem versprochenen Land zu unterstützen. Sie pferchten die Goten in einen Bereich umgeben von römischen Garnisonen ein. Das Getreide reichte nur für die Römer und so ließen sie die Goten verhungern. Die Römer boten eine finstere Alternative an: Der Austausch von Sklaven (oft Kinder und Frauen) gegen Hundefutter. Als Fritigerns Valens um Hilfe bat, wurde ihm erzählt, dass er in den fernen Märkten von Marcianople Nahrung und Handelswaren finden würde. Ohne Alternative machten sich einige Goten auf den Weg nach Süden. Viele Alte und Kranke verloren bei diesem Todesmarsch ihr Leben.

Nachdem sie die Stadttore von Marcianople erreichten, wurden sie von der Garnison aufgehalten und ihnen wurde der Zutritt verwehrt. Um sich der Goten zu entledigen, versuchten die Römer, die gotischen Anführer bei einem Bankett zu ermorden, dies schlug allerdings fehl. Eine offene Revolte begann. Die Hauptstreitmacht der Goten verbrachten den Rest des Jahres 376 und die ersten Monate 377 nahe des Danube und stahl Nahrungsmittel aus der Region. Römische Garnisonen konnten einzelne Forts verteidigen, der Großteil der Region war jedoch den gotischen Plünderungen machtlos ausgesetzt.

Im Winter 377 begann der Krieg und dauerte 6 Jahre, bevor der Frieden im Jahre 382 wiederhergestellt wurde. Die verbliebenen Goten zogen nach Süden vom Danube nach Marcianople und erschienen danach bei Adrianopolis. Die Römer antworteten darauf mit der Entsendung einer Armee unter Valens, um die Goten zu zerschlagen. 378 zog Valens nördlich von Konstantinopel und wurde dort in der Schlacht von Adrianopolis besiegt (und begann Selbstmord). Der Sieg brachte den Goten Bewegungsfreiheit durch Thrakien für den Rest des Jahres. 379 trafen die Goten nur auf leichten Widerstand der Römer und zogen nach Dacia, um diese Region zu plündern.

380 teilten sich die Goten in die Armeen von Terving und Greuthung, um die weitere Versorgung zu gewährleisten. Die Greuthung bewegten sich nach Pannonia im Norden, wo sie von Kaiser Gratian aufgerieben wurden. Die Tervingi unter Fritigern marschierten nach Süden und Osten nach Mazedonien, wo sie „Schutzgeld“ von Städten und Dörfern erhielten, anstatt sie zu plündern. 381 schlugen die römischen Kräfte die Goten nach Thrakien zurück, wo 382 ein Frieden ausgehandelt wurde.

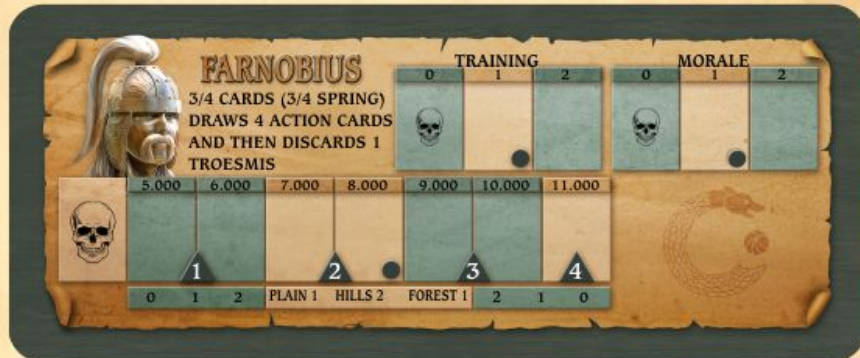
*Quelle: Wikipedia.com*

# Gothic Invasion Mini-Erweiterung



## Farnobius (1 Figur, 1 Übersicht, 1 Marker)

Ein weiterer gotischer Anführer ist verfügbar. Farnobius zieht in jeder Jahreszeit 4 Aktionskarten und wirft dann eine wieder ab. Der gotische Spieler muss sich zwischen Saphrax oder Farnobius entscheiden.



## Spezialfertigkeitmarker (8 Marker)

Zu Beginn des Spiels kann sich jeder Spieler dazu entscheiden, einen **Spezialfertigkeitmarker** zu benutzen. Diese Marker können auf 2 Arten gespielt werden:

- Weise jedem Anführer verdeckt einen Marker zu.
- Weise jedem Anführer zufällig verdeckt einen Marker zu. Zu Spielbeginn dürfen die Marker vom jeweiligen Spieler angesehen werden. Der Marker kann jederzeit während des Spiels anstelle einer Karte gespielt werden. Nach der Benutzung wird der Marker abgelegt. Diese Marker werden dem anderen Spieler nur bei der Benutzung gezeigt.



**BLOODLUST**  
*This Leader is ruthless and cunning.*  
He may attempt a "PLUNDER" order from 3 spaces distance (the path must be free of enemy presence).

**RECRUITER**  
*This Leader may recruit using his natural leadership talent.*  
Add 1.000 men to your army.



**VIA EGNATIA**  
*All roads lead to Rome.*  
Discard an "ARMY MOVEMENT" card and move up to 3 spaces.

**THE NEGOTIATOR**  
*"Do ut des" - I give so that you might give*  
This Leader may give or receive 1.000 men from the other Roman Leader.

**SIEGE TALENT**  
*This Leader doesn't like to fail.*  
Reroll a failed "PLUNDER" die roll.

**TACTICIAN**  
*This Leader is a natural born tactician.*  
Choose and play either "ARMY MOVEMENT" or "BATTLE" order.

**ROMAN SUPREMACY**  
*This Leader uses the wisdom of his ancestors.*  
Choose and play either "ARMY MOVEMENT" or "BATTLE" or "NAVAL TRANSPORT" or "SEA LANDING" order.

**DESPERATE MEASURES**  
*"Morum arces attrigit". The ram has touched the wall.*  
Draw 1 action card from your faction deck.

**Testspieler:** Boucharelis Charilaos, Economidis Stavros, Sofianopoulos Giannis, Vatitsis Simos, Kosmas Rokos, Demertzidis Konstantinos, Kokkinis Konstantinos, Vangelis Velles, Vangelis Simeonidis, Sotiropoulos Panagiotis, Bouris Dimitrios, Lefas Ioannis, Velivassakis Manos, Iroglidis Anestis, Konstantinos Sofistis, Christos Yialouris, Panagiotis Zinoviadis.

## Illustratoren:

Antonis Papantoniou

Giota Vorgia

## Grafiker:

Giota Vorgia

Lefteris Iroglidis

## Regeln:

Alexandros Boucharelis

Nikos Christakis

Jenni Beesley

Mark Beesley

Übersetzung : Alexander Lauck

