

# ***ANNO DOMINI 400***

---



# ***DER KAMPF UM ROM***

---

Eine DBA 2.2 Kampagne - Version 1.3 (3.4.2012)

## 1. Einleitung

In der Kampagne „*Anno Domini 400, der Kampf um Rom*“ für 2-4 Spieler, kämpfen nicht ganz geschichtskonform- das Weströmische (W) und das Oströmische Reich (O) gegen Vandalen (V) und Goten (G). Die Allianzen Westrom mit Ostrom sowie Goten mit Vandalen sind vorgegeben. Jedes Reich hat zu Beginn vier Provinzen, drei normale Provinzen und eine „Hinterlandsprovinz“. Die Eroberung von Provinzen bringt zusätzliche Steuern sowie Rüstungsmarker mit denen man Ritter, Reiterei, Klingen oder Stammeskrieger nachrüsten kann. Die Armeen in der Schlacht weisen 7-12 Elemente auf, während die maximale Armeestärke eines Reiches 15 Elemente betragen kann. Welche Elemente, hängt von den Auffrischungen ab, die sich ein Reich leisten kann. Der Ablauf des Spiels erfolgt in fünf Phasen pro Runde:

- Wirtschaftsphase
- Initiative bestimmen
- Erklären von Schlachten
- Durchführen von Schlachten
- Auffrischen

Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Reich seine Armeen in der Auffrischungsphase nicht mehr auf 7 Elemente auffrischen kann, oder seine letzte Provinz verloren hat. Sollte das Jahr 420 erreicht worden sein, ohne, dass es einen Sieger gibt, endet die Kampagne unentschieden, egal welche Allianz wie viele Provinzen besetzt hält.

## 2. Wirtschaftsphase

### 2.1 Steuern eintreiben

In dieser Phase des Spiels erhält jedes Reich Steuern. Jedes Reich erhält je 1 Gold pro normaler Provinz und 2 Gold für eine Hinterlandprovinz, unabhängig ob es sich um eigene oder eine eroberte Provinz handelt. Das Spiel beginnt 400nChr. 5 Gold hat jedes Reich, und 5 erhält es sofort an Steuern.

### 2.2 Goldtransfers

Nachdem die Steuern eingehoben wurden, können die miteinander verbündeten Reiche beliebig viele Transfers von Gold beschließen. Es wird zuerst bekannt gegeben, wie viel Gold von welchem Reich zu welchem transferiert werden soll. Ob der Goldtransfer gelingt, hängt davon ab, ob das Gold geliefert werden kann. Es wird dabei mit 1W6 gewürfelt, bei 2-6 erhält der Spieler das Gold von seinem Verbündeten, bei einer 1 ist das zu transferierende Gold verloren, es wurde am Transport geraubt, und wird aus dem Spiel genommen. Goldtransfers sind zu jeder Zeit im Spiel erlaubt, um seinen alliierten Spieler zu unterstützen.

### 2.3 Rüstungsmarker kaufen

Nur am Ende der Wirtschaftsphase kann in die Rüstung investiert werden. Dazu ist jedes Reich berechtigt, maximal zwei Rüstungsmarker zu je zwei Gold zu kaufen. Während des Jahres, egal in welcher Phase, ist der Kauf von Markern nicht erlaubt. Einen Transfer von Markern gibt es ebenfalls nicht. Die Reiche beginnen das Spiel mit je zwei Rüstungsmarkern.

### 3. Initiative bestimmen

In der zweiten Phase des Spiels wird bestimmt, welche Allianz in diesem Zug Angriffe durchführen kann. Jede Allianz bestimmt dabei geheim ein Gebot, wie viel Gold es für die Initiative setzen will. Dies stellt den Aufwand dar, der für Ausbildung, Nahrung, Vorbereitung usw. getrieben werden muss. Jede Allianz muss im Vorhinein ausmachen, welches Reich wie viel zur Initiative beisteuert. Es kann also z.B. Westrom 3 Gold, und Ostrom 5 Gold beisteuern. Der Wert wird z.B. als W3+ O5 auf einen Zettel geschrieben, oder die Goldstücke werden simultan von allen Spielern vor sich auf den Tisch gelegt. (hier die römische Allianz 8 Gold). Nachdem beide Allianzen ihr Gebot aufgedeckt haben, ist die Initiative durch das höhere Gebot entschieden. Der Gewinnerallianz gibt alles Gold wie angegeben ab, die Verlierer je die Hälfte des eingesetzten Goldes- es wird aufgerundet. (also hätte die römische Allianz im Beispiel zuvor die Initiative nicht gewonnen, müsste Westrom 2 und Ostrom 3 Gold abgeben). Bei Gleichstand werden erneut Angebote abgegeben, wobei das Gold des vorigen Gebots nicht gezahlt werden muss. Hat keine Allianz ein Gebot abgegeben, so findet keine Schlacht statt, das Spiel geht mit der Auffrischungsphase weiter. Ebenso ist es möglich, dass die beiden Seiten einen Waffenstillstand bis zu einem bestimmten Jahr vereinbaren. Dann werden die anfallenden Steuern berechnet und den Reichen ausgeschüttet. Das Spiel geht mit der Auffrischungsphase im Jahr vor dem Ende des Waffenstillstandes weiter. Die aufgefrischten Armeen werden auf der Armeeliste im Jahr nach dem Waffenstillstand eingetragen. Es gab ja auch Zeiten der Regeneration im alten Rom...

### 4. Erklären von Schlachten

Die Allianz, welche die Initiative gewonnen hat, bestimmt nun, ob und welche Provinzen von welchem Reich aus angegriffen werden. Eine Provinz kann dabei von einer angrenzenden Provinz oder über das Meer angegriffen werden, wenn ein Verbindungsweg zwischen den beiden Provinzen auf der Kampagnekarte eingezeichnet ist. Jedes Reich kann nur einen Angriff erklären, sodass maximal zwei Schlachten pro Runde geschlagen werden. Es kann dabei passieren, dass eine Provinz von zwei Seiten angegriffen wird. Die Angreifer entscheiden, welche Armee als erstes angreift. Sollte der Verteidiger geschlagen werden, findet der zweite Kampf nicht statt. Gewinnt der Verteidiger einer doppelt angegriffenen Provinz die erste Schlacht, so darf er danach maximal ein Element nachrüsten. Hat er im Kampf das Generalselement verloren, so muss er ein Generalselement nachrüsten. Danach findet die zweite Schlacht statt.

Es können in der laufenden Runde nur Schlachten geschlagen werden, die in dieser Phase erklärt wurden. In der Schlachtenphase selbst darf keine weitere Schlacht erklärt werden. Auch wenn eine Provinz von zwei Seiten angegriffen wird, und diese in der ersten erobert wird, findet keine Ersatzschlacht für die zweite erklärte statt.

Ebenfalls möglich ist, dass die Allianz, die die Initiative hat, keinen Angriff erklärt, und es so in dieser Runde zu keiner Schlacht kommt. Dies entspricht etwa dem Investieren in Diplomatie und Bestechung um Zeit zu gewinnen.

## 5. Schlachten

### 5.1 Auswahl der Elemente

Jede Armee hat eine eigene Armeekarte auf der sie immer ihre aktuellen Einheiten verzeichnet. Die Anzahl der Elemente einer Armee kann von 7 bis 15 variieren. Für die Schlacht sucht sich zuerst der Verteidiger, dann der Angreifer seine Armeen aus seiner Armeekarte aus. Es müssen alle Elemente verwendet werden, jedoch maximal 12, je nachdem wie viele Elemente die Armee noch hat. Das Gelände hängt von der Schlacht ab, zu jeder Schlacht gibt es einen vorgeschriebenen Geländetyp laut Liste im Anhang. Manche Schlachten haben zudem noch Zusätze wie bestimmte Flussverläufe, Gebirgszüge oder Landungsoperationen. Der Geländeaufbau etc. wird nach den regulären DBA 2.2 Regeln aufgestellt. Angreifer und Verteidiger sind durch den Angriff ja vorgegeben. Die Schlacht wird dann nach den normalen DBA 2.2 Regeln gespielt, mit Ausnahme der möglichen Unterzahl der Elemente einer Armee und auch nach den regulären DBA Regeln gewonnen.

### 5.2 Plündern eines Camps

Wird während einer Schlacht ein feindliches Camp erobert, dann erhält der siegreiche Angreifer 1 Gold als Beute (von der Bevölkerung, also im Spiel der Bank). Ein Camp kann nur 1x pro Schlacht geplündert werden, bei Rückeroberung oder erneuter Eroberung des Camps kann das gleiche Camp nicht nochmals geplündert werden.

### 5.3 Eroberung einer feindlichen Provinz/Befreiung einer eigenen Provinz

Der Sieger wird in der eroberten Provinz auf der Kampagnekarte als Besitzer eingetragen. Er erhält in der kommenden Runde Steuern für diese Provinz. Außerdem erhält er zwei Rüstungsmarker für die eroberte Provinz, die er in der Auffrischungsphase einsetzen kann.

### 5.4 Befreiung einer alliierten Provinz

Der **befreite** alliierte Spieler erhält seine Provinz zurück, zwei Rüstungsmarker und wird wieder als Besitzer eingetragen. Er erhält im kommenden Jahr auch wieder Steuern für diese Provinz. Der Sieger der Schlacht erhält dafür den immerwährenden Dank des Befreiten ;-)

### 5.5 Halten der verteidigten Provinz, aber es gibt einen zweiten Angriff

Hat der Verteidiger die Schlacht gewonnen, und muss er sie erneut in dieser Runde verteidigen, wird er also von beiden feindlichen Armeen angegriffen, so kann er nach der ersten Schlacht maximal eine Einheit auffrischen. Er muss keine Einheit auffrischen, die Armee kann auch mit weniger als 7 Elementen kämpfen, außer sie hat das Generalselement verloren, dieses MUSS nachbesetzt werden. Erst dann kann die nächste Schlacht gegen den zweiten Gegner beginnen. Wurde ein Rittergeneral geschlagen, kann der Spieler auch einen Infanteriegeneral nachbesetzen. Hat die Armee kein Generalselement auf der Armeetafel, kann dieses zu diesem Zeitpunkt nachgekauft werden. Goldtransfers sind erlaubt. Hat der alliierte Spieler auch zu wenig Gold, gilt das Reich als geschlagen, da der Kaiser/König gefallen ist. Ein Kauf von Rüstungsmarkern ist in der Phase nicht erlaubt.

### 5.6 Halten der Provinz

Der Status Quo auf der Kampagnekarte bleibt erhalten, wenn der Angreifer eine Schlacht verliert.

### **5.7 Aktualisieren der Armeeliste und Auffrischen zwischen Schlachten**

Nach dem Ende einer Schlacht aktualisieren die beiden Reiche ihre Armeeliste um die Verluste in ihrer Liste. Findet eine zweite Schlacht gegen ein Reich in einer anderen Provinz statt (nicht wie unter 5.5 die gleiche Provinz!), ist es dem Verteidiger erlaubt, zwischen den Schlachten normal aufzufrischen. Die aufgefrischten Elemente werden in den jeweiligen Armeelisten eingetragen. Es empfiehlt sich generell entweder Bleistift zu verwenden, oder die Anzahl der Elemente in der Spalte möglichst links zu schreiben. Zwischen zwei Schlachten muss nicht auf 7 Elemente aufgefrischt werden. Die, dann kurze, Schlacht kann auch mit nur drei Elementen geschlagen werden. Die Bestimmungen bezüglich des Generalelements gelten jedoch wie unter 5.5 beschrieben. Goldtransfers sind erlaubt, der Kauf von Rüstungsmarkern jedoch nicht.

## **6. Auffrischen**

### **6.1 Allgemeines**

Am Ende der Runde können alle Reiche ihre Armeen auffrischen, müssen jedoch nicht, wenn noch 7 Elemente vorhanden sind, außer das Reich hat kein Generalelement in seiner aktuellen Armeeliste. Goldtransfers sind erlaubt. Kann ein Reich seine Armee nicht mehr auf 7 Elemente auffrischen, ist das Spiel zu Ende. Reiche, die in einer Runde in zwei unterschiedlichen Provinzen angegriffen werden, dürfen ihre Armee zwischen den Schlachten normal auffrischen (siehe 5.7). Wird eine Provinz doppelt angegriffen gilt Regel 5.5. Der Kauf von Rüstungsmarkern ist in der Auffrischungsphase nicht erlaubt!

Reiche können auch wenn sie bereits 12 Elemente haben, ihre Armeen auf 16 Elemente erweitern. Hat eine Armee bereits 16 Elemente, so ist es möglich ein Element abzurüsten (ohne Rückerstattungen) und dafür ein anderes nachzurüsten. Die Armee wird nach der Auffrischungsphase auf der Armeetabelle des Reiches aktualisiert. Ist ein Generalelement gefallen, und kein weiteres in der Armee, so MUSS ein Generalelement nachgerüstet werden. Ist ein Element eines Truppentyps nicht mehr vorhanden, so kann dieser Truppentyp nicht nachgerüstet werden. Westrom oder Ostrom kann z.B. nicht mehr als 2 Ritterelemente haben. Welche Figuren den Reichen insgesamt zur Verfügung stehen, ist unter Punkt 8.1 aufgelistet. Generell werden die Armeen nach mehreren Kämpfen immer schwächer, außer es wird in einem Jahr einmal nicht gekämpft. Das ist durchaus realistisch.

### **6.2 Kosten für die Auffrischung**

**3 Gold plus ein Rüstungsmarker** für Ritter, Ritter- General, Reiterei, Klingen, Stammeskrieger

**2 Gold** für Artillerie, Leichte Reiterei, Bogenschützen, Reiterei General, Stammeskrieger- General

**1 Gold** für Hilfstruppen, Plänkler

## 7. Ende der Kampagne

Die Kampagne ist zu Ende, wenn

- ein Reich seine letzte Provinz verloren hat, es muss nicht die Hinterlandprovinz sein
- ein Reich in der Auffrischungsphase seine Armee nicht mehr auf 7 Elemente auffrischen kann
- Das Generalelement nicht nachbesetzt werden kann
- Das Jahr 420 durchgespielt ist

## 8. Armeelisten

Jedes Reich hat eine eigene Armeeliste (siehe Anhänge). Die Startelemente sowie das zu Beginn im Jahr 400 vorhandene Gold und die Rüstungsmarker sind bereits im Vordruck eingetragen. Nach jeder Runde am Ende der Auffrischungsphase, wird eine neue Zeile mit den aktuellen Elementen geschrieben, die in diesem Jahr eingesetzt werden können. Außerdem stehen in den letzten Spalten der Goldstand sowie die Anzahl der Rüstungsmarker für die nächste Runde. (=Übertrag für den nächsten Spieltag, wenn die Kampagne länger als einen Tag dauert)

### 8.1 Figurenpool

Folgende Elemente stehen den Reichen insgesamt zur Verfügung, aus denen die Armeen laut Armeeliste für die Schlacht zusammengestellt werden:

#### West und Ostrom:

1x3Re(Gen), 2x4Ri, 1x3Re, 2x2LR, 3x4Kl, 1x3Kl, 4x4Hi, 2x2Pl, 1x4Bo, 1xArt (=18 Figurenelemente)

#### Goten und Vandalen:

1x3Ri(Gen), 5x3Ri, 1x2LR, 1x4St(Gen), 9x4St, 6x2Pl, 1x4Bo (=24 Figurenelemente)

Beide Verbündeten greifen hierbei auf dieselben Figurenelemente zu, da sie ja nie gegeneinander kämpfen. Es ist also z.B. physisch nur 1 römisches Artillerieelement vorhanden, aber sowohl Westrom als auch Ostrom kann je eine Artillerieeinheit in ihrer Armeeliste haben.

## 9. Provinzen

Die Kampagnekarte zeigt (historisch nicht korrekt) färbig die Startprovinzen der vier Reiche sowie stärker eingefärbt die Hinterlandprovinz, die 2 Gold Steuern einbringt. In das leere Quadrat wird ein eventueller Fremdbesitzer der Provinz mit Kürzel eingetragen. Folgende Provinzen haben die vier Reiche:

Weströmisches Reich (W)	Oströmisches Reich (O)	Vandalenreich (V)	Gotenreich (G)
Italia (Ita)	Dalmatia (Dal)	Sicilia (Sic)	Pannonia (Pan)
Illyricum (Ill)	Macedonia (Mac)	Carthago (Car)	Dacia (Dac)
Noricum (Nor)	Achaia (Ach)	Africa (Afr)	Thracia (Thr)
Germanica (Ger)	Asia (Asi)	Libya (Lib)	Moesia (Moe)

## 10. Schlachtgelände

Folgende Schlachtgelände sind für die Schlachten vorgegeben

Provinzen	Grundgelände	Vorgaben
Achaia <-> Carthago	Ackerland	Angreifer hat Meer im Rücken
Achaia <-> Macedonia	Gebirgig	
Achaia <-> Thracia	Hügel	
Achaia <-> Asia	Ackerland	Meerenge: links und rechts in der Mitte ein breites Meerelement
Africa <-> Carthago	Dünen	
Africa <-> Libya	Dünen	
Africa <-> Sicilia	Ackerland	Angreifer hat Meer im Rücken, in der Mitte Gebirge (Ätna)
Asia <-> Achaia	Ackerland	Meerenge: links und rechts in der Mitte ein breites Meerelement
Carthago <-> Achaia	Ackerland	Angreifer hat Meer im Rücken
Carthago <-> Africa	Dünen	
Carthago <-> Sicilia	Ackerland	Angreifer hat Meer im Rücken, in der Mitte Gebirge (Ätna)
Dacia <-> Dalmatia	Hügel	
Dacia <-> Macedonia	Wald	
Dacia <-> Moesia	Sumpf	
Dacia <-> Pannonia	Ackerland	
Dacia <-> Thracia	Wald	Fluß quert, Meer im Osten
Dalmatia <-> Dacia	Hügel	
Dalmatia <-> Illyricum	Ackerland	Auf der rechten Seite von Illyricum Meer
Dalmatia <-> Macedonia	Hügel	Mit Gebirge
Dalmatia <-> Pannonia	Ackerland	See nahe der Mitte (Plattensee)
Germanicum <-> Noricum	Wald	Fluß quert in Mitte im Fluß der Bodensee, Straße über Fluß
Illyricum <-> Dalmatia	Ackerland	Auf der rechten Seite von Illyricum Meer
Illyricum <-> Italia	Ackerland	Auf der rechten Seite von Italia Meer, Fluß quert
Illyricum <-> Noricum	Gebirgig	In der Mitte zwei Gebirge
Illyricum <-> Pannonia	Wald	
Italia <-> Illyricum	Ackerland	Auf der rechten Seite von Italia Meer, Fluß quert
Italia <-> Macedonia	Ackerland	Angreifer hat Meer im Rücken
Italia <-> Sicilia	Hügel	Auf Seite Sicilia in der Mitte Gebirge (Ätna)
Libya <-> Africa	Dünen	
Macedonia <-> Achaia	Gebirgig	
Macedonia <-> Dacia	Wald	
Macedonia <-> Dalmatia	Hügel	Mit Gebirge
Macedonia <-> Italia	Ackerland	Angreifer hat Meer im Rücken
Macedonia <-> Thracia	Wald	
Moesia <-> Dacia	Sumpf	
Noricum <-> Germanicum	Wald	Fluß quert in Mitte im Fluß der Bodensee, Straße über Fluß
Noricum <-> Illyricum	Gebirgig	In der Mitte zwei Gebirge
Noricum <-> Pannonia	Hügel	Fluß längs, eine Mauer quer
Pannonia <-> Dalmatia	Ackerland	See nahe der Mitte (Plattensee)
Pannonia <-> Illyricum	Wald	
Pannonia <-> Noricum	Hügel	Fluß längs, eine Mauer quer
Pannonia <-> Dacia	Ackerland	
Sicilia <-> Africa	Ackerland	Angreifer hat Meer im Rücken, in der Mitte Gebirge (Ätna)
Sicilia <-> Carthago	Ackerland	Angreifer hat Meer im Rücken, in der Mitte Gebirge (Ätna)
Sicilia <-> Italia	Hügel	Auf Seite Sicilia in der Mitte Gebirge (Ätna)
Thracia <-> Achaia	Hügel	
Thracia <-> Dacia	Wald	Fluß quert, Meer im Osten
Thracia <-> Macedonia	Wald	

## 11. Anhänge

In den Anhängen finden sich zum Ausdrucken:

- die Armeelisten
- die Kampagnekarte
- Rüstungsmarker zum Aufkleben auf Karton und Ausschneiden
- Goldmünzen zum Aufkleben und Ausschneiden

## 12. Start des Spiels

Das Spiel startet zu Beginn des Jahres 400. Der Stand der Armee wird der jeweiligen vorbereiteten Armeeliste entnommen. Jedes Reich hat 5 Gold und zwei Rüstungsmarker zu Beginn, und erhält sofort weitere 5 Gold Steuern. Danach erfolgt ein eventueller Goldtransfer und die Initiativephase.



## Armeeliste Weströmisches Reich

Jahr	Ritter x4	Reiterei x3	Reiterei(G) x3	Leichte Reiterei	Klingen x4	Klingen x3	Hilfstruppen	Plänkler	Artillerie	Bogen	insgesamt	Gold	Rüstungsmarker
<b>Pool</b>	2	1	1	2	3	1	4	2	1	1	18	--	--
<b>400</b>	0	1	1	2	2	0	3	2	1	0	12	5	2
401													
402													
403													
404													
405													
406													
407													
408													
409													
410													
411													
412													
413													
414													
415													
416													
417													
418													
419													
420													

## Armeeliste Oströmisches Reich

Jahr	Ritter x4	Reiterei x3	Reiterei x3(G)	Leichte Reiterei	Klingen x4	Klingen x3	Hilfstruppen	Plänkler	Artillerie	Bogen	insgesamt	Gold	Rüstungsmarker
<b>Pool</b>	2	1	1	2	3	1	4	2	1	1	18	--	--
<b>400</b>	2	0	1	2	3	0	2	2	0	0	12	5	2
401													
402													
403													
404													
405													
406													
407													
408													
409													
410													
411													
412													
413													
414													
415													
416													
417													
418													
419													
420													

## Armeeliste Gotisches Reich

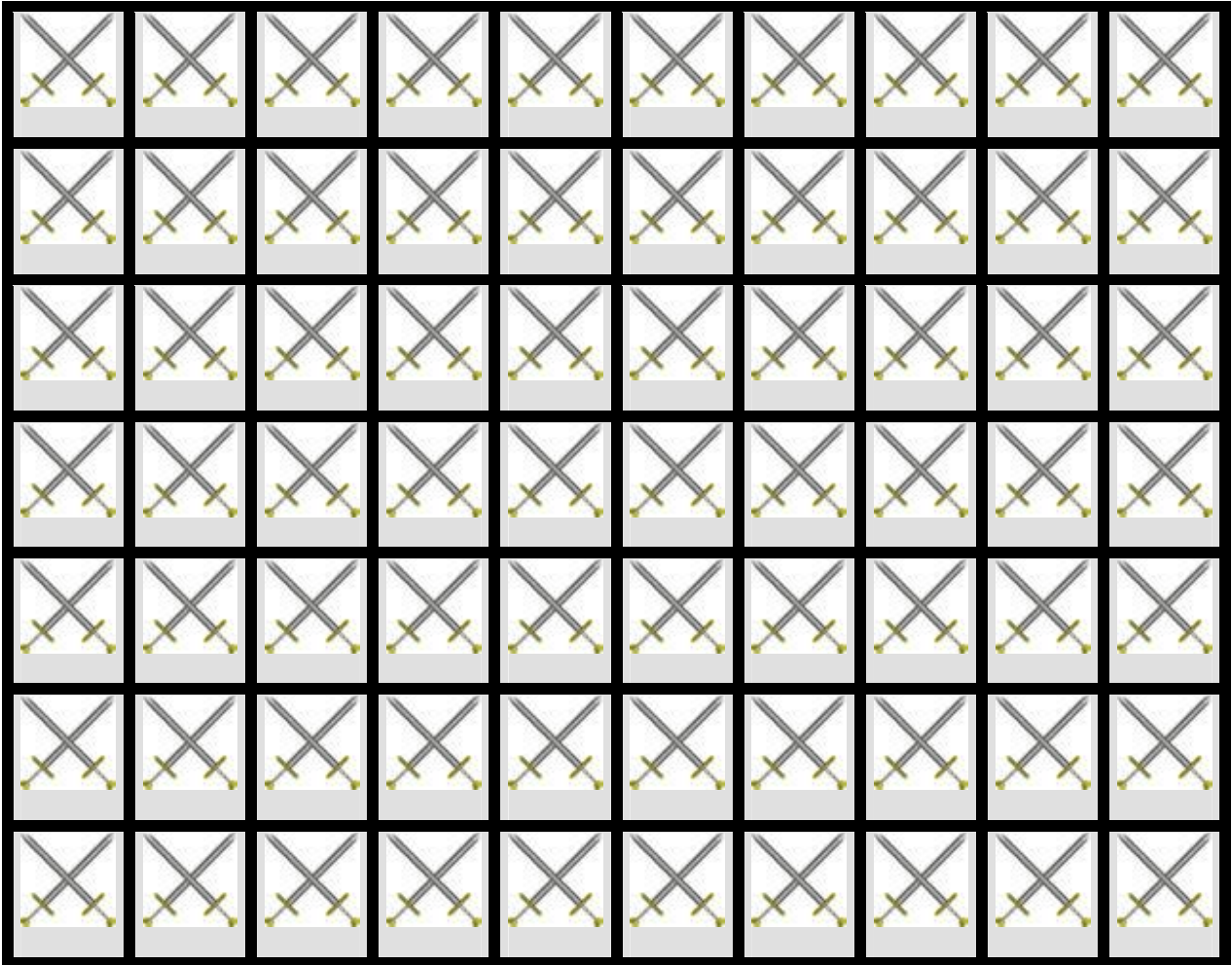
Jahr	Ritter x3	Ritter x3 (G)	Stammes (G)	Stammeskrieger	Leichte Reiterei	Plänker	Bogen	insgesamt	Gold	Rüstungsmarker
<b>Pool</b>	5	1	1	9	1	6	1	24	--	--
<b>400</b>	2	0	1	7	1	1	0	12	5	2
<b>401</b>										
<b>402</b>										
<b>403</b>										
<b>404</b>										
<b>405</b>										
<b>406</b>										
<b>407</b>										
<b>408</b>										
<b>409</b>										
<b>410</b>										
<b>411</b>										
<b>412</b>										
<b>413</b>										
<b>414</b>										
<b>415</b>										
<b>416</b>										
<b>417</b>										
<b>418</b>										
<b>419</b>										
<b>420</b>										

## Armeeliste Vandalen- Reich

Jahr	Ritter	Ritter (G)	Stammes (G)	Stammeskrieger	Leichte Reiterei	Plänker	Bogen	insgesamt	Gold	Rüstungsmarker
<b>Pool</b>	5	1	1	9	1	6	1	24	--	--
<b>400</b>	0	1	0	9	1	1	0	12	5	2
<b>401</b>										
<b>402</b>										
<b>403</b>										
<b>404</b>										
<b>405</b>										
<b>406</b>										
<b>407</b>										
<b>408</b>										
<b>409</b>										
<b>410</b>										
<b>411</b>										
<b>412</b>										
<b>413</b>										
<b>414</b>										
<b>415</b>										
<b>416</b>										
<b>417</b>										
<b>418</b>										
<b>419</b>										
<b>420</b>										



## Rüstungsmarker



## Goldmünzen

