



Wir schreiben das Jahr 400 n.Chr.- die römische Besetzung Britanniens neigt sich dem Ende zu. Die meisten Legionen sind abgezogen worden. Die römischen Festungen und das Straßennetz sind nur schwach verteidigt, vor allem in Wales. Auf dem Meer bereiten sich irische Soldaten auf die Invasion vor...

Cambria ist ein schnelles und aggressives Belagerungsspiel. Für den Sieg müssen die Spieler ihre Würfel klug einsetzen, um römische Festungen zu umzingeln und einzunehmen.

Spielmaterial:

1 Spielbrett, 1 Spielregel, 2 Würfel, 25 Soldaten (Kuben) in 5 Farben, 23 Marker (beklebte Scheiben), 1 Legion (Spielfigur)

Spielbrettaufteilung:

Das Spielbrett zeigt Cambria (der römische Name für Wales) und Straßen, die zu Festungen führen. Jede Straße verbindet zwei Festungen. Jede Festung zeigt ein Würfelsymbol mit 2-6 Augen. Die Anzahl der zu einer Festung führenden Straßen entspricht dieser Augenzahl. Auf dem Meer befinden sich fünf Boote mit dem Wert 2-6.

Vorbereitungen:

Auf jede Festung mit einer "6" wird offen ein 4 VP-Marker [VP=Victory points=Siegpunkte]gelegt, auf jede Festung mit einer "5" ein 3 VP-Marker und auf jede Festung mit einer "4" ein 2VP-Marker. Dann wird auf jede Festung offen der Marker mit der entsprechenden Augenzahl gelegt. Diese Marker werden also auf bereits liegende VP-Marker draufgelegt. Jeder Spieler nimmt sich fünf Soldaten (Kuben) einer Farbe. Die Legion (Spielfigur) wird auf das Standartensymbol im Meer gesetzt. Der ausgeloste Startspieler beginnt, dann folgen die Spieler im Uhrzeigersinn: Jeder Spieler würfelt und setzt genau einen Soldaten auf eine leere Straße, die zu einer Festung führt, die die gewürfelte Augenzahl zeigt. Falls eine "1" gewürfelt wurde, wird solange weiter gewürfelt, bis eine andere Augenzahl als "1" gewürfelt wird.

Ablauf eines Spielzugs:

Der aktive Spieler würfelt mit zwei Würfeln. Wenn er zu Beginn seines Zuges einen Soldaten auf einem Schiff stehen hat, kann er nach dem Würfeln einen Wurf verfallen lassen, und stattdessen den Soldaten vom Schiff aufs Land einsetzen. Die Nummer des Schiffs ersetzt also eine gewürfelte Augenzahl: Er darf diese "Ersatzzahl" für das normale Einsetzen, für Paschs oder in Kombination mit einer "1" benutzen (siehe unten). Am Anfang setzen die Spieler die Soldaten aus ihrem Vorrat auf das Spielbrett ein. Erst wenn der Vorrat leer ist, dürfen Soldaten auf dem Spielbrett versetzt werden.

Ein vom Schiff entfernter Soldat kann sofort eingesetzt werden. Pro Zug wird immer genau ein Soldat bzw. die Legion bewegt.

Wenn der Spieler zwei verschiedene Augenzahlen würfelt und keine "1" dabei ist, darf er einen seiner Soldaten auf eine leere Straße stellen, die zu einer Festung mit einer der gewürfelten Augenzahl führt.

Wenn der Spieler einen Pasch würfelt (außer "1"-Pasch), darf er einen seiner Soldaten auf eine leere, aber auch auf eine durch einen fremden Soldaten oder die Legion besetzte Straße stellen, die zu

einer Festung mit der gewürfelten Augenzahl führt. Der fremde Soldat geht in den Vorrat des jeweiligen Spielers zurück, die Legion wird wieder auf das Standartensymbol im Meer gestellt.

Wenn der Spieler eine "1" und eine andere Zahl würfelt, darf er die andere Zahl zum Einsetzen auf einer leeren Straße benutzen (s.o.), oder er bewegt mit der "1" die Legion: Er darf die Legion auf eine Straße setzen, die der anderen gewürfelten Zahl entspricht, falls dort ein Soldat steht, so wird dieser entfernt (s.o.).

Wenn der Spieler einen "1"-Pasch würfelt, muss er die Legion bewegen: Es darf sie auf irgendeine Straße setzen, ein dort stehender Soldat wird entfernt (s.o.).

Nach jeder Bewegung der Legion darf der Spieler einen eigenen Soldaten auf ein leeres Schiff stellen. Auf jedes Schiff passt nur genau ein Soldat.

Der Spieler darf passen (auch wenn dies selten sinnvoll ist).

Wenn am Ende eines Spielerzugs alle zu einer Festung führenden Straßen durch Soldaten besetzt sind, und ein Spieler die Mehrheit hat (z.B. 2-1-1), so erstürmt dieser Spieler die Festung: Er nimmt sich den Festungsmarker (mit dem Würfelsymbol). Wichtig: Wenn sich die Legion auf einer der Straßen befindet, oder Patt herrscht (z.B. 2-2), wird die Festung noch nicht erstürmt! Der Spieler mit den zweitmeisten Straßen erhält ggf. den VP-Marker. Wenn hier ein Patt herrscht (z.B. 2-1-1) oder alle Straßen nur von einem Spieler besetzt wurden, wird der VP-Marker nicht vergeben.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn nach einem Spielzug nur noch **sechs oder weniger Festungen** nicht gestürmt sind.:

Die Legion wird entfernt. Die restlichen Festungen werden trotz der nicht vollständig besetzten Straßen erstürmt, wenn es einen Spieler mit Straßenmehrheit gibt (s.o.). Bei Patt wird die Festung nicht erstürmt. Der VP-Marker wird gemäß der o.g. Regeln vergeben.

Schlusswertung:

Festungsmarker sind so viele VPs wert, wie sich Punkte auf Ihnen befinden. VP-Marker haben den aufgedruckten Wert. Der Spieler mit den meisten VPs gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit mehr Markern, bei erneutem Gleichstand der Spieler, der zuletzt am Zug war.

Variante für 2 Spieler:

Cambria ist als Mehrpersonenspiel entwickelt worden, dennoch spielt sich die Variante für zwei Personen recht gut:

Eine Farbe wird als Dummy benutzt.

Vor dem eigenen Zug würfelt der Spieler mit einem Würfel und setzt einen Dummysoldaten auf eine leere Straße, die zu einer Festung entsprechender Augenzahl führt. Wenn es keine leere passende Straße gibt, wird der Soldat auf irgendeine leere Straße gesetzt.

Wenn eine "1" gewürfelt wird, darf der Soldat auf irgendeine leere Straße gesetzt werden. Erst wenn alle Dummysoldaten vom Vorrat aufs Spielbrett eingesetzt wurden, dürfen sie auf dem Spielbrett versetzt werden.

Ein Dummysoldat darf nie einen anderen Soldaten oder die Legion schlagen und auch nicht auf ein Schiff gesetzt werden.

Festungen können nicht nach einem Dummyzug gestürmt werden, dies geht nur nach dem Zug eines regulären Spielers. Der Dummyspieler kann Marker gewinnen.

Wenn der Dummyspieler tatsächlich gewinnen sollte, sollten sich die anderen Spieler schämen! Jedenfalls gewinnt der reguläre Spieler mit den meisten Siegpunkten offiziell das Spiel.

Ansonsten gelten für alle nicht explizit aufgeführten Fälle die Regeln des Grundspiels.

Danksagungen

Copyright 2008 by Eric B Vogel and Vainglorious Games

Spielentwicklung und -gestaltung: Eric B Vogel

Deutsche Übersetzung: Achim Nieder-Vahrenholz

Danke an alle Testspieler: Shannon Appelcline, David Boyd, Michael Economy, Larry Heller, Tony Jackson, Joe Rickard, Tin Sakulsirimatana, Jon Spinner.

