



Nero

LEGIONEN STAPELWEISE

Das Kleingedruckte trifft's genauer. „Das Vermächtnis eines Tyrannen“ lautet der Untertitel, denn Nero, der dem Spiel seinen Namen gab, ist bereits aus dem Leben getreten, wenn das Spiel beginnt. Seinen Nachfolgern war stets nur eine Amtszeit von wenigen Monaten vergönnt. Erst Vespasian, der vierte in der Folge, etablierte sich auf Dauer. Dass die Spieler in die Rollen der vier Nachfolger Neros schlüpfen, bedeutet aber nicht, dass die Chancen, das Spiel zu gewinnen, ungleich verteilt sind. NERO ist keine historische Simulation.

Die römische Welt zur Zeit des ersten Jahrhunderts wird für das Spiel in vier Regionen aufgeteilt: West-, Mittel- und Osteuropa sowie Nordafrika mit Vorderasien. Jeder Spieler erklärt eine davon zu seiner Heimat. Dass die Regionen flächenmäßig unterschiedlich groß sind, spielt keine Rolle, sie sind alle in gleich viele Provinzen unterteilt, fünf an der Zahl.

Auch die Anzahl der Legionen, mit denen jeder ins Spiel geht, ist gleich. Jede eigene Provinz wird mit einer Legion besetzt, zwei weitere werden beliebig im eigenen Einflussgebiet platziert. An der Gesamtzahl der Legionen auf dem Plan ändert sich bis zum Spielende nichts mehr, es werden keine im Kampf dahingerafft, es werden keine neuen rekrutiert.

Das einzige, was sich gelegentlich ändert, ist ihre Zugehörigkeit, meist als Folge einer Schlacht. Unterlegene Einheiten wechseln die Farbe und gehören fortan dem Sieger.

Vielzweckkarten

In Bewegung gesetzt werden die Legionen mit Hilfe von Spielkarten, und damit sind wir beim zentralen Element. Gerade mal 55 Karten sind im Spiel, gut zwei Drittel davon werden zu Beginn einer Runde verteilt. Wer am

Zug ist, darf bis zu vier Karten ausspielen. Das wiederholt sich, bis kein Spieler mehr Karten auf der Hand hat. Dann werden alle Karten gemischt, neu verteilt, und eine neue Runde beginnt. (Nebenbei: Die Spielanleitung definiert „Zug“ und „Runde“ genau andersherum, als wir es von anderen Spielen gewohnt sind; das irritiert ein wenig, deshalb haben wir hier die gängigen Begrifflichkeiten verwendet).

Jede Karte nennt einen Punktwert, der eingesetzt werden kann, um die Legionen zu bewegen. Man kann

die Punkte auf verschiedene Einheiten in einer Provinz aufteilen. Man kann die Legionen aber auch aufeinander stapeln und en bloc als Armee bewegen. Das spart Kosten, denn eine Armee, ganz gleich, aus wie vielen Einheiten sie besteht, verbraucht für eine Wegstrecke ebenso viele Punkte wie eine einzelne Legion. Und wenn die Punkte einer Karte nicht reichen, spielt man zwei Karten aus, ein sehr flexibles System also.

Der andere Punktwert auf den Karten verstärkt die Kampfkraft der Legionen. Und natürlich kann beim





Ausspielen nur entweder die eine oder die andere Punktzahl genutzt werden. Zu Kämpfen *kann* es kommen, wenn sich fremde Legionen oder Armeen in einer Provinz begegnen. Die Betonung liegt auf „kann“, denn Kämpfe sind nicht zwingend. Zum einen darf sich die Legion, die mit einem Eindringling konfrontiert wird, in eine Nachbarprovinz zurückziehen; das geschieht sofort und noch während der andere Spieler am Zug ist. Sie kann auch den Durchmarsch gestatten, und die fremde Einheit verlässt die Provinz sofort wieder. Und selbst wenn beide Streitkräfte in derselben Provinz stehen bleiben, ist der Kampf immer noch freiwillig.

Kommt es aber zu einer Schlacht, kann die Kampfstärke der Legionen durch die Karten erhöht werden. Der Spieler am Zug ist dabei an sein Kartenlimit gebunden. Hat er schon drei Karten ausgespielt, darf er maximal noch eine weitere einsetzen. Sein Gegner darf sich außer der Reihe mit maximal drei Karten verteidigen. Aber natürlich fehlen ihm diese Karten dann im weiteren Verlauf der Runde, wenn er selbst am Zug ist, denn neue Karten gibt es erst zu Beginn der nächsten Runde.

Die Karten erfüllen noch einen dritten Zweck. Sie können ausgespielt werden, um ein Ereignis herbeizuführen – ggf. auch außer der Reihe. Da NERO für den internationalen Markt produziert wurde, sind die Ereignisse nur durch Abbildungen symbolisiert, es gibt keine erklärenden Texte. Die

holt man sich aus der Spielanleitung oder einem „Spielerhilfsblatt“. Doch dazu kommen wir noch.

Wege zur Cäsarenwürde

Noch nicht erwähnt haben wir die Anführer, die nach der Cäsarenwürde streben.

Verteilung der Kartenwerte

Bewegungspunkte

Wert	Anzahl	Kampfpunkte
2	1	1x2
3	3	1x1, 2x2
4	11	4x1, 6x2, 1x3
5	27	5x1, 16x2, 4x3, 2x4
6	10	4x2, 4x3, 2x4
7	2	1x3, 1x4
8	1	1x4

Kampfpunkte

Wert	Anzahl	Bewegungspunkte
1	10	1x3, 4x4, 5x5
2	29	1x2, 2x3, 6x4, 16x5, 4x6
3	10	1x4, 4x5, 4x6, 1x7
4	6	2x5, 2x6, 1x7, 1x8

Jeder Spieler hat seinen eigenen, der zunächst als General ins Spiel geht. Um Herrscher zu werden, hat er verschiedene Möglichkeiten. Wenn er an der Spitze einer Streitmacht einen gegnerischen Herrscher besiegt, bekommt er den Posten automatisch. Das ist noch am einfachsten zu erklären.

Er kann sich aber auch per Deklaration zum Herrscher ausrufen lassen. Dazu braucht er neben anderen Voraussetzungen spezielle Karten. Außerdem ist seine Anwesenheit in Rom erforderlich. Rom und das übrige Italien sind der Nabel der damaligen Welt, liegen im Zentrum des Spielplans und sind unabhängig von den Gebieten der einzelnen Spieler. Ein Herrscher bringt Siegpunkte ein, wenn er diese Rolle bis zum Ende einer

Runde innehat. Und genau darum geht es in diesem Spiel: möglichst viele Siegpunkte zu kassieren. Die Herrscherrolle bringt die meisten, nur wenige gibt es für die Kontrolle von Regionen oder italienischen Provinzen. Wer schon während des Spiels eine bestimmte Zahl von Regionen unter seine Kontrolle bringt, gewinnt vorzeitig, die Siegpunkte sind dann irrelevant.

Die erste Begegnung mit dem Spiel beginnt mit der intensiven Beschäftigung mit den Ereigniskarten. 14 verschiedene Ereignisse zu memorieren, so dass man sie umgehend parat hat, um auch sofort auf Aktionen anderer Spieler reagieren zu können, ist nicht ganz einfach, zumal man zu Beginn einer Runde ja nicht nur zwei oder drei, sondern gleich zehn Karten auf die Hand bekommt. Die Karten sind auf der erwähnten separaten Spielhilfe (zwei A4-Seiten) erklärt. Wer NERO neu auf den Tisch bringt, tut gut daran, diese Seiten zu fotokopieren, so dass jeder Spieler sein eigenes Exemplar hat. Wir haben bei dieser Gelegenheit auch gleich weitere Informationen auf die Spielhilfe gesetzt: Wie oft ist jede Karte im Spiel vorhanden, und wie verteilen sich die Kampf- und Bewegungspunkte?

Aus 1:1 wird 2:0

Vorsichtig finden die ersten Truppenbewegungen auf dem Spielplan statt. Schlachten sind zwar nicht

obligatorisch, militärische Überlegenheit kann aber auch nicht verkehrt sein. Also kommt es zu Kämpfen. Und dabei wird schnell offensichtlich, dass einzelne Legionen sehr verwundbar sind. Eine Niederlage wirkt doppelt: Der Unterlegene verliert, der Sieger gewinnt eine Einheit, weil das Legionenplättchen die Farbe wechselt. Aus einem Kräfteverhältnis von 1:1 wird 2:0.

Gut, ich kann im Rahmen des Limits meine Einheiten mit Karten unterstützen. Aber die Karten fehlen mir anschließend. Wer am Ende einer Runde noch gute Karten auf der Hand hat und unwidersprochen alle vier spielen kann, ist fein raus.

Was passiert also bei uns am Tisch? Meine Spielpartner fangen an zu stapeln. Legionen vereinigen sich zu Armeen und ziehen in Stapeln über den Spielplan. Damit geschieht genau das, was auf deutschen und amerikanischen Internetseiten an dem Spiel kritisiert wurde. (Und selbstverständlich wussten meine Spielpartner nichts davon, weil sie unvoreingenommen ins Spiel gehen sollten.) Drei, vier Stapel feindlicher Armeen schieben sich durch Europa und belauern sich. Mein Versuch, weiter mit einzelnen Legionen zu kämpfen, bringt mir in der ersten Runde zwar ein paar Siegpunkte, kostet mich auf Dauer aber Einheiten und bringt mich damit schließlich um die Möglichkeit, Gebiete zu kontrollieren. Außerdem: Was scheren mich Siegpunkte, wenn ich das Spiel vorzeitig auf andere Weise gewinnen kann?

Dieser Effekt wiederholte sich in einer anderen Partie mit anderen Spielern, ebenfalls NERO-Neulinge. Mag sein, dass man beim zweiten, dritten, vierten Mal anders



spielt. Dumm nur, dass keiner meiner Spielpartner zu einer zweiten Partie bereit war. Auch die Regeln für den Herrscher konnten nicht überzeugen. Ist er einmal

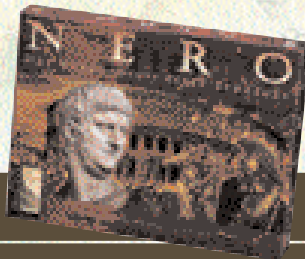
gekürt, kann man ihn praktisch nur durch eine siegreiche Schlacht absetzen. Des Meuchelmörders wegen wird sich kein Herrscher länger als nötig in Rom aufhalten – auch wenn ihm das zu-

gestattet. Material bietet es im Überfluss, und das ist wörtlich zu nehmen: Die Plättchen, die anzeigen sollen, wer eine Provinz kontrolliert, braucht man nicht wirklich.

sätzliche Siegpunkte einbringen würde. Und den Herrscher per Krise-Karte (die nur einmal im Spiel ist) nach Rom zu zitieren, macht nur Sinn, wenn man gleichzeitig den Meuchelmörder auf der Hand hat; die „Krise“ bietet aber neben dem Ereignis eine sehr hohe Bewegungspunktzahl, so dass man die Karte nur ungern als Ereignis einsetzt.

Genug der Details. Schade um das Spiel, denn es ist sehr schön und opulent aus-

Auch die Spielanleitung liest sich vielversprechend. Nur leider sieht die Realität dann anders aus, als man erwartet hat, und enttäuscht. Vielleicht hat jemand eine Idee, wie man NERO retten kann? *KMW*



Titel: Nero
 Verlag: Phalanx
 Autor: Alexander S. Berg
 Grafik: Franz Vohwinkel
 Spieler: 3 – 4
 Alter: ab ca. 12 Jahren
 Dauer: ca. 90 – 120 Minuten
 Preis: ca. 40 €

Kritiker	Spielreiz
KMW*	5
Hardel	4
Pelek	6

* Des Materials wegen und weil das Spiel noch eine Chance verdient hat – mit anderen Regeln.