

AGAMEMNON

VON GÜNTER CORNETT

Agamemnon, geliebt vom Schicksal.

Agamemnon, dessen Überheblichkeit die Götter erzürnte.

Agamemnon, der den Krieg gegen Troja anführte.

**Die Fäden des Schicksals sind unabänderlich für die sterblichen Männer,
aber die Götter haben einen gewissen Spielraum ...**

Die Spieler übernehmen die Rolle der Götter während des Kampfes um Troja. Im Hintergrund beeinflussen sie die Aktionen der Krieger, um den von ihnen gewünschten Ausgang des Kampfes herbeizuführen.

Der Spielplan besteht aus 32 Feldern, die durch die Fäden des Schicksals miteinander verbunden sind. 30 Spielsteine repräsentieren die sterblichen Armeen Trojas und Griechenlands. Wer am Zug ist, platziert zwei Spielsteine auf dem Spielplan, um bis zum Spielende die Kontrolle über möglichst viele Schicksalsfäden zu erlangen.

Spielmaterial

- 1 zweiseitig bedruckter Spielplan
- 2 Spielhilfen
- 2 Sätze von je 15 Spielsteinen



- 3 Sätze von je 20 String-Plättchen (sie bilden die Schicksalsfäden)



- 4 Loom-Plättchen (sie werden nur für die Loom-Variante benötigt)



Spiel Aufbau

Hinweis: In den ersten Partien sollte man ohne Loom-Plättchen spielen und die Vorderseite des Spielplans (mit der Aufschrift "Agamemnon") verwenden

Legt zwischen die leeren Feldern jeweils ein zum Aufdruck passendes String-Plättchen. Die überzähligen Plättchen kommen zurück in die Schachtel. Jeder Spieler erhält einen Satz Spielsteine, legt sie mit der Vorderseite nach unten vor sich ab und mischt sie.

Die Sätze beider Spieler bestehen jeweils aus 6 Kriegeren unterschiedlicher Stärke, 5 Anführern unterschiedlichen Ranges (und unterschiedlicher Stärke), sowie 4 Weber-Steinen: 2 Warp (= "Kettfäden") und 2 Weft (= "Schussfäden").

Die Fäden des Schicksals

Die Felder auf dem Spielplan sind durch String-Plättchen miteinander verbunden. Zusammenhängende String-Plättchen der selben Art bilden jeweils einen Schicksalsfaden. Die Spieler kämpfen um deren Kontrolle, indem sie auf den dazugehörigen Feldern Spielsteine ablegen. Die meisten Felder gehören gleichzeitig zu mehreren Schicksalsfäden.

Von der Art eines Schicksalsfadens hängt ab, wie über dessen Kontrolle entschieden wird:



Militärische Stärke: Diesen Schicksalsfaden kontrolliert der Spieler, der auf seinen hier anliegenden Spielsteinen insgesamt die meisten Speere hat.



Rang des Anführers: Diesen Schicksalsfaden kontrolliert der Spieler, der hier den Anführer mit dem höchsten Rang hat. Der Rang richtet sich nach dem Buchstaben auf den Anführer-Spielsteinen.



Zahlenmäßige Stärke: Diesen Schicksalsfaden kontrolliert der Spieler, der hier die meisten Spielsteine anzuliegen hat. Die Art der Spielsteine spielt keine Rolle.

Beispiel:



*Jede String-Plättchen-Art bildet Schicksalsfäden, die bei Spielende gewertet werden. Der **Speer** auf dem Spielstein in der Bildmitte zählt zur **militärischen Stärke**; der **Spielstein selbst** zur **zahlenmäßigen Stärke**.*

*Der Buchstabe auf dem Spielstein hat hier keinen Effekt, weil er nicht mit einem Schicksalsfaden verbunden ist, bei dem der **Rang des Anführers** zählt.*

Spielsteine



Krieger

Ein Krieger-Spielstein hat 1 - 3 Speere, die seine Stärke angeben



Anführer

Ein Anführer-Spielstein hat 1 - 4 Speere, die seine Stärke angeben, sowie einen Buchstaben, der den Rang angibt. A ist der höchste Rang, E der niedrigste.

Weber

Weber-Spielsteine beeinflussen die unmittelbar benachbarten String-Plättchen. Sie haben weder militärische Stärke noch Rang, zählen aber bei der Anzahl der Spielsteine

Es gibt zwei Arten von Weberspielsteinen: Warp (= Kettfaden) und Weft (= Schussfaden)

Wenn ein Spieler während seiner ersten beiden Spielzüge einen Weberspielstein aufdeckt, darf er ihn beiseite legen und einen anderen Spielstein ziehen.

Anschließend mischt er ihn wieder unter seine Spielsteine.



Warp (Kettfaden)

Spielt ein Spieler den Warp-Spielstein, darf er zwei zu diesem Spielstein benachbarte String-Plättchen vertauschen. Hierbei können z.B. ein Schicksalsfaden in zwei Teile getrennt oder zwei Schicksalsfäden zu einem verbunden werden. Oder es werden lediglich die Positionen von Schicksalsfäden verändert



Weft (Schussfaden)

Spielt ein Spieler den Weft-Spielstein, trennt er die hier verlaufenden Schicksalsfäden. Alle mit diesem Feld verbundenen Schicksalsfäden starten bzw. enden hier. Der Weft-Spielstein selbst zählt separat zur zahlenmäßigen Stärke jedes dieser Schicksalsfäden.

Spielzüge

Der Startspieler deckt einen seiner Spielsteine auf und platziert ihn auf einem freien Feld des Spielplans. Damit endet sein Spielzug. Von jetzt an deckt jeder Spieler immer zwei Spielsteine auf und platziert sie in beliebiger Reihenfolge auf freie Felder. Im letzten Zug wird wieder nur ein Spielstein gespielt und zwar auf eines der drei verbliebenen freien Felder.

Am Spielende ist jeder Spielstein Teil mindestens eines Schicksalsfadens und entscheidet mit darüber, wer die String-Plättchen dieser Fäden gewinnt.

Zwei Felder auf dem Spielplan bleiben frei. Sie teilen die Schicksalsfäden in gleicher Weise wie die Weft-Spielsteine.



Der Griechen-Spieler (schwarz) hat gegenwärtig den ranghöchsten Spielstein im aus zwei String-Plättchen bestehenden Schicksalsfaden.



Der Trojaner-Spieler (orange) kann den Weft-Spielstein spielen, um den Schicksalsfaden in zwei Teile von je einem String-Plättchen zu trennen. Der Griechen-Spieler kontrolliert dann den linken Schicksalsfaden, der Trojaner-Spieler den rechten.



Der Trojaner-Spieler kann stattdessen aber auch den Warp-Spielstein nutzen, um die String-Plättchen zu vertauschen. Dadurch erhält er die Kontrolle über den ganzen Schicksalsfaden.

Spielende

Das Spiel endet, sobald der letzte Spielstein gelegt wurde. Nun wird jeder Schicksalsfaden einzeln gewertet.

Ein Schicksalsfaden besteht aus benachbarten gleichartigen String-Plättchen (inklusive Abzweigungen), sofern sie nicht durch leere Felder oder Weft-Spielsteine unterbrochen sind.

Der Spieler, der einen Schicksalsfaden kontrolliert, erhält alle String-Plättchen dieses Fadens.

Die Spielsteine bleiben vorerst an ihrem Platz, weil sie auf mehrere Schicksalsfäden wirken.

Spielauteur: Günter Cornett

Grafik Design: Steven Meyer-Rassow

Illustration: José Daniel Cabrera Peña & Rocío Espín Piñar

Osprey Games
part of Bloomsbury Publishing Plc
PO Box 883, Oxford, OX1 9PL, UK

Diese Ausgabe:
© 2016 Osprey Publishing Ltd.
Alle Rechte vorbehalten.

www.ospreygames.co.uk

Es ist am einfachsten, die Schicksalsfäden Typ für Typ auszuwerten:

- **Militärische Stärke:** Den jeweiligen Schicksalsfaden kontrolliert der Spieler, der auf allen seinen hier anliegenden Spielsteinen die meisten Speere hat.
- **Zahlenmäßige Stärke:** Den Schicksalsfaden kontrolliert der Spieler, der hier die meisten Spielsteine anzuliegen hat. Die Art der Spielsteine spielt keine Rolle. Die Weber-Spielsteine zählen also auch.
- **Rang des Anführers:** Den Schicksalsfaden kontrolliert der Spieler, der hier den Anführer mit dem höchsten Rang hat. Im Falle eines Gleichstands zählt der nächst niedrigere Rang usw..

Wo dann noch ein Gleichstand besteht, bekommt kein Spieler die String-Plättchen; sie werden beiseite gelegt. Wurden alle Schicksalsfäden gewertet, gewinnt der Spieler mit den meisten String-Plättchen.

VARIANTEN

Die beiden folgenden Varianten können einzeln oder zusammen gespielt werden:

Loom

Auf der Rückseite des Spielplans befindet sich der Loom (Webstuhl). Hier können 24 verschiedene Kombinationen von Schicksalsfäden als Startaufstellungen "gewebt" werden. Jedes Loom-Plättchen passt zu einem String-Symboltyp auf dem Spielplan. Von den verdeckt gehaltenen Loom-Plättchen werden nacheinander 3 gezogen:

Das erste Loom-Plättchen gibt den Symboltyp an, auf das die String-Plättchen "Militärische Stärke" gelegt werden. Das zweite Loom-Plättchen gibt den Symbol-Typ an, auf das die String-Plättchen "Zahlenmäßige Stärke" gelegt werden. Das dritte Loom-Plättchen gibt den Symbol-Typ an, auf dem die String-Plättchen "Rang des Anführers" gelegt werden.

Jede Kombination ergibt eine neue ausbalancierte Startaufstellung für Agamemnon. Dabei gibt es jeweils ein Feld, das überhaupt nicht mit String-Plättchen verbunden ist. Dieses Feld ist nicht Teil des Spiels und wird daher ignoriert.

In dieser Variante können Warp-Spielsteine statt zum Vertauschen zweier String-Plättchen auch dazu benutzt werden, ein String-Plättchen auf eine leere Verbindung der vierten Loom-Plättchen-Sorte zu verschieben.

Das Orakel

Bei Spielbeginn teilt jeder Spieler seine Spielsteine in drei Gruppen: Anführer, Weber und Krieger. Jede Gruppe wird separat gemischt und getrennt gelagert.

Wer am Zug ist, kann wählen, von welchem Stapel bzw. welchen Stapeln er seine beiden Spielsteine zieht. Anschauen darf er sie erst, wenn er beide gezogen hat.

Den Göttern trotzen

Die Spieler können auch vereinbaren, alle Teile offen vor sich abzulegen und in jedem Spielzug völlig frei zu wählen, welche Spielsteine sie setzen wollen. Das macht das Spiel berechenbarer; dennoch empfehlen wir es nicht, weil es die Spielzeit stark verlängert. Aber letztlich ist das eure Entscheidung. Spielt es, wie es euch gefällt.