

Tribun

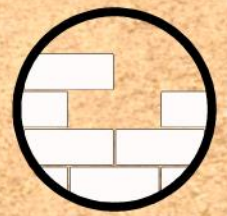
Pugna pro Cannae

Der Spielablauf



**Spürst Du die Sonne auf Deinem Gesicht?
Fühlst Du den Sand unter Deinen Füßen?
Dort vorne lauert der Feind...
Besiege ihn!**

Grundlagen



Diese Anleitung beschreibt den Spiel Aufbau und den allgemeinen Spielablauf. Zu Beginn erklären wir dir die Basis-Regeln mithilfe derer Du bereits nervenaufreibende Schlachten schlagen können wirst. Am Ende zeigen wir dir dann noch einige Erweiterungs-Regeln für das professionelle Tribun©-Spiel.

Der Aufbau

Der Tribun der weißen Armee startet in einem regulären Spiel (über das gesamte Feld) immer auf dem Feld A_VI, der der schwarzen Armee auf dem Feld K_VI (wie in der Grafik dargestellt). Um die Komplexität des Spiels zu verringern, können die Kontrahenten sich aber auch darauf einigen, einige Randfelder abzudecken und damit das Spielfeld zu verkleinern.



Die Einheiten

Eine Einheit ist ein Stapel an Steinen. Eigene Einheiten erkennst Du daran, dass entweder ein Stein deiner Farbe, oder dein Tribun ganz oben steht. Bei feindlichen Einheiten gilt das Gegenteil.

Der Spielablauf

1. Die Aufstellung wird aufgebaut
2. Die Kontrahenten einigen sich auf ihre Figurenfarben
3. Der Start-Spieler wird festgelegt (Einigung oder z.B. Münzwurf)
4. Beide Spieler ziehen abwechselnd Züge, bis das Spiel endet.

Der Zug

Du wählst zwischen 4 Arten des Ziehens:

1. Laufen
2. Angreifen
3. Kombinieren
4. Dekombinieren

Diese Optionen werden auf den folgenden Seiten näher beschrieben. Nichts tun ist verboten, auch wenn dies bedeutet, zu verlieren. Es herrscht Zugzwang!

Solange am Ende deines Zuges klar erkennbar ist, dass Du einen legalen Zug gemacht hast, darfst Du währenddessen alles mit den Steinen auf dem Brett machen (wie deinen Zug zurücknehmen). Daher musst Du bekanntgeben, wann Du deinen Zug beendest. Wir empfehlen, diese Regel nicht allzu sehr auszunutzen und den Zug komplett vor auszudenken, bevor letztendlich gezogen wird.

Das Ende

Es gibt 4 Arten zu gewinnen:

- durch das Schwert - Du schlägst den gegnerischen Anführer
- durch Resignation - Der Kontrahent gibt auf
- durch Zeit - Sobald die Uhr abgelaufen ist (z.B. eine Schachuhr)
- durch Paralyse - Der Gegner kann nicht mehr ziehen (kommt bei Tribun© extrem selten vor)

und 3 Arten mit "Unentschieden" zu beenden:

- durch Einigung:
Ihr beschließt Frieden

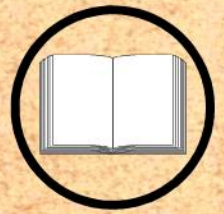
- durch Erschöpfung:

Ein Sieg ist mangels ausreichender Kampfstärke unmöglich. (aufgrund mangelnder Computer-Evaluation ist nicht bekannt, ab wann dieser Zustand definitiv eintritt. Im realen Spiel wird es wohl zu einer Einigung kommen)

- durch Ermüdung (Wettkampfregel):

Ihr spielt zu lange unentschlossen. Damit ist gemeint, dass Ihr über 64 Runden ausschließlich reversible Züge spielt. (Züge werden als reversibel bezeichnet, wenn man ihre Auswirkungen zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels wieder rückgängig machen kann. Irreversibel, also das genaue Gegenteil hiervon, sind z.B. das Schlagen von Steinen oder das "Hoch"-Kombinieren des Tribuns.)

Vokabular



Dominierung eines Feldes

Ein Feld wird von demjenigen dominiert, dessen Steine auf diesem Feld am weitesten oben stehen.

Gabel

Eine Gabel ist ein taktisches Motiv bei welchem zwei Einheiten angegriffen werden, aber nur eine geschützt werden kann.

Impero (lat. für "Ich kommandiere")

Eine Einheit wird von einer gegnerischen Einheit kommandiert, sobald fremde Steine über ihr stehen. Impero ist immer das Ergebnis einer Kampfhandlung. Die maximale Gesamthöhe beträgt 12 Steine. Wachsoldaten kommandieren Gefangene.

Magnus Angor (lat. für "große Angst")

Dieses Motiv tritt auf, wenn der Tribun von mindestens zwei Einheiten angegriffen wird. Hierdurch kann der Angriff nicht durch Eliminierung des Angreifers abgewehrt werden und der Tribun muss sich zwingend bewegen.

Nex (lat. "Tod")

Ausruf, sobald man den gegnerischen Tribun tötet (ähnlich dem "Matt" beim Schach).

Runde

Eine Runde ist die Gesamtabfolge eines Zuges beider Spieler.

Schlagen

Steine werden vom Spielfeld entfernt. Begonnen wird immer von oben. Hieraus ergibt sich, dass der Tribun stirbt, sobald ein Stein von einer Tribun-Einheit entfernt wird, da er immer oben steht.

Zug

Als Zug wird die gesamte Aktion eines Spielers bis zur Übergabe an seinen Gegner gewertet.

Zugzwang

Kann ein Zug gespielt werden, muss ein Zug gespielt werden! Hierdurch kann auch ein schlechter Zug forciert werden.

Laufen



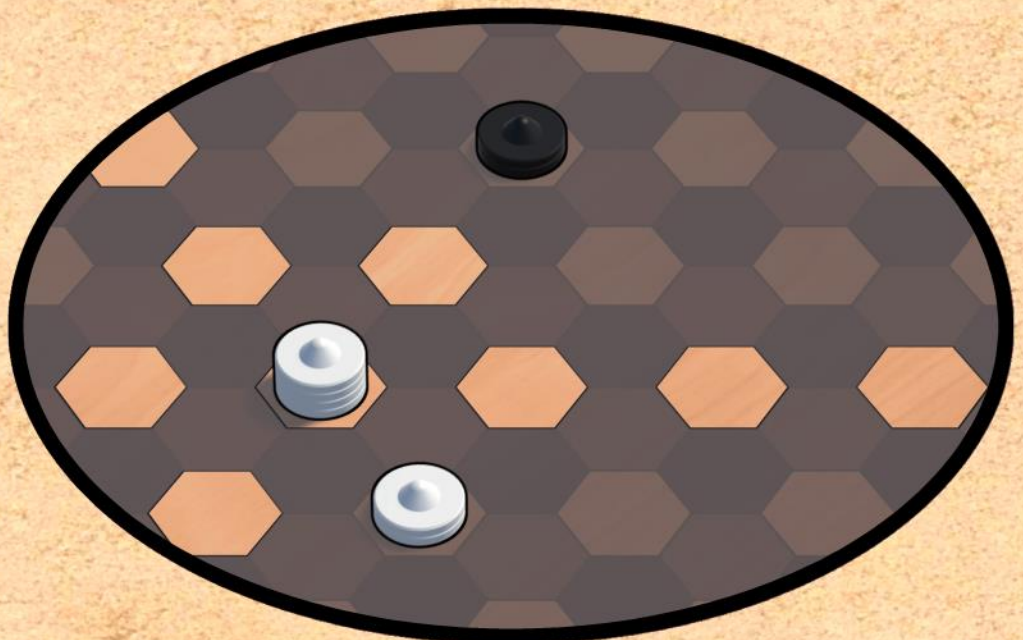
Das Laufen ist der intuitivste Weg deine Einheiten von einem Ort zu einem anderen zu bringen. Die **Laufmuster** aller Einheiten findest Du im Faltblatt "**Lauf- und Angriffsmuster**".

Das Laufen besteht immer aus folgenden Schritten:

1. Wähle eine deiner Einheiten aus.
2. Wähle ein **leeres** Feld auf dem Bewegungsmuster der ausführenden Einheit aus.
(beachte blockierte Pfade bei Sequenz-Mustern)
3. Verschiebe deine Einheit auf das Feld.

Beispiel:

Zu sehen sind die möglichen Lauffelder eines weißen Eques (helle Flächen). Man sieht, wie seine Bewegung sowohl durch die gegnerische, als auch die eigene Einheit blockiert wird. Weder die besetzten Felder selber, noch die dahinterliegenden Felder können durch den Eques erreicht werden. Dieses Beispiel gilt schematisch für alle Einheiten. Einheiten ohne fortlaufende Muster (z.B. Sagittarius) können besetzte Felder nicht erreichen. Dahinter liegende Felder gibt es aufgrund ihres Laufmusters nicht. Von feindlichen Einheiten besetzte Felder können jedoch nach einer Kampfhandlung eingenommen werden. Dies ist jedoch kein Laufen.



Angreifen



Das Kampfsystem von Tribun© ist komplex, jedoch aufgrund seines natürlichen Aufbaus intuitiv und leicht zu erlernen. Pro Zug kann immer genau ein Zielfeld angegriffen werden.

Das Angreifen besteht immer aus folgenden Schritten:

1. Wähle eine gegnerische Einheit aus. Diese ist das Ziel deines Angriffes.
2. Finde alle eigenen Einheiten, die das Zielfeld über ihr **Angriffsmuster** (siehe Faltblatt "**Lauf- und Angriffsmuster**") erreichen. Sie können am Angriff teilnehmen.
3. Wähle aus diesen Einheiten diejenigen, die am Angriff teilnehmen sollen (mindestens eine Einheit).
4. Der Schaden des Angriffes ergibt sich aus der Summe der Angriffstärken (Höhe der beteiligten Einheiten). Diese Anzahl an Steinen wird von oben von der gegnerischen Einheit entfernt und vom Brett genommen. Dies ist irreversibel. Geschlagene Steine kommen in dieser Partie nicht mehr aufs Brett.

Der Angriff kann zwei verschiedene Resultate haben:

1. Der Gesamtschaden ist größer oder gleich der Höhe der angegriffenen Einheit. Dies wird "**Besiegen**" genannt. Die gesamte Einheit wird vom Brett entfernt. Eine der angreifenden Einheiten muss nun das Zielfeld besetzen!
2. Der Gesamtschaden ist kleiner als die Höhe der angegriffenen Einheit. Dies wird "**Verwunden**" genannt. Einige gegnerische Figuren verbleiben auf dem Zielfeld. Die gegnerische Einheit wurde verändert.

Wichtig: Entsteht hierdurch eine Einheit, die es nicht gibt (Höhe 5 oder 7), wird ein zusätzlicher Stein entfernt!

Beispiel:

Zu sehen ist ein Angriff dreier weißer Einheiten (ein Servus und zwei Sagittarii) auf eine schwarze Einheit (eine Ballista). Weiß ist am Zug und kann aus seinen drei Angreifern nun diejenigen auswählen, welche den Angriff ausführen sollen.

Es gibt fünf verschiedene Varianten, die wir im Folgenden betrachten werden:

Verwunden:

- 1) Nur der Servus greift an:

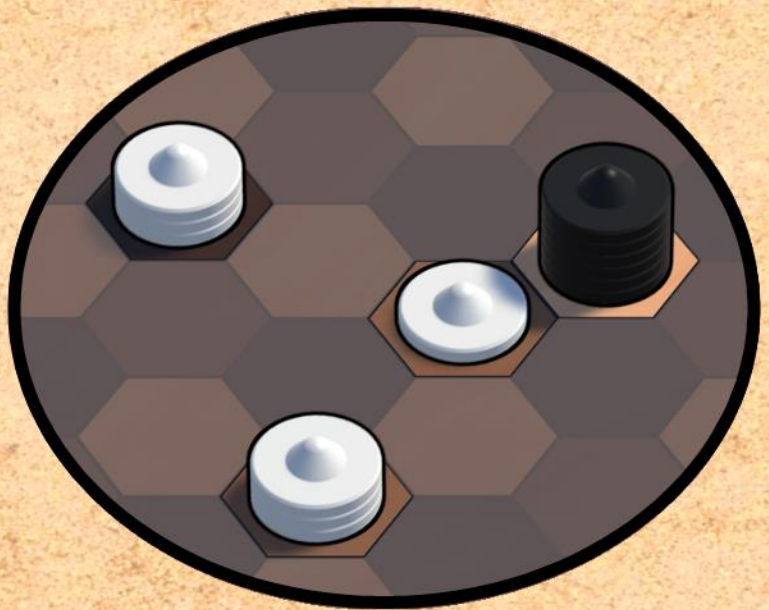
Es ergibt sich ein Gesamtschaden von 1. Daher wird 1 Stein von der schwarzen Ballista entfernt. In diesem Sonderfall würde also eine Figur mit 5 Steinen entstehen, die es jedoch nicht gibt. Daher wird 1 weiterer Stein entfernt, wodurch ein schwarzer Eques entsteht.

- 2) Nur ein Sagittarius greift an:

Es ergibt sich ein Gesamtschaden von 3. Daher werden 3 Steine von der schwarzen Ballista entfernt, wodurch ein schwarzer Sagittarius entsteht.

- 3) Servus und ein Sagittarius greifen gemeinsam an:

Es ergibt sich ein Gesamtschaden von 4. Die Ballista wird zu einem Hastatus.



Besiegen:

- 4) Die beiden Sagittarii greifen gemeinsam an:

Es ergibt sich ein Gesamtschaden von 6. Die Ballista wird besiegt und komplett vom Spielfeld entfernt. Weiß muss sich am Ende entscheiden, welcher der beiden Sagittarii das Feld der Ballista besetzen soll.

- 5) Alle drei Einheiten kämpfen gemeinsam:

Es ergibt sich ein Gesamtschaden von 7. Die Ballista wird ebenfalls besiegt, da der Schaden die Stärke der Einheit sogar übersteigt. Weiß könnte jetzt also auch den Servus einsetzen, um das Zielfeld einzunehmen.

Fazit:

Möchte man eine gegnerische Einheit besiegen, sollte man alle verfügbaren Einheiten im Kampf einsetzen, damit man jede dieser Einheiten auch auf das Zielfeld stellen könnte. In den meisten Fällen empfiehlt es sich, schwache Einheiten nach vorne zu schieben und sie von stärkeren Einheiten aus der Deckung heraus schützen zu lassen.

Kombinieren



Beim Kombinieren "verschmelzen" Teile von eigenen Einheiten oder auch ganze Einheiten zu neuen Einheiten. Das Kombinieren besteht immer aus folgenden Schritten:

1. Finde ein leeres Feld an welchem mindestens 2 deiner Einheiten gemeinsam angrenzen (benachbarte Felder).
2. Wähle genau 2 "spendende" Einheiten aus.
3. Staple Steine von den spendenden Einheiten auf dem Zielfeld auf.

Folgendes muss zu Ende deines Zuges vorliegen:

1. Nur existierenden Einheiten dürfen entstanden sein (**5, 7 oder mehr als 8 Steine sind verboten!**). Weder auf den Ursprungsfeldern der spendenden Einheiten, noch auf dem Zielfeld der neu entstandenen Einheit.
2. Jede spendende Einheit hat mindestens einen Stein abgegeben. Prinzipiell dürfen "Spender" auch alle Steine spenden. "Spender" werden hierdurch bedingt immer kleiner.

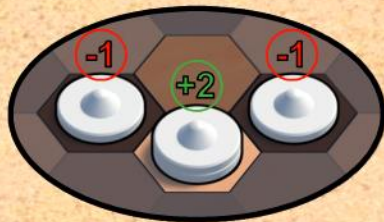
Kombiniert dein Tribun ("ja, er darf das!"), gilt außerdem:

1. Die Tribun-Einheit (alle eigenen Steine mit dem Tribun an der Spitze) nimmt immer komplett teil.
2. Der Tribun steht immer oben.

Beispiel 1:

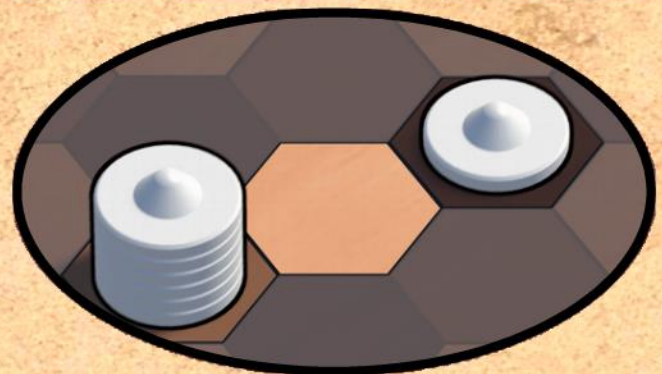
In diesem Beispiel sind zwei Hastati zu sehen, die sogar auf zwei unterschiedlichen Feldern kombinieren könnten, da sie beide jeweils an diese Felder angrenzen (hell- und mittelbraun). Da beide Felder weder durch eine eigene Einheit, noch durch eine feindliche blockiert sind, wählt der Spieler nun ein Zielfeld aus. Im Folgenden entscheidet er sich für das helle Feld.

Hier siehst Du mögliche Ergebnisse der Kombination:



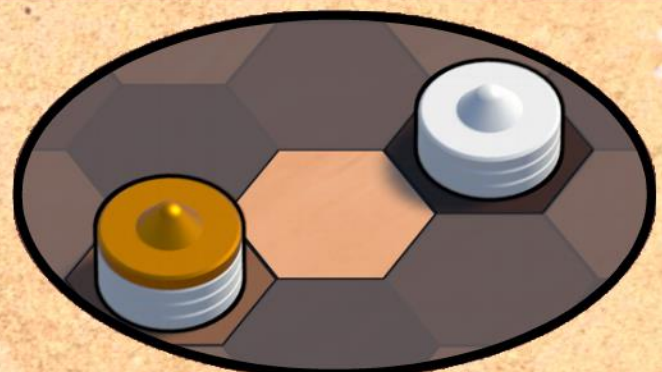
Beispiel 2:

Die Ballista und der Servus haben in diesem Beispiel keine Wahl, da sie sich nur das helle Feld in der Mitte "teilen". Die Ballista darf entweder 2, 3 oder 5 Steine spenden, da durch die Kombination mit dem Servus ein 3er, 4er oder 6er entstehen würde. 4 oder alle 6 Steine zu spenden wäre jedoch verboten, da hierdurch eine verbotene Einheit in der Mitte entstehen würde (5er oder 7er). Spendet die Ballista hingegen nur einen Stein, würde sie selber zu einem verbotenen 5er werden.



Beispiel 3:

Das abschließende Beispiel zeigt einen Eques-Tribun (4 Steine in Summe mit dem Tribun an der Spitze) und einen Sagittarius. Da die Tribun-Einheit immer komplett teilnehmen muss, werden von ihr immer 4 Steine gespendet. Hieraus ergibt sich für den Sagittarius, dass er nur exakt 2 Steine spenden darf, da sonst in der Mitte ein verbotener 5er- oder 7er- Tribun entstehen würde.



Dekombinieren



Dies ist der optionsreichste Zug. Er ermöglicht dir eine große Einheit in mehrere kleinere umzuwandeln.
Das Dekombinieren besteht immer aus folgenden Schritten:

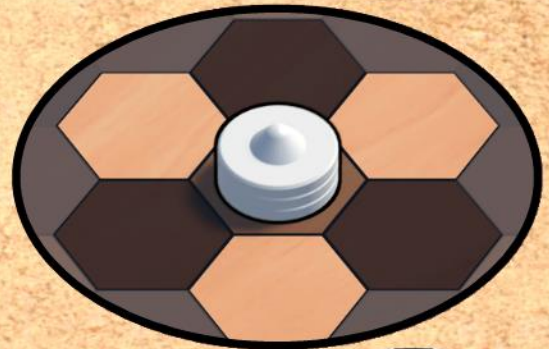
1. Wähle eine deiner Einheiten aus, die größer als 1 und kein Tribun ist.
(Eine Tribun-Einheit darf nicht dekombinieren. Der Tribun behält seine Elite bei sich - bis zum Sieg oder Untergang)
2. Verteile alle deine Figuren in beliebiger Weise auf beliebige leere, benachbarte Felder und/ oder das Ursprungsfeld.
(Ein Feld kann bis zu 6 Nachbarfelder haben. Mit dem Ursprungsfeld im Zentrum ergeben sich maximal 7 Verteil-Felder)

Folgendes muss zu Ende deines Zuges vorliegen:

1. Nur existierenden Einheiten dürfen entstanden sein.
2. Mindestens 2 der maximal 7 Felder müssen besetzt sein, da sonst keine Aufteilung der Einheit stattfindet.

Beispiel 1:

In diesem Beispiel hat ein Sagittarius die Möglichkeit, sich frei auf alle 7, oben beschriebenen, Felder zu verteilen, da keines dieser Felder durch eine andere Einheit (Freund oder Feind wäre egal) blockiert ist. Mathematisch hat bereits der Sagittarius bei 7 freien Feldern exakt 77 Möglichkeiten, zu dekombinieren. Was das für eine Ballista bedeutet, kann man vielleicht schon erahnen. Rechne es gerne selber aus.



Hier siehst Du 3 mögliche der 77 Ergebnisse der Dekombination:



Beispiel 2:

In diesem Beispiel werden wir Zeugen einer schon recht verzwickten Situation, wobei wir uns auf die weiße Ballista konzentrieren werden. Eigene und feindliche Einheiten nehmen ihr beinahe jegliches Dekombinations-Potential. Es verbleibt nur noch das mittelbraune Feld links unten. Hierdurch werden aus den sonst fast 1000 Dekombinations-Möglichkeiten noch 3, da nur existierenden Einheiten entstehen dürfen. Somit kann die Ballista nur 2, 3 oder 4 Steine abgeben.

Hier siehst Du die 3 einzigen Ergebnisse der Dekombination:



An dieser Stelle enden die Regeln für das Basis-Spiel, mit welchen sicherlich über 90% der Möglichkeiten in Tribun© gespielt werden können. Wir empfehlen dir, dich zu Beginn mit diesen Regeln vertraut zu machen und zu erfahren, welche taktischen Möglichkeiten sich bereits jetzt auf dem Spielfeld ergeben (auch die Centuria sollte zu Beginn noch nicht verwendet werden). Hast Du erste Erfahrungen erfolgreich gesammelt, dann kehre an diese Stelle der Anleitung zurück und lerne die Erweiterungen für professionelles Tribun©. Unter anderem wird es dann möglich sein, einen Gegner nicht nur zu schlagen, sondern ihn zu unterwerfen, um sich seine Eigenschaften zu Nutze zu machen. Viel Spaß und...

si vis pacem para bellum - Sehnst Du nach Frieden, so rüste zum Krieg!

Erweiterungen



Für professionelles Tribun© bedarf es noch einiger Ergänzungen:

Die erste Regelerweiterung betrifft das Kombinieren, denn sofern die eigenen Einheiten in einer Symmetrie stehen, können auch 3 oder sogar 6 Einheiten gleichzeitig kombinieren, was erheblich Zeit spart. Die allgemeinen Grundvoraussetzung für das Kombinieren, bleiben hierbei erhalten. Als Symmetrie gelten Dreiecks- und Ringformationen, wie hier dargestellt (das Dreieck gibt es natürlich auch mit der Spitze nach oben). Entscheidend ist, dass ausschließlich identische Einheiten teilnehmen können. D.h. auf allen teilnehmenden Feldern stehen exakt die gleichen Steine in gleicher Anzahl und Reihenfolge (und das sowohl vor, als auch nach der Kombination, d.h. alle Teilnehmer spenden in gleicher Höhe!). Jegliche Einheiten, die nicht an der Kombination teilnehmen (sowohl eigene, als auch feindliche) stören die Symmetrie nicht! Es könnten aus einem Ring auch nur die jeweiligen Dreiecke symmetrisch kombinieren. **Der Tribun kann niemals Teil einer Symmetrie sein.**



Die zweite Ergänzung hält die neue Einheit Centuria bereit (siehe Faltblatt "**Lauf- und Angriffsmuster**"). Vor allem auf ihre Besonderheit des Überspringens eigener Einheiten soll an dieser Stelle eingegangen werden.

In der nebenstehenden Grafik ist die Centuria im Zentrum gut zu erkennen. Vor allem die Situation im unteren Bereich der Darstellung wollen wir uns nun genauer ansehen. Auf der linken Seite stehen 3 feindliche Einheiten, von denen sich eine hinter einer anderen versteckt hält, wodurch die Centuria sie nicht angreifen kann. Auf der rechten Seite steht hingegen eine feindliche Einheit hinter einer eigenen, weshalb sie von der Centuria angegriffen werden kann. Aufgrund dieser Besonderheit ist die Centuria der perfekte Unterstützer, da feindliche Einheiten in ihrer Nähe immer besiegt werden, aber im besten Fall nur kleine Einheiten vorrücken müssen. Außerdem wird die Centuria durch ihre kleineren Verbündeten sehr gut gegen feindliche Angriffe abgeschirmt.



Die restlichen hell dargestellten Felder kann die Centuria aufgrund ihres Angriffs- und/ oder Laufmusters regulär erreichen.

Die letzte Ergänzung ist diejenige mit den weitreichendsten Folgen, da sie sich im Grunde auf alles auswirken kann. Doch genau sie ist es auch, welche Tribun© noch einmal deutlich von anderen Spielen dieses Genres abhebt und unszusätzliche taktische Momente beschert. Wir präsentieren: **Impero!**

"Impero - ich kommandiere" ist immer das Ergebnis eines Angriffs, bei dem eine Einheit **besiegt** wurde. Doch anstatt die feindlichen Steine vom Brett zu entfernen, stellt man einfach die eigenen Steine oben auf.

In unserem Beispiel hat ein Hastatus (Wächter) einen Sagittarius (Gefangener) Impero genommen (dies gelang ihm natürlich nicht alleine, da er den Sagittarius alleine nicht besiegen konnte). Im Ergebnis ist eine Impero-Einheit entstanden, so dass Weiß sich in weiteren Zügen entscheiden kann, welches Bewegungs- oder Angriffsmuster für diese Einheit eingesetzt werden soll.

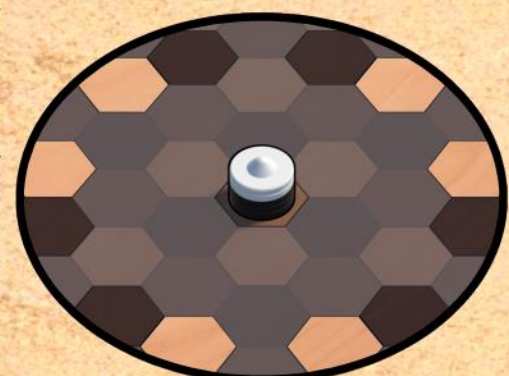
Möglichkeit A:

Weiß entscheidet sich, mit den Hastatus-Mustern fortzufahren. In diesem Fall haben die schwarzen Steine keine Bedeutung. Sie werden einfach ignoriert und der Hastatus verhält sich bei allen Bewegungen (**Achtung: nicht Kombination/ Dekombination!**), wie aus dem bisherigen Regelwerk bekannt. Dies kann auch dazu führen, dass er den Sagittarius verlässt, wodurch dieser freigelassen werden würde.



Möglichkeit B:

Weiß entscheidet sich, mit den Sagittarius-Mustern fortzufahren. In diesem Fall haben die weißen Steine keine Bedeutung. Sie werden einfach ignoriert und der Sagittarius verhält sich bei allen Bewegungen (**Achtung: nicht Kombination/ Dekombination!**), wie aus dem bisherigen Regelwerk bekannt. Die Besonderheit hierbei ist jedoch, dass bei einer Bewegung der Gefangenen immer die gesamte Impero-Einheit (auch die weißen Steine) bewegt wird. Hierdurch **behalten die Wächter weiterhin die Kontrolle über ihre Gefangenen.**



Erweiterungen



Die Impero-Bedingung:

Grundsätzlich gilt, dass im Falle einer Impero-Einheit zu allen bisher bekannten Regeln auch immer noch die Impero-Bedingung erfüllt sein muss. Im Grunde geht es darum, dass die Wächter stark genug sein müssen, um ihre Gefangenen weiterhin zu kontrollieren. Werden sie zu irgendeinem Zeitpunkt durch eine feindliche Verwundung zu schwach, werden sie von den Gefangenen überwältigt und vom Spielfeld genommen. Tribune werden niemals Impero genommen!

Die Wächter sind stark genug, wenn: **2 x Anzahl Wächter ≥ Anzahl Gefangene!** (pro Wächter maximal 2 Gefangene)

Wichtig:

- Der Tribun darf ebenfalls Impero nehmen, sofern er die Impero-Bedingung erfüllt.
- Einheiten größer 4 dürfen nicht Impero nehmen (Ballista & Centuria), dürfen aber sehr wohl Impero genommen werden, d.h. eine Ballista steht im Impero niemals oben, aber durchaus unten. Die größte Impero-Einheit ist daher 4 auf 8 (12 hoch).
- Ein freiwilliges Opfern eigener Steine durch Kombination/ Dekombination, bei der am Ende die Impero-Bedingung verletzt ist (und was folglich zum Verlust der nun zu schwachen Wächter führte) ist verboten. Im Prinzip sind (De-)Kombinationen erlaubt.
- Für symmetrisches Kombinieren gilt, dass nur identische Einheiten teilnehmen dürfen. Wie bereits beschrieben müssen hierfür exakt die gleichen Steine in der exakt gleichen Reihenfolge auf den Ursprungsfeldern stehen.
- Wächter haben die zusätzliche Zugmöglichkeit des **Meuchelns**. In diesem Fall werden die Wächter auf ein freies benachbartes Feld gesetzt und die Gefangenen werden vom Brett entfernt.



Impero-Ergänzungen zum Kampfsystem von Tribun©:

Eine Impero-Einheit (Hastatus auf Hastatus) steht einem feindlichen Hastatus gegenüber. Weiß kann die schwarzen Figuren nun auf 4 Arten bekämpfen:

1. Die Einheit nutzt seine Gefangenen, um zu schlagen. Die gesamte Einheit ist aktiv.
2. Nur die Wächter sind aktiv und schlagen. Dadurch werden die Gefangenen befreit.
3. Die Wächter nehmen das Ziel Impero und lassen ihre vorherigen Gefangenen dadurch frei.
4. Die Wächter meucheln. Sie können auf jedes freie, anliegende Feld gesetzt werden.



1. Schlagen, ganze Einheit



2. Schlagen, nur Wächter



3. Impero



4. Meucheln



Und noch ein paar Beispiele zum Impero-Kampfsystem:



Hastatus und Servus attackieren einen Eques/Sagittarius-Impero:

Weiß kann nun wählen zwischen einer Verwundung mit 1 oder einer Verwundung mit 2, sofern die Einheiten alleine ins Gefecht ziehen. Zusammen erzielen die Angreifer einen Schaden von 3, was eigentlich nicht ausreicht, um den Eques zu besiegen. Da jedoch nur ein Servus als Wächter zurückbliebe, stirbt auch dieser automatisch mit, da die Impero-Bedingung nun verletzt ist. Die Gefangenen werden befreit.



Hastatus/Eques-Impero attackiert Ballista:

Weiß kann die gegnerische Ballista entweder mit 2 oder 4 Schadenspunkten verwunden. Besiegen ist jedoch in diesem Beispiel unmöglich, da sich Weiß ja entscheiden muss, welche der beiden Einheiten aktiv wird und somit ihre Schadenspunkte nicht zusammenaddiert werden dürfen. Der maximale Schaden ist 4. Die Ballista Impero zu nehmen ist nicht möglich, da es nicht zum Besiegen kommt. Außerdem erfüllt der Hastatus nicht die Impero-Bedingung für eine Ballista ($2 \times 2 < 6$). Aber auch das Meucheln des Eques wäre eine Option.



Hastatus/Eques-Impero attackiert Sagittarius:

Weiß könnte den Sagittarius mit 2 verwunden und würde dadurch weiterhin seine Impero-Position auf dem Eques behalten, da der Gegner nicht besiegt wurde. Mit der gesamten Impero-Einheit könnte der Sagittarius auch einfach besiegt werden. Den Sagittarius Impero nehmen könnte der Hastatus jedoch nicht. Er erfüllt zwar die Impero-Bedingung für den Sagittarius, jedoch kann er alleine diesen gar nicht erst besiegen. Hierfür benötigt er die Kampfkraft des Eques, wonach jedoch wiederum kein Impero erlaubt wäre.