



Augustus

Spielanleitung – kurz erklärt

Augustus ist ein Gesellschaftsspiel, in dem ihr als Statthalter des Kaisers Provinzen aufbaut und Senatoren für euch gewinnt. Gezogene Mobilisierungsmarker bestimmen, wo ihr eure Legionen platziert. Wer eine Zielkarte vollständig besetzt hat, ruft laut aus und kassiert deren Effekt.

Spielziel

Ihr erobert Zielkarten, indem ihr sie mit Legionen füllt, und sammelt damit Punkte. Wer am Ende die meisten Punkte hat, wird zum Konsul ernannt.

Vorbereitung

Jeder bekommt 6 zufällige Zielkarten und 7 Legionen. Aus den 6 Karten wählt ihr 3 aus und legt sie offen vor euch ab, der Rest wandert auf den Ablagestapel der Zielkarten. Zusätzlich liegen 6 Zielkarten in einer allgemeinen Auslage bereit. Ein Spieler übernimmt die Rolle des Ausrufers.

So spielt ihr

- 1 Der Ausrufer zieht pro Runde einen Mobilisierungsmarker aus dem schwarzen Beutel.
- 2 Alle Spieler dürfen daraufhin Legionen auf ihre passenden Zielkarten setzen. Ein Joker-Marker gibt zusätzliche Freiheit.
- 3 Ist eine Zielkarte komplett mit Legionen belegt, rufst du "Ave Cäsar" und zeigst damit an, dass du eine Provinz erobert oder einen Senator gewonnen hast.
- 4 Die Karte wird neutralisiert: Die Legionen kehren in deinen Vorrat zurück, die Karte wird ausgewertet.
- 5 Für jede eroberte Zielkarte darfst du eine neue Karte aus der Auslage nachziehen.

So gewinnt ihr

Sobald jemand 7 Zielkarten erobert und in seinen Kontrollbereich gelegt hat, endet das Spiel. Danach werden die Punkte ermittelt, der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt.

Spielziel

Ihr schlüpft in die Rolle von Statthaltern des Kaisers Augustus und sollt die Provinzen wirtschaftlich wie politisch voranbringen. Dazu besetzt ihr eure Zielkarten mit Legionen und erobert sie. Jede eroberte Karte bringt eigene Effekte und am Ende Punkte. Dem erfolgreichsten Statthalter winkt die Ernennung zum Konsul.

Spielmaterial

Zielkarten

7 pro Spieler Legionen

Mobilisierungsmarker

1 Schwarzer Beutel

1 Wertungsblock

Spielaufbau

- Jeder Mitspieler erhält 6 zufällig gezogene Zielkarten.
- Aus diesen 6 Karten wählst du 3 aus und legst sie offen vor dir ab.
- Die 3 nicht gewählten Karten kommen auf den Ablagestapel der Zielkarten.
- Jeder Mitspieler bekommt 7 Legionen in seinen Vorrat.
- 6 weitere Zielkarten werden als allgemeine Auslage bereitgelegt.
- Die Mobilisierungsmarker kommen in den schwarzen Beutel.
- Der mitgelieferte Wertungsblock wird bereitgelegt.

Spielbeginn

Ein Spieler wird als erster Ausrufer bestimmt. Er beginnt, indem er den ersten Mobilisierungsmarker aus dem schwarzen Beutel zieht. Die Quelle nennt kein Verfahren, nach dem der erste Ausrufer festgelegt wird.

Spielablauf

Der Ausrufer und die Marker

Der Ausrufer zieht in jeder Spielrunde einen Mobilisierungsmarker aus dem schwarzen Beutel. Dieser Marker gilt für alle am Tisch gleichzeitig. Es gibt auch Joker-Marker.

Legionen einsetzen

Passt der gezogene Marker zu einer eurer ausliegenden Zielkarten, dürft ihr dort eine Legion aus eurem Vorrat platzieren. Alle Mitspieler setzen ihre Legionen also parallel ein, ausgelöst durch denselben Marker. Euer Vorrat umfasst zu Beginn 7 Legionen.

Eine Zielkarte erobern

- 1 Sobald eine deiner Zielkarten vollständig mit Legionen bestückt ist, gilt sie als erobert.
- 2 Du machst das mit dem Ruf "Ave Cäsar" öffentlich. Damit zeigst du an, dass du eine Provinz erobert oder einen Senator gewonnen hast.
- 3 Die Karte wird neutralisiert: Alle Legionen von dieser Karte gehen zurück in deinen persönlichen Vorrat.
- 4 Anschließend wird die eroberte Zielkarte ausgewertet. Die Karten haben unterschiedlich starke Effekte, manche wirken sofort, andere erst im weiteren Spielverlauf.
- 5 Die eroberte Karte kommt in deinen Kontrollbereich.

Nachschub aus der Auslage

Hast du eine Zielkarte erobert, darfst du dir eine der 6 Karten aus der allgemeinen Auslage nehmen. So bleibt immer Nachschub an möglichen Zielen vorhanden.

Der Spielzug

- 1 Der Ausrufer zieht einen Mobilisierungsmarker aus dem schwarzen Beutel.
- 2 Alle Spieler setzen, sofern möglich, eine Legion auf eine passende Zielkarte vor sich.
- 3 Wer eine Zielkarte vollständig besetzt hat, ruft "Ave Cäsar".
- 4 Die eroberte Karte wird neutralisiert, die Legionen kehren in den Vorrat zurück.
- 5 Der Effekt der Karte wird ausgewertet, die Karte kommt in den Kontrollbereich.
- 6 Der Spieler nimmt sich eine neue Zielkarte aus der Auslage.

Sonderregeln

- Ein gezogener Mobilisierungsmarker kann ein Joker sein.
- Die Effekte der Zielkarten sind unterschiedlich stark und greifen entweder sofort oder erst später.
- Legionen sind nicht verloren: Beim Neutralisieren einer eroberten Karte kehren sie in deinen Vorrat zurück.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 7 Zielkarten erobert, neutralisiert und in seinen Kontrollbereich gelegt hat. Danach folgt die Punktauswertung: Die verschiedenen Zielkarten werden unterschiedlich belohnt. Die Punkte aller Mitspieler werden in eine Liste auf dem mitgelieferten Block eingetragen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt und wird Konsul. Zu einem Gleichstand macht die Quelle keine Angabe.

Tipps

- Wähle aus deinen 6 Startkarten die 3 Ziele so aus, dass sie sich möglichst wenig gegenseitig blockieren.
- Denk daran, dass du nur 7 Legionen hast. Verteilst du sie auf zu viele Karten, wird keine schnell fertig.
- Karten, die du eroberst, geben dir die Legionen zurück. Ein schneller erster Abschluss bringt dir also wieder Handlungsspielraum.
- Behalte die Auslage im Blick: Nach jeder Eroberung darfst du dort eine Karte nachziehen und dein Zielprofil neu ausrichten.
- Achte auf Karten, deren Effekt erst später wirkt. Die lohnen sich vor allem früh im Spiel.

Häufige Fragen

Wie viele Zielkarten habe ich zu Spielbeginn vor mir liegen?

Du erhältst 6 zufällige Zielkarten und suchst dir davon 3 aus, die du offen vor dir ablegst. Die anderen 3 kommen auf den Ablagestapel der Zielkarten.

Wann gilt eine Zielkarte als erobert?

Sobald sie vollständig mit Legionen bestückt ist. Dann rufst du 'Ave Cäsar' und zeigst damit an, dass du eine Provinz erobert oder einen Senator gewonnen hast.

Sind meine Legionen nach einer Eroberung verloren?

Nein. Beim Neutralisieren der Karte wandern alle darauf stehenden Legionen zurück in deinen Vorrat.

Bekomme ich Ersatz für eine eroberte Zielkarte?

Ja. In der Auslage liegen 6 Zielkarten, und für jede eroberte Karte darfst du dir eine davon nehmen.

Was macht der Ausrufer?

Er zieht in jeder Spielrunde einen Mobilisierungsmarker aus dem schwarzen Beutel. Dieser Marker erlaubt allen Spielern, ihre Legionen einzusetzen.

Wozu dient der Joker-Marker?

Die Quelle nennt den Joker als möglichen Mobilisierungsmarker, erklärt seine genaue Wirkung aber nicht. Schau dazu in die Originalanleitung.

Wirken die Karteneffekte sofort?

Das hängt von der Karte ab. Die Effekte sind unterschiedlich stark und greifen entweder sofort oder erst zu einem späteren Zeitpunkt.

Wann ist das Spiel zu Ende?

Sobald ein Spieler 7 Zielkarten erobert, neutralisiert und in seinen Kontrollbereich gelegt hat. Danach folgt die Punktauswertung.

Wie werden die Punkte festgehalten?

Auf einem mitgelieferten Block gibt es eine Liste, in die ihr die Punkte der einzelnen Mitspieler eintragt.

Was passiert bei Punktgleichstand?

Dazu sagt die vorliegende Quelle nichts. Diese Regel müsst ihr in der Originalanleitung nachschlagen.

Informationen zum Spiel

Spielart	Brettspiel
Kategorien	Gesellschaftsspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 25.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/augustus/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/augustus/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026