

## ALEA IACTA EST - KSR

Es gibt 5 Durchgänge (4 oder 5 Sp.) bzw. 6 Durchgänge (2 oder 3 Sp.).

### Ablauf eines Zuges:

- Startspieler beginnt und würfelt alle seine Würfel bzw. alle verbliebenen aus der vorhergehenden Runde.
- Nun darf man gegen Abgabe eines **Repetel-Chips** beliebig viele Würfel davon erneut würfeln. Gefällt das Ergebnis immer noch nicht, darf er beliebig oft erneut einen Repetel-Chips einsetzen.
- Man muss **mind. 1 Würfel in eines der 5 Gebäude** einsetzen, wo diese bis Durchgangs-Ende bleiben. Wer auf keines der 4 Gebäude (ohne Latrina) Würfel setzen kann, muss **genau 1** Würfel zur Latrina tun.
- Im Uhrzeigersinn wird solange nun reihum gewürfelt und platziert, bis **ein Spieler seinen letzten Würfel** eingesetzt hat. Wenn ein Spieler beendet hat, wird die lfd. Runde noch zu Ende gespielt und der Durchgang endet dann. Alle noch nicht eingesetzten Würfel kommen zur Latrina und die Auswertung erfolgt.
- Nach der Auswertung geht es in den nächsten Durchgang, wofür die Spieler wieder alle ihre Würfel zurücknehmen und der Startspieler wechselt eine Position nach links.
- Wie zu Spielbeginn werden wieder Provinz-Kärtchen (offen), Patrizier-Plättchen (offen) unter den entsprechenden Gebäuden ausgelegt.

## GEBÄUDE

### I. TEMPLUM (nur bei 4 oder 5 Sp.)



#### Wie setzt man ein?

Erster Spieler = genau 1 beliebigen Würfel einsetzen.  
1 verdecktes Fortuna-Plättchen (Wert I - III) nehmen, geheim ansehen und verdeckt vor sich ablegen.  
Zweiter Spieler = genau 2 beliebige Würfel einsetzen, aber mit mehr Augen als der schon ausliegende einzelne Würfel.  
2 verdeckte Fortuna-Plättchen (Wert I - III) nehmen, geheim ansehen und verdeckt vor sich ablegen.  
In dieser Systematik geht es weiter ( 3 Würfel und 3 Plättchen, 4 Würfel und 4 Plättchen etc.)  
Wer hier erneut Würfel platzieren möchte, bezieht schon von ihm dort eingesetzte Würfel mit ein (mit Augen und Anzahl) und erhält so viele Fortuna-Plättchen, wie neue Würfel dazukamen.

#### Auswertung:

**Meiste Würfel gespielt:** Dieser Spieler **darf 2** seiner im aktuellen Durchgang gesammelten **Fortuna**-Plättchen behalten und legt sie offen vor sich ab.  
**Alle anderen** hier vertretenen Spieler behalten **je 1 Fortuna**-Plättchen.  
Die restl. Plättchen dieses Durchgangs werden von den Spielern entfernt und offen neben den Tempel gelegt.  
Sie kommen wieder als Vorrat ins Spiel, wenn der reguläre Vorrat leer ist.  
Die Spieler nehmen ihre Würfel zurück.  
**Sonderfall:** Liegt nur 1 Würfel im Tempel, erhält dessen Spieler 1 Extra-Plättchen.

### II. SENATUS

S.P.Q.R

#### Wie setzt man ein?

Je Spieler darf eine Zahlenfolge gesetzt werden, max. 6 Würfel. Identische Zahlenfolgen sind zu keiner Zeit zulässig. Alle einzelnen Würfel müssen aufeinanderfolgende Werte haben. Auch der Einsatz eines einzigen Würfels ist erlaubt. Liegt im Senat bereits eine Zahlenfolge eines Spielers, darf er diese in einer späteren Runde des Durchgangs passend auf- oder absteigend verlängern.

#### Auswertung:

**Längste Zahlenfolge:** Der Spieler wählt aus den obersten 3 Senatskarten 1 aus. Aus den restlichen 2 Karten wählt der **Zweitplatzierte** 1 Karte (bei 3-5 Sp.). **Die dritte Karte** wird zurück unter den Stapel gelegt. Im Spiel zu fünf wird sie aber an den Drittplatzierten gegeben.  
Patt bei längster Zahlenfolge:  
Höchste Zahl der Zahlenfolge geht vor.  
Die Würfel der Spieler mit Kartengewinn gehen an diese zurück, während evtl. restliche Würfel im Senat zur Latrina kommen.  
Man hält seine Senatskarten bis zum Spielende vor den Mitspielern verdeckt.

### III. CASTRUM

(IV)

0, I - IV

#### Wie setzt man ein?

Je Runde darf ein Spieler beliebig viele Würfel einsetzen, wenn diese alle dieselbe Augenzahl zeigen. Auch ein einzelner Würfel ist erlaubt.  
In späteren Runden darf der Spieler weitere Pasche auslegen oder seine bereits ausliegenden Pasche erweitern.  
Alle Pasche aller Spieler im Senat müssen sich unterscheiden. (Es sind zB 6-6-6- und 6-6 erlaubt, nicht aber nochmal 6-6-6)

#### Auswertung:

**Längster Pasch:** Der Spieler wählt zuerst 1 angebotenes Provinz-Kärtchen und legt es offen vor sich ab.  
**So geht es absteigend weiter.**  
Patt: Höhere Augenzahl entscheidet.  
Wer profitiert, nimmt die Würfel zurück.  
Übrige Würfel kommen zur Latrina.  
Restl. Kärtchen: offen neben Castrum ablegen = damit aus dem Spiel.

### IV. FORUM ROMANUM



I - III

#### Wie setzt man ein?

Je Runde darf ein Spieler genau 1 Würfel mit belie. Augenzahl platzieren oder genau 2 Würfel mit Augenzahlsumme 5. Zu platzierende Würfel werden soweit wie möglich links auf einem der quadrat. Säulensockel (je nur 1 Würfel) abgelegt. Alle Würfel mit gleicher oder höherer Augenzahl werden um je 1 Position nach rechts verschoben. Dabei nach rechts aus dem Forum verdrängte Würfel landen auf der Latrina.  
Man darf nicht 2 Würfel einsetzen, wenn einer davon nicht auf einer der Säulen eingesetzt werden könnte.

#### Auswertung:

Der Spieler mit **Würfel ganz links** fängt an und wählt eines der unterhalb des Forums offen liegenden Patrizier-Pl. aus und legt es offen vor sich ab.  
Die Spieler der **noch folgenden Würfel** nehmen ebenfalls je 1 belie. Plättchen. Evtl. übrige Plättchen: Offen neben das Forum Romanum legen = aus dem Spiel. Ausgewertete Würfel => Spieler zurück.

### V. LATRINA



#### Wie setzt man ein?

Wer nach dem Würfeln keinen einzigen Würfel nach den Regeln auf einem der and. 4 Gebäude einsetzen kann/will, muss genau 1 Würfel auf der Latrina platzieren. Ausserdem kommen hier alle Würfel hin, die bei der Auswertung nichts einbringen.

#### Auswertung:

**Jeder Würfel bringt 1 Repetel-Chip.**  
Ausgewertete Würfel => Spieler zurück.  
Ungenutzte Chips sind zum Spielende je 2 Stück = 1 Ruhmespunkt wert.

#### Provinz mit Wert "0":

Diese Provinz ist ein Joker. Man darf hier zum Spielende eine Frau und einen Mann beliebiger gleicher Farbe zuordnen.

#### Spielende:

Nach 5 bzw. 6 Durchgängen ordnen die Spieler ihre Patrizier-Plättchen ihren Provinz-Karten zu und decken ihre Senats-Karten auf. Die Ruhmes-Punkte werden ermittelt:

- ⇒ Fortuna-Plättchen (je 1 - 3 Punkte)
- ⇒ Provinz-Kärtchen (je 0 - 4 Punkte) und zugeordnete Patrizier (je 1 - 3 Punkte)  
Provinz-Kärtchen ohne mind. 1 zugeordneten Patrizier zählen 1 Punkt weniger als aufgedruckt.
- ⇒ Senats-Karten (verschiedene Punktzahlen)
- ⇒ Repetel-Chips (je 2 Stück = 1 Punkt)

Nicht zugeordnete Patrizier = wertlos.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Ruhmespunkten. Patt: Von den Beteiligten gewinnt derjenige, dessen nicht untergebrachte Patrizier mehr wert sind. Weiteres Patt: Es gibt mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 15.06.09  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

Der Vorrat an Repetel-Chips ist als unbegrenzt zu betrachten.