

Fortuna - KSR

Jede Runde besteht aus 5 Phasen. Die Startspielerleiste gibt die jeweilige Reihenfolge der Spieler vor. Mehr als 20 Sesterzen kann kein Spieler besitzen.

1) Wasser für das eigene Aquädukt erhalten:

- ◆ Hat man ein leeres Aquädukt vor sich liegen: 1 Wasser darauflegen. Jeder Spieler kann nur 1 Aquädukt besitzen!

2) Aktionskarte wählen, ausführen, Aktionskarten austauschen (PFLICHT):

- ◆ Der Spieler deckt alle seine Aktionskarte(n) auf und hat damit 3 Aktionskarten, aus denen er **EINE** wählen muss und ausführen darf. Man kann also entscheiden, die gewählte Karte nicht auszuführen.
- ◆ Nach Ausführung, aber auch bei Nichtausführung* muss der Spieler diese Aktionskarte gegen 1 Karte an einer der anderen 3 Spielplanseiten austauschen.
- ◆ Vor sich selbst legt man die eingetauschte Karte verdeckt an den frei gewordenen Platz, die fortgegebene Karte liegt an der entsprechenden Spielplanseite dagegen offen aus.
- ◆ Die verdeckte Karte ist in dieser Runde vor Eintausch durch die Mitspieler geschützt.

3) Militärische Macht ausüben (optional):

- ◆ Der Spieler kann die Macht genau eines Zenturios nutzen. Dazu legt er seinen höchstwertigsten Zenturio in den allg. Vorrat zurück. Damit darf er eine weitere eigene Aktions-Karte spielen.
- ◆ Diese Aktions-Karte bleibt nach Nutzung offen an ihrem Platz liegen.

4) In der Gunst des Imperators steigen:

- ◆ Man würfelt bis zu 3 eigene Würfel, je nach Besitz. Die höchste Augenzahl bestimmt, welche der 6 Gunstkarten man im Zentrum des Spielplanes nutzen darf, also eine Karte mit Zahl <= Würfel-Augenzahl.

Gunstkarten: Nach Nutzung wird die Karte an ihrem Platz verdeckt und ist für diese Runde tabu. Gunstkarten werden aber nur verdeckt, wenn sie erfüllt werden.

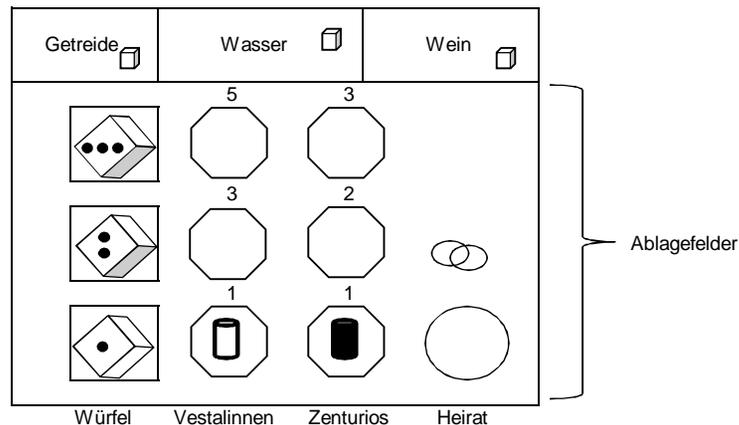
Augen	Art:	Abgabe bei Nutzung:	Felder vor nach Rom:
1	Wasserversorgung	1 Wasser	1
2	Orgie	1 - 2 Wein	1 je Wein
3	Ernährung	1 - 2 Getreide	1 je Getreide
4	Kampf	1 - 3 Zenturio	1 je Zenturio
5	Spieler ist verheiratet. Er hat auch einen Palast.		1 1
6	Religion	Vestalinnen vorweisen	1 je Vestalin

Steuern: Kann/will ein Spieler keine Gunstkarte erfüllen, zahlt er 1 Sesterze Strafe (Sesterzenleiste). Hat er keine Sesterzen, geht er 1 Feld auf der Romleiste zurück. Kann man keine Gunstkarte nehmen, da im Rahmen der Würfelaugen keine offene Karte vorliegt, fällt keine Strafe an.

- 5) Privilegienmarker:** Nicht genutzte Gunstkarten der Vorrunde/n sind mit Privilegienmarkern belegt. Wer so eine Karte nutzt, erhält alle PM darauf und nimmt sofort genau so viele Karten des verdeckten Privilegienkartenstapels. 1 beliebige Karte davon behält er, die übrigen Karten kommen auf den offenen Ablagestapel. Hat der Spieler eine Basilika gebaut, darf er bei 2 - 3 PM nun 2 Karten behalten. Die PM kommen in den allg. Vorrat zurück. Der offene Ablagestapel wird gemischt, wenn der Nachziehstapel ausgeht.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 21.12.11
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

* gemäß Aussage vom Mitautor Stadler.



Ende einer Spielrunde:

- ◆ **Spielerreihenfolge** neu bestimmen. Wer die Aktionskarte "Fortuna" vor sich liegen hat, wird Startspieler. Weitere Positionen gehen nach Reichtum. Wer die meisten Sesterzen hat, kommt auf Position 2 usw.. Patt: Wer im Uhrzeigersinn näher am Startspieler sitzt, ist im Vorteil.
- ◆ Auf jede ungenutzte Gunstkarte wird 1 Privilegienmarker platziert, max. dürfen dort je 3 Marker liegen.
- ◆ Alle genutzten Gunstkarten werden wieder aufgedeckt.

Spielende:

Sobald er erste Spieler **Caesars Palast** im Zentrum Roms erreicht (Feld 15 auf jeweiliger Romleiste), wird die aktuelle Runde zu Ende gespielt. Jeder Spieler, der noch nicht dran war, führt seinen Zug aus. **Schlusswertung** (Nur wer mind. Feld 10 erreicht hat, nimmt teil):

- ◆ Der Spieler, der zuerst Caesars Palast erreicht, erhält 3 Privilegienmarker und nimmt sich dafür die 3 obersten Privilegienkarten (wenn vorhanden). Eine behält er, die anderen kommen verdeckt neben den Spielplan.
- ◆ Erreicht ein zweiter Spieler noch Caesars Palast, darf er sich aus den beiden Karten eine aussuchen.
- ◆ Ein eventueller Dritter nimmt die verbliebene Karte.
- ◆ Alle an der Endwertung teilnehmenden Spieler decken ihre Privilegienkarten auf. Jeder Spieler zählt die Siegpunkte für die erreichte Position auf seiner Romleiste (max. 15). Dazu kommen die Punkte aus seinen Privilegienkarten. Jede Art von Privilegienkarten mit Wirkung zum Spielende kann man nur einmal nutzen, d.h., mehrere gleiche solcher Karten bringen nichts.*

Es gewinnt, wer die meisten Siegpunkte hat.

Patt: Es siegt, wer weiter auf seiner Romleiste voran gekommen ist.

Erneut Patt: Mehr Sesterzen unter Beteiligten führen, dann mehr Zenturios, dann mehr Vestalinnen.

Regel für eine Partie zu zweit:

Ausnahme: Der Startspieler darf nach Phase 4 eine weitere Gunstkarte seiner Wahl verdecken, unabhängig von seinem Würfelergebnis. Eine Gunstkarte darf nicht verdeckt werden, wenn Privilegienmarker darauf liegen.

