

Pecunia non olet - KSR

Startspieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn reihum.
Jeder Spieler spielt folgende 4 Phasen komplett durch, bevor der nächste Spieler dran kommt. Bargeld ist offen zu halten.

1.) Rundenmarker entfernen.

Der aktive Spieler nimmt je 1 Rundenmarker von jeder Römer-Karte in seiner Latrine und legt die Marker in den Vorrat.

2.) Sesterzen kassieren.

Liegen auf einer Römer-Karte KEINE Rundenmarker mehr, kassiert der Besitzer der Karte die rechts oben angegebene Anzahl an Sesterzen.
Die Römer-Karte wird offen auf den Ablagestapel gelegt.

3.) Latrinen neu besetzen.

- Nun MUSS JEDER FREIE Latrinenplatz neu besetzt werden.
Das geschieht beginnend vom Anfang der Warteschlange.
Auf jede platzierte Römer-Karte in der Latrine wird sodann die je links oben angegebene Anzahl an Rundenmarkern gelegt.
- Senatoren dürfen NICHT neben Sklaven sitzen, d.h., evtl. kann ein Senator oder Sklave die Latrine nicht betreten.
Die Aktions-Karte "Villa Dixius" fällt nicht unter diese Regel.
- Frauen DÜRFEN zu zweit auf einen Latrinenplatz gesetzt werden, d.h., die Karten werden übereinander und voll sichtbar abgelegt.
- Können Latrinenplätze nicht besetzt werden (z.B. Senator-Regel), bleiben sie frei.
- Es besteht kein Zwang, Aktions-Karten zu spielen, um Plätze besetzen zu können.
- Hat ein Spieler keine Römer mehr in seiner Warteschlange, zieht er sofort (auch außerhalb seines Zuges) 5 Karten vom Nachziehstapel und legt diese in Reihenfolge seines Ziehens von links nach rechts an.
- Ein aufgebrauchter Nachziehstapel wird durch gemischte Ablagekarten neu bereit gestellt.

4.) 1 Aktions-Karte ziehen / Startspieler wechselt.

a) Aktiver Spieler zieht 1 Aktions-Karte und nimmt diese auf die Hand.
Sein Zug endet damit.

b) Startspieler wechselt nach links.

Aktions-Karten

- ... können nur in einem eigenen Spielzug gespielt werden.
- ... werden dabei in beliebiger Menge/zu beliebigem Zeitpunkt eingesetzt.
- ... werden nach Gebrauch offen abgelegt.
- ... werden nach Aufbrauchen des Stapels gemischt und bereit gestellt.

Spiel-Ende:

Wenn durch einen Spieler 30, 25 oder 20 Sesterzen bei 2, 3 oder 4 - 6 Spielern erwirtschaftet wurden: sofort Ende.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.10.05
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Pecunia non olet - KSR

Startspieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn reihum.
Jeder Spieler spielt folgende 4 Phasen komplett durch, bevor der nächste Spieler dran kommt. Bargeld ist offen zu halten.

1.) Rundenmarker entfernen.

Der aktive Spieler nimmt je 1 Rundenmarker von jeder Römer-Karte in seiner Latrine und legt die Marker in den Vorrat.

2.) Sesterzen kassieren.

Liegen auf einer Römer-Karte KEINE Rundenmarker mehr, kassiert der Besitzer der Karte die rechts oben angegebene Anzahl an Sesterzen.
Die Römer-Karte wird offen auf den Ablagestapel gelegt.

3.) Latrinen neu besetzen.

- Nun MUSS JEDER FREIE Latrinenplatz neu besetzt werden.
Das geschieht beginnend vom Anfang der Warteschlange.
Auf jede platzierte Römer-Karte in der Latrine wird sodann die je links oben angegebene Anzahl an Rundenmarkern gelegt.
- Senatoren dürfen NICHT neben Sklaven sitzen, d.h., evtl. kann ein Senator oder Sklave die Latrine nicht betreten.
Die Aktions-Karte "Villa Dixius" fällt nicht unter diese Regel.
- Frauen DÜRFEN zu zweit auf einen Latrinenplatz gesetzt werden, d.h., die Karten werden übereinander und voll sichtbar abgelegt.
- Können Latrinenplätze nicht besetzt werden (z.B. Senator-Regel), bleiben sie frei.
- Es besteht kein Zwang, Aktions-Karten zu spielen, um Plätze besetzen zu können.
- Hat ein Spieler keine Römer mehr in seiner Warteschlange, zieht er sofort (auch außerhalb seines Zuges) 5 Karten vom Nachziehstapel und legt diese in Reihenfolge seines Ziehens von links nach rechts an.
- Ein aufgebrauchter Nachziehstapel wird durch gemischte Ablagekarten neu bereit gestellt.

4.) 1 Aktions-Karte ziehen / Startspieler wechselt.

a) Aktiver Spieler zieht 1 Aktions-Karte und nimmt diese auf die Hand.
Sein Zug endet damit.

b) Startspieler wechselt nach links.

Aktions-Karten

- ... können nur in einem eigenen Spielzug gespielt werden.
- ... werden dabei in beliebiger Menge/zu beliebigem Zeitpunkt eingesetzt.
- ... werden nach Gebrauch offen abgelegt.
- ... werden nach Aufbrauchen des Stapels gemischt und bereit gestellt.

Spiel-Ende:

Wenn durch einen Spieler 30, 25 oder 20 Sesterzen bei 2, 3 oder 4 - 6 Spielern erwirtschaftet wurden: sofort Ende.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.10.05
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de