

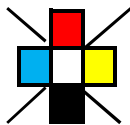
Porta Nigra - KSR (Seite 1 von 3)

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt: zu zweit 3 Runden, sonst 2 Runden.

Ablauf eines Spielzuges in 2 aufeinander folgenden Phasen:

1 - Nachfüll-Phase:

7 - 17 Steine



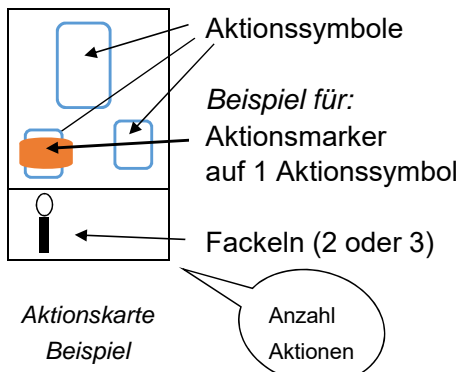
- Überprüfe die Anzahl an Bausteinen im Bausteinmarkt (Spielbrett-Mitte).
 - Sind weniger als 7 Bausteine im Markt, ist dieser wie folgt nachzufüllen: Ziehe 1 Nachschubkarte und stelle auf jeden Laden mit "+1" nun 1 Baustein. Sind dann noch keine 14 Steine im Markt, ziehe 1 weitere Nachschubkarte. Das geht solange weiter, bis mind. 14 Bausteine im Bausteinmarkt sind.
Wichtig: Es werden alle Läden befüllt, die auf letzter gezogener Nachschubkarte sind.
- Überprüfe die Anzahl an Bauwerkskarten in der Bauwerkskarten-Auslage.
 - Sind < 6 Bauwerkskarten in der Auslage, fülle die Auslage wieder mit Karten offen auf 6 Stück auf. *Die Auslage liegt oberhalb der "0" der SP-Leiste.*
- Überprüfe die Anzahl an Ehrenkarten in der Ehrenkarten-Auslage.
 - Sind < 14 Ehrenkarten in der Auslage, fülle die Auslage wieder mit Karten offen auf 14 Stück auf. *Die Auslage liegt unterhalb der "50" der SP-Leiste.*

Ist ein Stapel leer bei b) / c), gibt es keine weiteren Karten für die Auslage.

2 - Aktions-Phase:

In Deinem Spielzug nutzt Du ggf. alle Aktionen (A - E).

- Zu Anfang Deines ersten Zuges musst Du Deine Baumeisterfigur in eines der 4 Viertel stellen, noch bevor Du Deine erste Aktionskarte ausspielst.
- Spiele genau 1 Aktionskarte aus Deiner Hand.



- Die Anzahl Fackeln unten gibt an, wie viele Aktionen Du max. hast.
- Jede gezeigte Aktion darfst Du max. 1-mal machen (setze Marker darauf).
- Nutze ggf. Deine Fackelmarker für je 1 Zusatzaktion (Fackelmarker auf jeweilige noch freie Aktion legen).
- Jederzeit in Deinem Zug darfst Du beliebig viele Einflussaktionen ausführen (max. 1 Ehrenkarte je Zug). Siehe dazu auch Aktion C.

- Du bestimmst die Reihenfolge Deiner Aktionen.
- Zum Ende Deines Zuges legst Du alle benutzten Aktionsmarker in Deinen Spielbereich zurück, eingesetzte Fackelmarker kommen in den allg. Vorrat.
- Die ausgespielte Aktionskarte kommt auf Deinen Aktionskarten-Ablagestapel.
- Ziehe 1 neue Aktionskarte von Deinem Nachziehstapel auf die Hand.

Aktion A = Kaufe genau 1 Baustein:



Laden (Kaufsymbol)

- Deine Baumeisterfigur (BF) muss in dem Viertel mit dem Laden sein, von dem Du genau 1 Baustein kaufen willst. Weiße Steine erhält man ohne BF.
- Dazu darfst Du die BF zuvor gegen Kosten ins Zielviertel bewegen. Zahle je Grenzüberschreitung (man geht im Uhrzeigersinn) 1 Sesterze.
- Je Kaufsymbol Deiner Aktionskarte darfst Du genau 1 Stein vom farblich passenden Laden im Viertel mit der BF kaufen. "Grau" = beliebige Farbe.
Kosten je Baustein (in Sesterzen) in schwarz = 1, blau = 2, rot = 3, gelb = 4, weiß = 5.

Gibt es für ein farbiges Kaufsymbol keinen verfügbaren Stein, gilt freie Farbwahl: Deine BF muss dafür aber ins farblich passende Viertel gehen.

- Stelle den gekauften Baustein zur passenden Farbe in Deinem Vorrat. Hast Du schon Steine einer Farbe, stapelst Du weitere Steine dort auf.

Aktion B = Baue 1 Bauwerksteil:



Bauwerksteil

- Jedes Bauwerksteil besteht aus 1 - 4 Bausteinen einer Farbe bzw. Jokern. Jedes der 4 Bauwerke hat mehrere Bauplätze und jeder Bauplatz zeigt die genauen Voraussetzungen (Farbe, Anzahl Bauwerksteile).

Ausnahme:

In der Porta Nigra besteht ein Bauwerk aus 3 - 8 Bausteinen einer Farbe, wobei der bauende Spieler die tatsächliche Anzahl selbst entscheidet.

➡ 4 Bauwerke: Basilika / Amphitheater / Stadtmauer / Porta Nigra

- Wähle 1 leeren Bauplatz und bewege Deine Baumeisterfigur in das entsprechende Viertel. Ggf. fallen Bewegungskosten (siehe Aktion A) an.
- Setze das Bauwerksteil zusammen, indem Du die erforderliche Anzahl an Bausteinen aus Deinem Vorrat nimmst. WEISSE Steine = JOKERFARBE.
- Nimm Dir die Belohnungen und platziere das Bauwerksteil:

a) Erhalte Siegpunkte, wie auf ausgewähltem Bauplatz angegeben sind.

In der Porta Nigra gilt eine andere Regel (Siehe Seite 3 der KSR oben).

Bsp.: Amphitheater: Der Bauplatz mit 3 roten Steinen bringt 11 SP.

Bsp.: Porta Nigra: Ein Bauplatz mit rotem Stein bringt bei 5 Steinen = 15 SP.

- b) Überprüfe die Bauwerkskarten-Auslage.
Zeigt eine Karte das Bauwerk, in dem sich der Bauplatz befindet UND zeigt sie ein Baustein-Symbol der selben Farbe wie die Baustein-symbole im gewählten Bauplatz, legst Du die entsprechende Karte in Deinen Spielbereich. NICHT bei Bau in Reihe C im Amphitheater.
- c) Stelle das Bauwerksteil (= alle Bausteine dafür) und 1 eigenen Römer (oben drauf) auf den gewählten Bauplatz.
- d) Erreicht die ges. Anzahl an Deinen Steinen in dem Bauwerk ein Vielfaches von 3, erhalte je 1-mal die Baumeister-Belohnung. Details: Seiten 10+11.
So wird z.B. bei einem 3., 6., 9. Baustein usw. je 1-malig die Belohnung fällig.

Aktion C = Nimm 1 Einfluss-Chip:



Abbildung auf Aktionskarte:
Einfluss

- ◆ Für Symbol/e auf Deiner Aktions-Karte nimmst Du 1 - 2 Einfluss-Chips.
- ◆ Jederzeit im eigenen Zug kannst Du EINFLUSS-Chips in den allg. Vorrat zurücklegen, um damit folgende Aktionen auszuführen:
1x je Zug: 1 Ehrenkarte kaufen (Chips wie darauf angegeben zahlen) + ausführen..
x-mal: 2 Chips = 1 Römer eigener Farbe vom allg. Vorrat nehmen.
x-mal: 2 Chips = Führe die "Baue 1 Bauwerksteil-Aktion" aus.

Aktion D = Nimm 1 Fackelmarker:



Abbildung auf Aktionskarte

- ◆ Nimm 1 Fackelmarker aus dem allgemeinen Vorrat in Deinen Spielbereich.

Aktion E = Nimm Münzen:



Nimm so viele Sesterzen wie Münzen auf der Aktionskarte abgebildet sind.

ENDE des SPIELZUGES: Fülle Deine Hand (möglichst) auf 2 Karten auf.

Besondere Aktion:

- ◆ Verzichtest Du auf eine Aktion (Fackel) auf Deiner Aktionskarte ODER legst Du 1 Fackelmarker in den allg. Vorrat, erhältst Du jeweils 1 Münze.
- ◆ Zur Anzeige der Nutzung legst Du je 1 Aktionsmarker auf 1 Deiner Aktionen.

Runden-Ende: ◆ Spielte der letzte Spieler seine letzte Aktionskarte, endet die Runde nach deren Ausführung.
Es kommt zu einer Zwischenwertung oder zum Spielende.
Bei 2 / 3 - 4 Spielern endet das Spiel nach 3 / 2 Runden.

Zwischen-Wertung (SP = Siegpunkte):

Nach Runde 1 und 2 im **2-Spieler** - Spiel gilt für jeden Spieler:

- 1) Zähle Anzahl aller Deiner verbauten Bausteine in allen 4 Bauwerken.
- 2) Teile das Ergebnis 1:1 beliebig in Sesterzen / SP auf.

Nach Runde 1 im "**3 bis 4 -Spieler**" - Spiel gilt für jeden Spieler:

- 1) Zähle Anzahl aller Deiner verbauten Bausteine in allen 4 Bauwerken.
- 2) Verdopple und teile das Ergebnis 1:1 beliebig in Sesterzen / SP auf.

Beginn einer neuen Runde (siehe zuvor: Spielende):

- 1) Wer die wenigsten SP hat, entscheidet, wer die nächste Runde startet.
Man kann sich auch selbst bestimmen.
Patt: Der jüngste beteiligte Spieler bestimmt den Startspieler.
- 2) Der Rundenmarker wird 1 Feld vorgerückt.
- 3) Jeder Spieler mischt seinen Aktionskarten-Ablagestapel und legt diesen als verdeckten Nachziehstapel neben seine Spielerablage.
- 4) Jeder Spieler zieht nun 2 Aktionskarten vom eigenen Nachziehstapel auf seine Hand.
Dann beginnt der Startspieler die nächste Runde.

Spielende:

- ◆ Das Spiel endet nach der Runde, in der der Rundenmarker auf die letzte Runde für die passende Spielerzahl kommt.
Zu zweit = 3 Runden, sonst = 2 Runden.
- ◆ Vorzeitiges Ende tritt ein, wenn eine der beiden Bedingungen eintritt:
 - ➔ Während des Zuges eines Spielers sind sowohl der Bausteinmarkt als auch der allg. Vorrat an Bausteinen komplett leer.
 - ➔ Ein Spieler baut sein 15. Bauwerksteil, so dass er keine Römer mehr zur Verfügung hat.
 Wer gerade am Zug ist, erhält 5 SP, wenn eine der Bedingungen eintritt UND führt dann seine Aktionskarte noch zu Ende aus. Danach haben alle anderen Spieler noch 1 vollständigen Zug.

Endwertung:

- ◆ Jeder Spieler führt noch folgende Wertungen aus:

1) Wertung der Bauwerks-Karten:

Bilde Sets mit gesammelten Bauwerks-Karten unterschiedlicher Bauwerke (inkl. Ersatzbauwerks-Karten).
Jedes Set kann bis zu 4 Karten haben.

1 Karte:	2 SP	3 Karten:	12 SP
2 Karten:	6 SP	4 Karten:	20 SP

Jede Karte im Set muss eine unterschiedl. Bauwerkszeichnung haben.

2) Endwertungs-Karten:

Du erhältst die SP, die auf diesen Karten in Deinem Spielbereich angegeben sind.

3) Spielbereichs-Wertung:

Spielmaterialien, die Du noch in Deinem Spielbereich hast, bringen je 1 SP für: jeden Römer / je 3 Sesterzen / jeden Einflusschip / jeden Fackelmarker / jeden Baustein.

4) Mehrheits-Wertungen:

In jedem der 4 Bauwerke gibt es SP für bestimmte Baustein-Mehrheiten.

Details dazu befinden sich auf dem Spielbrett und auf den Seiten 10+11.

Die Spieler mit den meisten und zweitmeisten Bausteinen profitieren.

Patt: Beteiligter mit wertvollerem Bauwerksteil im gewerteten Bauwerksbereich ist im Vorteil. Das wertvollste Bauwerksteil ist das mit den meisten wertvollsten Bausteinen. Wert = wie Kosten.

- ◆ Der Spieler mit den meisten SP gewinnt das Spiel.

Patt: Es gibt mehrere Sieger.

Details zur Aktion B, 3a: Siegpunkte in der Porta Nigra:

- ➔ Es kommt auf Farbe und Anzahl der verwendeten Bausteine an.
Es gibt je

1 SP je schwarzem Baustein	WEISSE Bausteine, die genutzt werden, um eine andere Farbe zu ersetzen, gelten als Bausteine dieser Farbe.
2 SP je blauem Baustein	
3 SP je rotem Baustein	
4 SP je gelbem Baustein	
5 SP je weißem Baustein	

Limitierungen im Material:

- ➔ Sind keine Bausteine mehr im Vorrat, gibt es keinen Ersatz.
- ➔ Es gibt nur 15 Römer je Spielerfarbe.
- ➔ Münzen, Fackelmarker, Einflusschips gelten als unbegrenzt.
Ggf. muss man irgendeinen Ersatz verwenden.
- ➔ Bei Überlauf von Siegpunkten verwendet man die Marker "+100" bzw. "+200".

Die 4 Bauwerke: *Mehrheits-Wertungen*

Basilika: Jede Reihe (A / B) einzeln werten.
Meiste Bausteine verbaut = 12 SP, zweitmeiste = 6 SP

Amphitheater: Jede Reihe (A / B / C) einzeln werten.
Meiste Bausteine verbaut = SP des 1. Rangs usw..

Stadtmauer: Meiste Bausteine verbaut = 20 SP, zweitmeiste = 10 SP

Porta Nigra: Bauwerkshöhe = 3 bis 8 Bausteine
Jede Höhenstufe wird einzeln gewertet, indem man alle Spieler vergleicht: Es werden Bauwerksteile gezählt, also Anzahl Gebäude je Spieler.

*In der Originalregel heißt es stets "Spielerin".

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 30.10.20

Spielhilfe für Porta Nigra

- 1) Nachfüllen:**
- a) < 7 Steine im Steinmarkt? = Nachschubkarten ziehen.
Je "+1" kommt 1 Stein in den Markt an passende Stelle.
 - b) Bauwerks-Karten auf 6 Stück auffüllen.
 - c) Ehren-Karten auf mind. 14 Stück auffüllen.
Nachschub-Karte komplett ausführen.
- 2) Aktionen:**
- ◆ **Spiele genau 1 Aktions-Karte aus.**
Anzahl Fackeln darauf = Anzahl möglicher Aktionen.
Jede Aktion max. 1-mal machen.
Fackelmarker ggf. für die 1 Zusatz-Aktion nutzen (=verbraucht).
 - ◆ **Beliebig viele Einfluss-Aktionen im Zug ausführen.**
 - ◆ **Ziehe zum Schluß 1 Aktions-Karte nach (wenn vorh.).**
- A) Kaufe genau 1 Baustein: Baumeister ins passende Viertel ziehen (kostet 0 - 3 Münzen), wo der Laden steht, der auf der Aktionskarte gezeigt ist. Weiß geht immer, grau = freie Farbwahl.
Zahle 1 - 5 Sesterzen, je nach Farbe des Steins.
- B) Baue ein Bauwerksteil: Jedes Bauwerksteil braucht 1 - 4 Steine einer Farbe.
1 - x Joker (weiß) können beliebig beigemischt werden.
In der Porta Nigra braucht man 3 - 8 Steine.
a) Erhalte SP wie am Bauplatz angegeben.
b) Nimm Dir ggf. 1 Bauwerks-Karte (Gebäudeform und Farbe passen zum Bauwerksteil). Nicht in Reihe C.
c) Platziere Bauwerksteil und 1 eigenen Römer darauf.
d) Erhalte ggf. Baumeister-Belohnung (3., 6., usw. Stein von Dir insgesamt an diesem Bauwerk).
- C) Nimm 1 Einfluss-Chip: nimm für Symbol(e) auf Aktions-Karte Einfluss-Chip(s).
1 - x Chips sind jederzeit im eigenen Zug einsetzbar:
Einfluss-Akt.: { 1-mal je Zug = 1 Ehren-Karte kaufen + ausführen (S. 12).
2 Chips = 1 Römer eigener Farbe vom Vorrat nehmen.
2 Chips = Führe Aktion "Bau 1 Bauwerksteil" aus.
- D) Nimm 1 Fackel-Marker.
- E) Nimm 3 - 5 Münzen: Deine Aktions-Karte zeigt die Anzahl an Münzen an, die Du nehmen darfst.
- Besondere Aktion: Verzichtest Du auf 1 Aktion (Fackel) Deiner Aktions-Karte ODER legst Du 1 Fackelmarker fort = erhalte 1 Münze.
Genutzt = 1 Aktionsmarker auf 1 Aktion legen
- Rundenende: Wenn der letzte Spieler seine letzte Aktionskarte spielte.
Zwischenwertung bzw. Spielende folgt.
Bei 2 / 3 - 4 Spielern endet es nach 3 / 2 Runden.