

Via Romana - KSR	
<p>Ablauf eines Zuges:</p> <p>Wer am Zug ist, führt 3 Aktionen in dieser Reihenfolge aus.</p> <p>1) Anzahl der Handkarten überprüfen (MUSS): Mehr als 7 Karten auf der Hand? Dann überzählige Karten auf Ablagestapel legen.</p> <p>2) Bauen = Karten ausspielen (DARF): 0 bis 3 Karten aus der Hand spielen und offen vor sich legen. Die Farbe bestimmt die Provinz, wo Aktion erfolgt. Jedes Stadtfeld bietet Platz für 1 Kastell oder 1 Meilenstein. Auf einem Straßenfeld darf insgesamt nur 1 Meilenstein stehen.</p> <p>Kastell:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 2 Karten gleicher Farbe spielen und 1 Kastell auf ein beliebiges unbebautes Stadtfeld in Kartenfarbe setzen. <p>Meilenstein auf Stadtfeld:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 1 Karte in Farbe der gewünschten Stadt spielen und 1 Meilenstein auf <u>unbebautes</u> Stadtfeld dort stellen. ● Spielt man aber 2 Karten <u>verschiedener</u> Farben aus, darf man 1 Meilenstein auf ein unbebautes Stadtfeld beliebiger Farbe setzen. Das Symbol spielt keine Rolle. ● Der Meilenstein muss zu einem bereits vorhandenen Kastell oder Meilenstein anschließen. <p>Meilenstein auf Straßenfeld:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 1 Karte in Farbe der gewünschten Straße spielen und 1 Meilenstein auf ein <u>unbebautes</u> Straßenfeld dieser Kartenfarbe setzen, direkt neben einen vorhandenen Meilenstein oder neben ein Kastell. ● Spielt man aber 2 Karten <u>verschiedener</u> Farben aus, darf man 1 Meilenstein auf ein Straßenfeld beliebig Farbe setzen. ● Der Meilenstein muss zu einem bereits vorhandenen Kastell oder Meilenstein anschließen. <p>2 Meilensteine gleichzeitig bauen (Straßenfelder):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 1 Karte in Farbe der entspr. Straßenfarbe spielen, wobei die Karte auch das Symbol der Stadt zeigt, von der aus man bauen will. ● In der Stadt muss 1 Kastell oder Meilenstein sein. Die neuen Meilensteine werden so eingesetzt, dass die Bebauung von der Stadt wegführend fortgesetzt wird. ● Beide Meilensteine werden direkt nebeneinander eingesetzt. ● Eine Karte mit Symbol einer Stadt darf aber auch in einer anderen Aktion verwendet werden, ohne dass das Symbol von Bedeutung ist. <p>3) Karten nachziehen und nächster Spieler: Hat ein Spieler das Ausspielen von bis zu 3 Handkarten beendet, legt er diese auf die Ablage. Dann zieht er vom verdeckten Stapel 2 Karten nach. Der nächste Spieler zur Linken ist am Zug. Ist der Stapel leer, wird die Ablage gemischt = neuer Stapel.</p>	<p>Wertung: Steht auf allen Feldern einer Straße ein Meilenstein UND beide Städte sind bebaut (Kastell oder Meilenstein), welche dann die Enden dieser Straße bilden, unterbricht der Spieler seinen Zug sofort für eine Wertung.</p> <p>1) Stadtmarker vergeben:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Jeder an der Straße und in den verbundenen Städten beteiligte Spieler zählt dort seine Spielsteine (Meilensteine und Kastelle). ● Wer dann die meisten Steine hat, erhält den <u>obersten</u> Stadtmarker aus einer der beteiligten Städte, falls noch vorhanden. Erhaltene Stadtmarker* legt man gut sichtbar (ungestapelt) vor sich ab. ● Patt: Ist der auslösende Spieler beteiligt, erhält er den Marker. Andernfalls geht der Marker an den nächsten Patt-Beteiligten im Uhrzeigersinn, beginnend beim Wertungsauslöser. ● Werden gleichzeitig mehrere Wertungen ausgelöst, bestimmt der Auslöser die Reihenfolge. <p>2) Vergabe von Karten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Alle <u>übrigen</u> an der Wertung <u>beteiligten</u> Spieler erhalten Karten vom offenen Vorrat. ● Es beginnt, wer links neben dem Gewinner der Wertung sitzt. Dann geht es weiter im Uhrzeigersinn. ● Jeder Spieler nimmt so viele Karten aus der offenen Auslage, wie er Spielsteine in der gewerteten Straße inkl. deren Endstädte hat. ● Ist der offene Vorrat leer, wird vom verdeckten Stapel gezogen. ● Nach der Wertung wird der offene Vorrat wieder auf 4 Karten ergänzt. ● Dann werden die Meilensteine entfernt, <u>Kastelle und Meilensteine auf Stadtfeldern bleiben stehen</u>. ● In die Mitte der gewerteten Straße wird ein Wegweiser gestellt zum Zeichen, dass die Straße gewertet wurde. <p>Spielende: Wurde der letzte Wegweiser gesetzt, endet das Spiel. Der Auslöser dieser Wertung erhält den <u>Legionsadler</u>. Die Runde wird zu Ende gespielt. Alle <u>anderen</u> Spieler sind noch 1x dran, aber nicht der Auslöser. Evtl. weitere Wertungen werden abgehandelt, Meilensteine bleiben stehen.</p> <p>Punkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 - 4 je Stadtmarker, je nach aufgedrucktem Wert 1 - 4 je Kastell, soviel wie Stadtmarker der Stadt dort anzeigt (mind. 1) 2 Legionsadler 5 Auftragsstapel erledigt = 4 Stadtmarker gesammelt, wie abgebildet <p>Es gewinnt die höchste Punktesumme. Patt: Von den Beteiligten gewinnt, wer den Legionsadler hat. Andernfalls, bei Nichtbeteiligung des Besitzers des Legionsadlers, gewinnt der nächste Beteiligte im Uhrzeigersinn.</p>
	<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R.Winner - 15.12.08 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>
	<p>*It Aussage Knut Happel (Co-Autor)</p>