

Sylla - KSR

Es werden 5 Runden gespielt zu je 7 Phasen.

I. Erster Konsul:

1) Wahl:

- Der Erste Konsul der vorherigen Runde bietet Stimmen und Geld (1 Denar = 1 Stimme). Jeder sichtbare Senator in seiner Auslage = ebenso 1 Stimme.
- Im Uhrzeigersinn folgen die Spieler und überbieten oder passen.
- Nachdem jeder Spieler 1x dran war, wird der Höchstbieter Erster Konsul und zahlt gebotene Denar in den Vorrat. Die Mitspieler behalten ihr Geld.
- Der Erste Konsul verschiebt nach jeder Phase den Phasenmarker (I .. VII).

2) Res Publica:

Der Erste Konsul nimmt 1 Res Publica-Spielstein seiner Wahl und legt ihn hinter seinen Schirm. Alle Spieler müssen aber vorher sehen, welche Farbe der Spielstein hat.
violett (Bürgersinn) blau (Gesundheit) grün (Muße)

3) Hungersnot:

Der Erste Konsul zieht den Hungersnot-Marker so viele Felder nach rechts (max. Feld 6), wie insgesamt Hungersnot-Symbole auf den 4 ausliegenden Ereigniskarten zu sehen sind.

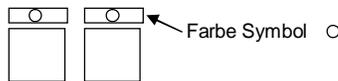
II. Rekrutierung:

Beginnend mit dem Ersten Konsul und dann reihum wählt jeder Spieler einen Charakter aus den 6 offen ausliegenden aus und legt ihn in seine Auslage. Verliebene Charaktere kommen unter den Charakter-Kartenstapel.

III. Bauen:

Erstes Bauwerk:

- Der Erste Konsul wählt eines der 6 offen liegenden Bauwerke aus und bietet es zum Verkauf an.
- Die Symbolfarbe der Position mit dem Bauwerk gibt an, welche Charaktere zum Kauf benutzt werden können. Nur Charaktere mit diesem Symbol können also zum Bieten eingesetzt werden.
- Der Spieler **links** vom Ersten Konsul beginnt und bietet einen bestimmten Betrag oder passt.
Betrag = Max. Anzahl Charaktere des Spielers mit einem Sechseck in der geforderten Farbe oben auf der Karte und Ansage, wieviel er davon ausgeben will.
- Im Uhrzeigersinn wird höher geboten oder gepasst. Jeder Spieler hat nur 1 Bietchance. Erfolgt kein Gebot, wird das Bauwerk aus dem Spiel genommen.
- Falls Gebot erfolgte: Der Höchstbieter erhält das Bauwerk und legt es in seine Auslage. Er bezahlt mit Charakterkarten, indem er seinem Gebot entsprechend solche Karten mit Sechsecken in der Kauffarbe um 90 Grad auf die Seite dreht. Sie sind damit vorerst unaktiv.
- Ein Bauwerk wirkt immer in den darauf angegebenen Phasen.



Folgende Bauwerke:

- Der Gewinner der vorherigen Auktion bietet das nächste Bauwerk seiner Wahl an. Beginnend links von ihm gibt es wieder eine Bietrunde.
- Insgesamt werden so 5 Bauwerke angeboten. Das letzte Bauwerk wird aus dem Spiel genommen.

IV. Einkommen:

Beginnend mit dem Ersten Konsul und dann reihum erhalten die Spieler Einkommen aus allg. Vorrat und nutzen Bauwerke mit Wirkung in Phase IV.

- Jedes Einkommen-Plättchen bringt 3 Denar (Dieses hat jeder Spieler).
- Jeder in der eigenen Auslage offen liegende - nicht gedrehte - Händler bringt 1 Denar.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 09.12.08
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

V. Ereignisse (Reihenfolge beachten):

1) Auswahl:

- Jeder Spieler setzt auf jede Vestalin/jeden Legionär, die in der eigenen Auslage offen liegen, aber nicht gedreht sind, je 1 Quader ihrer Farbe.
- Beginnend mit dem Ersten Konsul und reihum muss jeder Spieler immer 1 dieser Quader auf eine der ausliegenden Ereigniskarten legen.
Quader von Vestalinnen-Karte \rightleftarrows nur auf Ereigniskarte mit Vestalinnen-Symbol
Quader von Legionärs-Karte \rightleftarrows nur auf Ereigniskarte mit Legionärs-Symbol
- Es geht solange reihum, bis alle zuvor gesetzten Quader gelegt worden sind.

2) Vergabe von Res Publica-Spielsteinen:

- Für jedes der ersten 3 Ereignisse erhalten jeweils der/die Spieler mit der Mehrheit an Quadern auf der Ereigniskarte 1 Res Publica-Spielstein in der auf der Karte angegeb. Art. Patt: Jeder profitiert.
- Für die Dekadenz-Karte erhalten der/die Spieler mit den meisten Quadern 1 Prestige-Punkt.

3) Auswirkung der Ereignisse:

Die 2 Ereignisse mit den **meisten** Quadern finden **nicht statt**, die anderen zeigen ihre Auswirkung. Bei mehreren Ereignissen mit gleicher Quaderanzahl wählt der Erste Konsul aus.

4) Ein Ereignis entfernen:

- Von den verhinderten Ereignissen wird das mit **größter Anzahl Quader** aus dem Spiel genommen. Patt: Erster Konsul entscheidet. Dekadenz kann allerdings nie aus dem Spiel gehen. Ist eine Karte mit negativen Auswirkungen aus dem Spiel, werden betroffene Karten/Bauwerke wieder aufgedeckt.
- Es wird 1 neue Ereigniskarte aufgedeckt, die Spieler nehmen ihre Quader von Ereignissen zurück.

VI. Bauvorhaben:

- Alle Spieler können gemeinsam das aktuell oben liegende Bauwerk vollenden. Das nächste Bauwerk muss bereits zu sehen sein. Jeder Spieler nimmt 0 - x Denar in die Hand. Jeder nicht gedrehte Senator = 1 Stimme, sowie jeder Denar.

- Auf Zuruf entscheidet sich jeder Spieler für "Daumen hoch" = **Bauvorhaben unterstützen**.

zB: Punkte für die meisten Stimmen Haben zB 2 Spieler die meisten Stimmen, erhält ein nachfolgender Spieler Rang 3.
... Zweitmeisten Stimmen
... Drittmeisten Stimmen bzw. spezielle Bedingung

Die Spieler erhalten Prestige-Punkte und ggf. werden Marker versetzt.

- **ODER** "Daumen runter" = **für die Plebejer**. Je 2 Stimmen = 1 Prestige-Punkt.

- Eingesetztes Geld kommt in den allgemeinen Vorrat. Bauvorhaben auf Rückseite drehen.

VII. Hungersnot / Krisen:

- 1) **Hungersnot:** Jeder Spieler verliert so viele Prestige-Punkte, wie dem Grad der Hungersnot entspricht. Jeder Acker im Besitz des Spielers reduziert den Verlust um 2, max. bis Null.
- 2) **Krisen:** Gerät ein Res Publica-Marker in die Krisenzone (Wert1 auf Leiter), müssen alle Spieler ihre Res Publica-Spielsteine der entsprechenden Farbe vorzeigen. Der/die Spieler mit größter Menge dieser Spielsteine erhalten sofort je 3 Prestigepunkte, der/die mit der kleinsten Menge verlieren sofort je 3 Prestige-Punkte. Die Spielsteine kommen zurück hinter die Sichtschirme.

Ende der Spielrunden 1 bis 4:

6 neue Charakter-Karten auslegen, 6 neue Bauwerke unterhalb der vorgesehen Stellen platzieren. Alle gedrehten Charakterkarten werden wieder aufrecht gedreht. Phasenmarker auf I. setzen.

Spielende: erfolgt nach 5 Runden. Das Bauvorhaben "Kirche" (Ecclesia) wird automatisch verwirklicht.

Auswirkungen auf die jeweils eigene Auslage:

- Jede offen liegende - auch gedrehte - Charakterkarte mit **Fisch-Symbol** bringt **2 Prestige-Punkte**.
- Die Spieler können **für je 2 Denar** offen liegende **Sklaven** - auch gedrehte - befreien und erhalten je solchem Sklaven **3 Prestige-Punkte**.
- Alle Spieler zeigen ihre Res Publica-Spielsteine vor. Je nach Stand auf der Res Publica-Leiter bringt **jeder Stein** entsprechende **Prestige-Punkte**.

Es gewinnt, wer am weitesten vorn auf der Ruhmesstraße steht. Patt: Es gibt mehrere Sieger.