

Trajan - KSR

Das Spiel ist in 4 Quartale zu je 4 Runden aufgeteilt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jede Runde entspricht einem Durchlauf des Zeitsteins auf der Zeitleiste.

Ablauf eines Spielzuges = max. 3 Phasen in dieser Reihenfolge ausführen:

1) Aktionssteine umverteilen und Zeitstein versetzen (PFLICHT):

➔ a) Aktionssteine reihum auf Mulden verteilen:

Der Spieler wählt eine Mulde seines Tableaus mit mind. 1 Stein Inhalt aus und nimmt ALLE dort befindlichen Aktionssteine auf. Dazu sagt er ihre Anzahl deutlich an. Die Steine verteilt er einzeln auf die der Entnahmemulde folgenden Mulden im Uhrzeigersinn, bis alle Steine verteilt sind. Die Mulde mit dem letzten verteilten Stein ist die ZIELMULDE.

➔ b) Zeitstein versetzen:

Der rechte Nachbar des aktiven Spielers zieht den Zeitstein so viele Felder im Uhrzeigersinn weiter, wie die Anzahl der aufgenommenen Aktionssteine lautete. Erreicht/überschreitet der Zeitstein das Startfeld der Zeitleiste, endet die aktuelle Runde nach dem Zug des aktiven Spielers.

Rundenende: 1 Bedarfs-Plättchen aufdecken und für alle Spieler sichtbar neben den Plan legen. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug. Der Zeitstein ändert seine Position nicht - er zieht später von dort weiter.

Quartalsende: Liegen schon 3 Bedarfs-Plättchen aus, wird kein 4. Plättchen aufgedeckt. Es folgt eine Quartalswertung mit folgenden 3 Abhandlungen:

● Erfüllen der Bedürfnisse:

- ◇ Zunächst muss jeder Spieler die 3 Bedürfnisse des Volkes decken. Auf Erfüllung zu verzichten bei Inkaufnahme von Minuspunkten ist nicht erlaubt.
- ◇ Jeder Spieler muss für jedes offene Bedarfs-Plättchen 1 passendes Forum-Plättchen abgeben. Ggf. muss auch ein vorhandener Joker eingesetzt werden.
- ◇ Ein Bedarf kann auch durch ein "Trajan"-Plättchen gedeckt werden, d.h., wenn Symbol darauf zum Bedarf passt (Trajan nur 1x/Quartal nutzbar). Trajan-Plättchen behält man.
- ◇ STRAFE: Kann man ein/mehrere Bedarfs-Plättchen nicht erfüllen, verliert man bei 1 / 2 / 3 Nicht-Erfüllungen nun 4 / 9 / 15 Siegpunkte. Fällt man hinter das Startfeld zurück, zählt jedes Feld bis zum Startfeld -1 Punkt.

● Machtverhältnisse im Senat:

- ◇ Jeder Spieler addiert seine Stimmen auf der Senatsleiste (II - IIII III) und Senatsplättchen (II - IIII), die sich auf seinem Tableau befinden.
- ◇ KONSUL: Wer die meisten Stimmen kontrolliert, nimmt eine der beiden Bonustafeln vom Plan und legt sie mit der GELBEN Seite nach oben vor sich aus.
- ◇ Der Zweite legt die andere Bonustafel mit der GRAUEN Seite nach oben vor sich aus. Patt: Von Beteiligten ist im Vorteil, wer auf Senatsleiste führt (ggf. oben im Stapel).
- ◇ Dann werden die Steine aller Spieler im Senat als Stapel zurück auf das Startfeld der Senatsleiste gesetzt. Der Stein mit den wenigsten Stimmen = unten im Stapel, der mit den meisten Stimmen = oben.

● Plättchen aus dem Spiel entfernen und Felder auffüllen:

- ◇ Entfernt alle eingesetzten Forums-Plättchen, alle Senatsplättchen, alle Plättchen im Forum.
- ◇ Zieht 2 neue Bonustafeln aus dem Beutel, die mit gelber Seite nach oben in Senat kommen.
- ◇ Legt je 1 neues Forums-Plättchen in jede Provinz ohne ein solches, wenn nun dort weder Feldherren noch Legionäre sind.
- ◇ Alle Felder des Forums (je nach Spielerzahl abweichend) erhalten neue Forums-Plättchen. Auf die 3 orangefarbenen Felder kommen 3 neue Zusatzaktions-Plättchen.
- ◇ Die Schiffs-Plättchen so drehen, dass die bunte Vorderseite nach oben zeigt.
- ◇ Oben liegenden Quartals-Anzeiger aus dem Spiel nehmen. Nach 4. Quartal = Endwertung.
- ◇ Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn beginnt das neue Quartal.

2) Trajan-Plättchen erfüllen (freiwillig):

Liegt ein Trajan-Plättchen an der Zielmulde und befinden sich dort die auf dem Plättchen abgebildeten Farben, nimmt der Spieler das Plättchen auf, erhält Siegpunkte und darf dessen Sonderaktion machen. Nach der Sonderaktion (Seite 11 der Spielregel) wird das Plättchen aus dem Spiel genommen. Ausnahme: Die Plättchen "Brot", "Spiele", "Religion" werden aufs eigene Spieler-Tableau gelegt.

3) Aktion durchführen (freiwillig):

Man darf die Aktion der Zielmulde durchführen.

Hafen:

- Der Spieler wählt 1 von 4 möglichen Alternativen.
 - ◇ 2 Warenkarten vom verdeckten Stapel auf die Hand nehmen. Dann 1 beliebige Karte von der Hand offen auf einen der beiden Ablagestapel legen.
 - ◇ Oberste Warenkarte von einem der beiden Ablagestapel auf die Hand nehmen.
 - ◇ 1 - 2 Handkarten offen vor sich auslegen. Genau so viele Karten v. verd. Stapel ziehen.*
 - ◇ 1 - x Warenkarten für 1 Schiff vor sich ablegen. Punkte gemäß Schiffsplättchen erhalten. Zeigt das Schiff seine bunte Vorderseite, wird es nun umgedreht. Ausgelegte Warenkarten vergrößern die persönliche Auslage des Spielers.

Forum:

- 1 beliebiges Plättchen aus Forum = offen auf passendes Feld des Spieler-Tableaus legen.

Militär:

- Der Spieler wählt 1 von 3 möglichen Alternativen.
 - ◇ 1 eigene kleine Figur aus dem Vorrat (Tableau) auf das Feldlager stellen (= Legionär).
 - ◇ Eigenen Feldherren in angrenzende Provinz ziehen. Falls dort ein Plättchen liegt, wird es aufs eigene Tableau übernommen. Angrenzend = gestrichelte Linie oder Grenze.
 - ◇ 1 eigenen Legionär vom Feldlager direkt in Provinz mit eigenem Feldherren setzen, wenn dort noch kein eigener Legionär steht. Wenn kein fremder Legionär in dieser Provinz ist, gilt: Spieler erhält dort genannte Siegpunkte. Mit fremden Legionären gilt: Man erhält die Siegpunkte, aber minus 3 für jeden fremden Legionär dort (nicht < 0 SP).

Trajan:

- Oberstes offenes Plättchen von einem der 6 Trajan-Stapel auf eigenes Tableau legen, da wo eigener Trajansbogen liegt. Der Bogen wandert im Uhrzeigersinn zum nächsten freien Feld. Wenn kein Feld frei ist an den 6 Mulden: Bogen in Mitte des Aktionskreises stellen. Sobald ein Trajan-Plättchen erfüllt wurde, kommt der Bogen auf das nun freie Feld der Mulde. Sind alle Felder mit Trajan-Plättchen belegt, kann die Trajan-Aktion nicht gewählt werden.

Senat:

- Eigenen Stein auf Senatsleiste + 1 Feld vor. Dann dort angegebene Siegpunkte erhalten. Hatte der Spieler aber bereits das Feld mit 8 P. erreicht, kann er die Aktion nicht wählen.

Bau:

- Der Spieler wählt 1 von 2 möglichen Alternativen.
 - ◇ 1 eigene kleine Figur aus Vorrat (Tableau) auf das Arbeiterlager stellen (= Arbeiter).
 - ◇ 1 eigenen Arbeiter aus dem Lager auf einen Bauplatz stellen. Ist es der 1. eig. Bauplatz, hat man freie Auswahl im Stadtviertel (alle 20 Felder). Spätere eigene Arbeiter müssen senkrecht oder waagrecht benachbart zu eigenen Arbeitern stehen. Liegt ein Bau-Plättchen auf dem gewählten Feld, kommt es auf passendes Tableau-Feld. Ist es das erste Bau-Plättchen dieser Art auf dem Tableau, führt man sofort die dort angegebene Zusatzaktion aus. Man darf auch eig. Arbeiter zu anderen Arbeitern stellen. Die Siegpunkte für das Bau-Plättchen sofort abtragen.

Zusatzaktion: (Phase 3)

Hat ein Spieler in seinem Zug eine Aktion durchgeführt, darf er gegen Abgabe eines Plättchens mit gleichem Symbol die Aktion noch 1mal machen. Hat er schon einen +2-Marker für diese Aktion, darf er sie 2mal machen. Plättchen = aus dem Spiel. Pro Zug darf man nur 1 Zusatzaktions-Plättchen einsetzen. Der Marker bleibt!

Spielende:

1	je Hand-Warenkarte / je Arbeiter im Arbeiterlager / je Legionär im Feldlager
(Punkte für...)	10 / 20 je 3er-Satz / 4er-Satz Bauplättchen mit gleichem Symbol
?	aus Bonustafeln

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Patt: Beteiligter mit besserer Position im Senat siegt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 11.11.11
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
 Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

* bringen zum Spielende ggf. durch Bonustafeln noch Punkte

