

Jede Runde hat 6 Phasen.

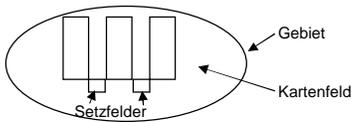
1.) Karten auslegen:

siehe Spielregel

2.) Spielfiguren setzen:

Es wird reihum jeweils 1 Spielfigur auf 1 Setzfeld eines Gebietes gestellt. Jedes Setzfeld trägt nur 1 Figur. Die Setzrunde geht solange, bis alle Figuren gesetzt sind.

a) Setzfelder der Gebiete:



Ausnahme "Atrium Auctionorum":

Karten liegen zunächst verdeckt aus. Beim Einsatz der 1. Spielfigur dort deckt der Spieler 2 beliebige Karten auf. Beim Einsatz der 2. Figur wird die letzte Karte aufgedeckt. **KEIN** Spieler DARF hier 2 Figuren einsetzen.

Ausnahme "Pantheon":

Wer dort einsetzt, MUSS den Fraktions-Marker der Vestalinnen besitzen. Der Spieler DARF nach Einsatz einer Figur die verdeckte Karte ansehen.

b) Setzfelder der Fraktionen:

Man DARF auf eines der beiden Setzfelder einer Fraktion max. 1 eigene Figur einsetzen. Diese Fraktion darf man **nicht aktuell** kontrollieren. Die 1. Figur kommt auf Setzfeld 1.



c) Setzen auf Münzschale:

Einsatz 1 Figur auf die große Münze = 7 Sesterzen Einnahme. Jede weitere Figur (auch des selben Spielers) = 5 Sesterzen.

3.) Gebiete auswerten:

- Die Gebiete I - VIII abarbeiten.
- Nach der Auswertung erhalten die Spieler ihre Figuren zurück.
- Sind Setzfelder unbesetzt, kommen ausliegende Karten dort nach der Auswertung des Gebietes auf die Ablage.
- Kann man nicht bezahlen, bleibt die Karte liegen. In diesen Fällen werden die Thermen, Forum Romanum und Curia von links nach rechts, dann von oben nach unten abgehandelt.

I. Thermen:

Je Spielfigur MUSS 1 Sesterz gezahlt werden = Karte aufnehmen.

II. Forum Romanum:

Je Spielfigur MUSS man 3 Sesterzen zahlen = Karten aufnehmen.

III. Latrine:

Der setzende Spieler deckt die Karte dort auf und DARF sich ENTWEDER den aufgedruckten Wert in Sesterzen auszahlen lassen und die Karte auf die Ablage legen ODER den Wert zahlen und die Karte aufnehmen.

IV. Curia:

Je Spielfigur DARF 1 beliebige Handkarte abgeworfen werden und **alle** Karten des Setzfeldes aufgenommen werden.

V. Atrium Auctionorum:

Ist das 2. Setzfeld **nicht** belegt, erhält der Spieler auf dem 1. Setzfeld die beiden offen ausliegenden Karten für 1 Sesterz auf die Hand. Die verdeckte Karte kommt auf die Ablage. Sind beide Setzfelder belegt ==> **Versteigerung**.

Jeder Beteiligte nimmt geheim einige Sesterzen in die Faust. Beide Spieler öffnen die Faust in der Tischmitte und der Höchstbieter erhält alle 3 Karten, der Verlierer erhält alle Sesterzen des Gebots. Patt: Der Spieler auf 1. Setzfeld gewinnt.

VI. Katakomben:

Figur auf 4er Setzfeld = Besitzer sieht sich **zuerst** die 5 Karten dort an. Er DARF gegen Zahlung von 4 Sesterzen genau 1 Karte aufnehmen. Figur auf 3er bzw. = Besitzer sieht sich als Nächster die Karten dort an. Er DARF gegen Zahlung von 3 Sesterzen genau 1 Karte aufnehmen. Figur auf 2er bzw. = Besitzer sieht sich als Letzter die Karten dort an. Er DARF gegen Zahlung von 2 Sesterzen genau 1 Karte aufnehmen. Es besteht kein Zwang, Karten nach Ansicht zu nehmen und zu bezahlen. Bezahlung erfolgt in den Topf bei den Katakomben.

VII. Pantheon:

Figur auf dem Setzfeld erlaubt das Aufdecken der Karte dort. 1 Karte der selben Fraktion MUSS abgelegt werden oder man verzichtet auf die Aktion. Für das Ablegen gibt es 1 Plättchen "Ewige Gunst der Götter". Wenn man schon "Temporäre Gunst" hat, legt man dieses Plättchen weg.

VIII. Siegessäule:

Je Figur auf Setzfeld DARF man 2 Karten der selben Fraktion aus der Hand verdeckt ablegen = 1 Lorbeer erhalten. Alle beteiligten Spieler decken danach auf. Wer **alleine** mit einem Paar den höchsten Gesamtzahlenwert bringt = 1 extra Lorbeer. Patt: ----- Jedes Kartenpaar zählt separat.

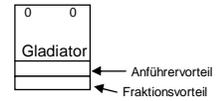
Alle Figuren des Spielplanes ==> zurück an ihre Besitzer.

4.) Fraktionen übernehmen:

- Bei den Gladiatoren beginnen. Fraktionen ohne Figur sind nicht relevant. **Ist nur 1 Figur an einer Fraktion platziert** ==> Fraktion DARF übernommen werden. Dazu sind mind. 2 Karten dieser Fraktion a. d. Hand vor dem Spieler auszulegen. Gibt es noch einen Altkontrollierenden dieser Fraktion, muss der auslegende Spieler **EINE** Bedingung erfüllen:
 - ENTWEDER Summe der Zahlenwerte seiner ausgelegten Karten > Summe Zahlenwerte der Karten des Mitspielers
 - ODER Ausleger hat mehr Karten ausgelegt.
- 2 verschiedene Figuren auf einer Fraktion:**
 - ENTWEDER legt der Spieler auf 2. Setzfeld mind. 2 Karten von dieser Fraktion aus. Der Spieler auf 1. Setzfeld darf ebenfalls Karten auslegen, wenn er den Gegner überbieten kann in Summe der Zahlenwerte oder Anzahl Karten. Gewinnt der Spieler auf 1. Setzfeld, muss der Spieler auf 2. Setzfeld **eine** seiner ausliegenden Karten abwerfen und kann den Rest wieder aufnehmen. Gewinnt der Spieler auf dem 2. Setzfeld, übernimmt dieser Spieler die Fraktion.
 - ODER der Spieler auf dem 2. Setzfeld passt.

Übernahme: Bisheriger Kontrollierender wirft seine Fraktionskartenauslage ab.

- Der neue Besitzer erhält:
 - Start-Lorbeer der Fraktion (bei Erstübernahme)
 - 1 Fraktions-Marker der übernommenen Fraktion (wenn er noch keinen hat)
 - Übernahmenvorteil der Fraktion
 - Anführer-Vorteil (wenn Karte mit Wert "0" dabei ist)



An eine ausliegende Fraktion können später keine weiteren Karten angelegt werden.

5.) Fraktions-Fähigkeiten nutzen:

Bei den Gladiatoren beginnen und in genauer Reihenfolge abarbeiten. Kontrollierende nutzen ihre Fraktionsfähigkeit lt. Familienbogen.

	ENTWEDER	ODER
Gladiatoren	Spieler erhält die Sesterzen aus den Katakomben.	Spieler zieht 1 Karte vom Nachziehstapel + entsendet den Meuchler = höchste Karte einer ausliegenden Fraktion eines Mitspielers aus dem Spiel nehmen. (nur bei Fraktion >2 Karten)
Legaten	Spieler erhält eine Schriftrolle, falls er sie noch nicht hat.	Spieler zieht 1 Karte vom Nachziehstapel. Zusätzlich DARF er 1 Legion kaufen = Wert aller seiner auslegend. Legaten-Karten in Sesterzen bezahlen.
Prätorien	Spieler erhält 1 Legion.	---
Plebejer	Spieler zieht 1 Karte vom Nachziehstapel + 2 Sesterzen.	Spieler erh. Tribun-Plättchen, wenn er die Schriftrolle hat. Er muss aber die Patrizier aktuell kontrollieren .
Patrizier	Spieler erhält Prokonsul-Figur = eine zusätzliche Spielfigur. (kann man wieder verlieren)	---
Vestalinnen	Spieler erhält "Temporäre Gunst" (kann man wieder verlieren). Hat er die "Ewige Gunst der Götter", nimmt er neues Plättchen nicht. Zusätzlich: 1 Lorbeer nehmen.	Spieler erh. Tribun-Plättchen, wenn er die Schriftrolle hat. Er muss aber die Senatoren aktuell kontrollieren .
Senatoren	Spieler erhält eine Schriftrolle, falls er sie noch nicht hat.	Spieler zieht 2 Karten vom Nachziehstapel.

6.) Versteigerung Streitwagen:

Beliebig viele Sesterzen in die geschlossene Faust nehmen und in Tischmitte öffnen. Spieler mit Höchstgebot erhält den Streitwagen und zahlt das Gebot in die Bank. Die unterlegenen Spieler behalten ihre Gebote, ebenso bei Patt. Patt: Der Streitwagen wird neutral neben dem Spielplan platziert. Der Streitwagen darf auf eine eigene Fraktion gesetzt werden, die dadurch in der Folgerunde tabu für Figureneinsatz und Übernahme ist.

Startspielerwechsel:

Startspielermünze an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergeben. Evtl. vorhandene Karten auf Spielplan noch abräumen. Weiter mit Phase 1.

Ende:

Sobald ein Spieler die notwendigen Siegbedingungen erfüllt, endet das Spiel. Die "verpflichtende" Bedingung muss mit erfüllt sein. Die laufende Runde wird zu Ende gespielt und andere Spieler können ebenso erfüllen. Haben mehrere Spieler erfüllt, gilt für diese die Punktwertung (siehe Spielübersichten). Zur Darstellung von Platzierungen kann diese Wertung ebenfalls verwendet werden.

Siegbedingungen:

	Man muss besitzen:
Tribun	1 Tribun-Plättchen (vorher = Schriftrolle)
Gunst der Götter	Plättchen "Gunst der Götter" oder "Temporäre Gunst"
Lorbeer	Mind. die geforderte Anzahl an Lorbeer-Plättchen.
Legionen	Mind. die geforderte Anzahl an Legionen-Plättchen.
Sesterzen	Mind. die geforderte Anzahl an Sesterzen.
Fraktionsmarker	Mind. die geforderte Anzahl an unterschiedlichen Markern. Je Fraktion darf man nur 1 Marker besitzen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 21.01.08
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
 Meinungen und Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de