

<b>Aquileia - KSR</b>	
<p>Alles Geld ist offen und gut sichtbar vor den Spielern zu halten. Ablauf einer Spielrunde: Eingesetzte Waffen-/Pferde- und Sklavenkarten werden auf separaten Ablagestapeln gesammelt. Sie werden ggf. als neue Nachziehstapel eingesetzt.</p> <p><b>Platzierungs-Phase:</b></p> <p>Der Startspieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer am Zug ist, setzt  <b>➔ ENTWEDER</b> 1 Gefolgsmann auf ein freies Aktionsfeld des Spielplans  <b>➔ ODER</b> sein Vorteilswappen auf das nächste freie Feld der Vorteilsleiste (aufsteigend).  Es geht solange reihum, bis jeder Spieler seine 5 Leute gesetzt hat oder ggf. auch gepasst hat.</p> <p><b>Vorteilsleiste:</b> Sie regelt Gleichstände und ermittelt den Startspieler der nächsten Runde.  Je weiter links das Wappen liegt, desto vorteilhafter.</p> <p><b>Limit</b> beim Einsetzen von Gefolgsmännern:  <b>STADIUM:</b> Jeder Spieler darf nur entweder auf der goldenen oder der silbernen Seite einsetzen.  <b>PORTUS:</b> Jeder Spieler darf nur eines der 3 kostenpflichtigen Felder besetzen. Dazu legt er ein Geldstück in der Farbe des Feldes (zwingend) unter seinen dort platzierten Gefolgsmann.  Kostenfrei ist das Feld LATRO. Es kann von einem beliebigen Spieler besetzt werden.  <b>FORUM:</b> Trotz Nummerierung der Felder dürfen diese beliebig besetzt werden.</p> <p><b>Aktions-Phase:</b> Man darf auf die Ausführung einer Aktion, wo man platziert hat, verzichten.</p> <p>Die Aktionen werden in Reihenfolge I. - VI. ausgeführt. Nach Ausführung nimmt man Gefolgsmänner.</p>	<p>1) Rennstärke ermitteln = Werte eigener Gefolgsmänner im Stadium. Kein Spieler darf auf beiden Seiten präsent sein.</p> <p>2) Reihum - beginnend beim Startspieler - würfeln die im Stadium vertretenen Spieler jeweils mit 3 roten Würfeln. Je nachdem, ob man bei goldenen oder silbernen Pferden steht, erhöht man je gewürfeltem Gold bzw. Silber eigene Rennstärke + 1.</p> <p>3) Reihum darf jeder Spieler beliebig viele seiner Pferde-Karten seiner Wettkampffarbe (Gold/Silber) ausspielen. Jedes Pferd erhöht die eigene Rennstärke + 1.</p> <p>4) Der Besitzer der 4 blauen Würfel darf (wenn Rennbeteiligter) restliche Würfel werfen. Jedes "Gold" bzw. "Silber" (je nach eigener Wettkampffarbe) = Rennstärke + 1.</p> <p>Wer nun die höchste Rennstärke hat, gewinnt den Kampf. Patt: siehe Vorteilsleiste</p> <p>Erster: erhält 3 Gold- bzw. Silber-Münzen aus der Bank (je nach Wettkampffarbe) UND (die offene Stadion-Karte ODER die oberste verdeckte Stadion-Karte). Man darf beide Karten ansehen und sich dann für eine entscheiden.</p> <p>Zweiter: erhält 2 Gold- bzw. Silber-Münzen aus der Bank (je nach Wettkampffarbe) UND die vom Ersten nicht gewählte Stadion-Karte (geheim für andere).</p> <p>Dritter: erhält 1 Gold- bzw. Silber-Münzen aus der Bank (je nach Wettkampffarbe)</p> <p>Wenn eine oder beide Stadion-Karten mangels Rennteilnehmern nicht genommen wurden, werden diese trotzdem aus dem Spiel genommen.</p>
<p><b>I. Mercatus</b> gemischtes</p> <p><b>DOLUS:</b> Der Spieler würfelt 2 rote Würfel und erhält passend Geld von der Bank.  <b>PECUNIA:</b> Der Spieler darf eigenes Geld mit der Bank tauschen.  Tut er dies, erhält er zusätzlich sofort 4 Siegpunkte.</p> <p><b>EQUI ET ARMA:</b> Der Spieler kauft die an seinem Aktionsfeld ausliegende Waffen- oder Pferdekarte. Er zahlt 1 Bronzemünze an die Bank.  Wer ganz links gesetzt hat, erhält zusätzlich die oberste Karte des verdeckten Stapels (für die anderen Spieler geheim).</p> <p><b>SERVI:</b> Der Spieler kauft Sklavenkarten. Dafür zahlt er an die Bank:  ○ 1 Bronze-Münze für 1 Karte  ○ 1 Silber-Münze für 1 Karte oder 2 Silber-Münzen für 2 Karten  ○ pro Gold-Münze 1 Karte, max. 3 Karten</p> <p><b>POTENTIA:</b> Der Spieler erhält die 4 blauen Würfel für Gebiete ARENA + STADIUM.</p>	<p><b>III: Stadium</b> Pferderennen</p> <p>1) Nur wenn ein Gefolgsmann dort steht, wird die oberste Theater-Karte aufgedeckt.</p> <p>2) Der Spieler ist Auktionator und eröffnet Auktion mit genau einer beliebigen Münze. Kann/will er das nicht, geht das Recht an seinen linken Nachbarn usw.. Will niemand eröffnen, geht die Karte umsonst an den Auktionator.</p> <p>3) Die Mitspieler haben nun reihum die Wahl:  <b>AUSSTEIGEN</b> und eigenes Gebot zurücknehmen.  <b>MITGEHEN:</b> Gleichziehen zum bisherigen Gebot UND genau 1 beliebige Münze zusätzlich bieten. So geht es im reihum, bis ein Höchstbieter feststeht. Dieser zahlt Gebot an Auktionator (bzw. die Bank, wenn selbst versteigert). Der Höchstbieter erhält die Karte.</p>
<p><b>II. Arena</b> Kampf der Gladiatoren</p> <p>Im Kampf markiert man auf der Wettkampfleiste mit Stärkeschilden seine Stärke.</p> <p>1) Kampfstärke ermitteln = Werte eigener Gefolgsmänner in der Arena.  2) Reihum - beginnend beim Startspieler - würfeln die in der Arena vertretenen Spieler jeweils mit 3 roten Würfeln. Jeder Würfel "Bronze" erhöht eigene Kampfstärke + 1.  3) Reihum darf jeder Kampfbeteiligte eigene Sklaven-/Waffenkarten ausspielen und seine Kampfstärke um die abgebildeten Sklaven und Waffen erhöhen.  4) Der Besitzer der 4 blauen Würfel darf (wenn Kampfbeteiligter) so viele Würfel werfen, wie er möchte. Jede "Bronze" = Kampfstärke + 1.</p> <p>Wer nun die höchste Kampfstärke hat, gewinnt den Kampf. Patt: siehe Vorteilsleiste</p> <p>Erster: erhält 3 Bronze-Münzen aus der Bank UND (Siegpunkte in doppelter Höhe seiner erreichten Kampfstärke ODER 1 Sklaven-Karte vom verdeckten Stapel).  Zweiter: erhält 2 Bronze-Münzen aus der Bank UND das, was der Sieger nicht nahm.  Dritter: erhält 1 Bronze-Münze aus der Bank</p>	<p><b>IV. Theatrum</b> Karte versteigern</p> <p>In Reihenfolge der Nummerierungsfelder im Forum erfolgen die Aktionen.</p> <p>1. Dieser Spieler baut zuerst 1 Gebäude.  2. Dieser Spieler baut als Zweiter 1 Gebäude und erhält den Wert als Siegpunkte..  3. Dieser Spieler baut als Dritter bis zu 2 1 Gebäude.  4. Dieser Spieler baut als Vierter 1 Gebäude.  5. Dieser Spieler baut als Fünfter 1 Gebäude und erhält den Wert als Siegpunkte..  Für jedes Gebäude sind die unterhalb des Bauplatzes gezeigten Kosten zu zahlen. Münzen sind genau in Menge und Sorten zu zahlen, Sklaven dürfen überzahlt werden.</p>
<p><b>III. Forum</b> Bauen</p> <p>LATRO: Der Spieler dort würfelt 2 rote Würfel und nimmt die erwürfelten Münzsorten von den Aktionsfeldern des Hafens.  Hafen: Von links beginnen. Man zahlt die Münze des Aktionsfeldes an die Bank und aktiviert alle eigenen Gebäude (Handwerk/Geldstuben). Man erhält alle Siegpunkte seiner Handwerker und sämtliche abgebildeten Auszahlungsbeträge seiner Geldstuben.</p>	<p><b>V. Forum</b> Bauen</p> <p><b>VI. Portus</b> Dieb / Aktivierung</p>
<p><b>Kurzspielregeln:</b> Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 09.12.11  Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de  Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>	<p>* lt. Zoch-Verlag</p> <p><b>Rundenende:</b>  <b>➔</b> Das Startspieler-Plättchen geht an den Spieler mit der Position 1 auf der Vorteilsleiste.  Die Spieler erhalten ihre Vorteilswappen zurück.  Offene Pferde-/Waffenkarten werden auf die Ablagestapel abgeräumt. "Equi et arma"-Felder auffüllen.*</p> <p><b>Spielende:</b> Nach 6 Runden endet das Spiel und es folgt eine Abschluss-Wertung.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 10-7-5-3 Siegpunkte von den neutralen Lorbeer-Karten.</li> <li>● Siegpunkte für eigene Villen multiplizieren mit Anzahl farbgleicher eigener Stadion- und Theaterkarten. Bei jeder Theater-Karte darf nur eine der beiden Farben genutzt werden.</li> <li>● Es gewinnen der/die Spieler mit den meisten Siegpunkten.</li> </ul>