

Augustus - KSR

Jeder Spieler erhält 7 Legionen. 5 Zielkarten (von 88) = in offene Auslage in der Tischmitte. Die 23 Mobilisierungs-Marker im Stoffbeutel mischen. Jeder Spieler erhält 6 zufällige Zielkarten und behält 3 davon, die anderen legt er auf den Ablagestapel**. Restliche Zielkarten = Nachziehstapel.

Ablauf einer Runde:

1) Erobern einer Zielkarte:

- Der erste Ausrufer zieht blind einen Marker aus dem Beutel und nennt die abgebildete Kategorie. Der Marker bleibt auf dem Tisch liegen.
- Alle Spieler können nun 1 ihrer Legionen auf ein Feld dieser Kategorie (z.B.: Dolch) auf einer ihrer Zielkarten setzen. Joker = beliebiges Feld.

ENTWEDER kann man die Legion aus eigenem Vorrat nehmen.
ODER es kann 1 beliebige Legion von einem beliebigen Feld auf eine andere Zielkarte versetzt werden.

- Wurde ein Joker gezogen, werden danach alle ausliegenden Mobilisierungs-Marker in den Stoffbeutel gelegt, inkl. dem Joker. Der Spieler links vom bisherigen Ausrufer wird dann neuer Ausrufer.
- Eine Zielkarte* ist erfüllt, wenn alle Felder der entsprechenden Karte mit einer Legion belegt sind. Der Spieler sagt sofort laut "AVE CÄSAR".
 - ➡ Der Spieler nimmt alle seine Legionen von der Zielkarte zurück.
 - ➡ Er nutzt die Sonderfähigkeit der erfüllten Zielkarte.
 - ➡ Er legt die Karte in die Auslage seiner kontrollierten Zielkarten. Erfüllen mehrere Spieler, wird nach aufsteigender Karten-Nr. abgehandelt.
 - ➡ Er zieht 1 Zielkarte aus der Auslage nach + füllt diese auf 5 Karten auf.

2) Belohnung als Bonus-Karten:

Wenn möglich, erhält der Spieler basierend auf erfüllten Zielkarten:

- A: Farb-Bonuskarte automatisch, wenn er zuerst 3 Zielkarten gleicher Farbe besitzt oder 1 Zielkarte jeder Farbe besitzt. Man kann mehrere solcher Karten besitzen.
- B: Je nach Anzahl erfüllter Zielkarten kann er genau jetzt die passende Anzahl-Bonus-Karte nehmen oder er passt für später. Er kann später keine Bonus-Karte für weniger Zielkarten erhalten. Vom Typ B kann jeder Spieler max. 1 Bonus-Karte besitzen.

C: Wer zuersts eine Zielkarte erfüllt, die Gold oder Weizen zeigt, erhält die jeweilige Bonus-Karte. Sobald jemand gleich oder mehr Gold bzw. Weizen vorweisen kann, geht die Bonus-Karte an diese Person. Das kann auch bei Verlust einer Zielkarte passieren.

Karten der Fälle A / B verliert man nicht wieder.

Ende einer Partie:

Die Partie endet am Ende einer Runde, wenn mind. ein Spieler seine 7. Zielkarte erfüllt hat. Andere Spieler können ebenfalls noch erfüllen. Runde = Jeder Spieler hat nach dem zuletzt gezogenen Mobil.-Marker Gelegenheit, Zielkarten zu erfüllen.

Auswertung: Jeder Spieler zählt seine ...

- ➡ Punkte der Belohnungen
- ➡ Punkte der erfüllten Zielkarten
- ➡ Punkte aus Sonderfähigkeiten

Wer die meisten Gesamtpunkte erzielt, gewinnt das Spiel.

Patt: Von den Beteiligten siegt, wer die meisten Senatoren kontrolliert.

Statuten von Zielkarten:

nicht erfüllt:	keine / wenige Felder mit Legionen belegt
erfüllt:	alle Felder mit Legionen belegt
neutralisiert:	während der Abräumung der Legionen, bzw. beim Warten darauf, diese auszuwerten. In dieser Phase sind neutralisierte Zielkarten geschützt vor Effekten roter Zielkarten.
kontrolliert:	Karte liegt oberhalb der unerfüllten Karten

*Kann man aufgrund der Sonderfähigkeiten einer Zielkarte gleich noch eine Zielkarte erfüllen, macht man das sofort.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 16.04.13
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

** ob offen oder verdeckt lässt die Regel offen.
Daher vorher abstimmen.