

ALEA IACTA EST

CAESAR WÜRFELT NICHT!
ODER DOCH?!

SPIELIDEE

Jeder Spieler schlüpft in die Rolle von Caesar und versucht, möglichst viele Ruhmespunkte zu sammeln. Dies gelingt ihm durch den klugen Einsatz seiner acht Würfel, die er nach und nach auf den Gebäuden platziert. Hierdurch können neue Provinzen erobert und mit den geeigneten Patriziern besetzt werden. Doch auch die Diplomatie in Form der Senatskarten oder das Glück im Tempel der Göttin Fortuna tragen ihren Teil zum Erfolg bei.

Da jeder Würfelwurf zumeist mehrere Setzmöglichkeiten bietet, hängt der Spielausgang nicht nur vom Glück (oder Pech) der Spieler ab, sondern auch von deren richtigen Entscheidungen im rechten Moment.

Sind alle Würfel gespielt, werden sie ausgewertet. Wer hat die besseren Kombinationen platziert? Wer gewinnt viele Punkte und mehrt so seinen Ruhm?

Es gewinnt, wer am Spielende die meisten Ruhmespunkte besitzt.

SPIELMATERIAL

8 Stanztafeln mit:

- **5 Gebäuden** (Templum, Senatus, Castrum, Forum Romanum, Latrina)
- **19 Senatskarten** (mit „SPQR“ auf der Rückseite)
- **25 Provinz-Kärtchen** (mit den Werten I, II, III und IV in sechs Farben sowie ein 0er-Joker)
- **36 Patrizier-Plättchen** (je drei Frauen und Männer in sechs Farben mit den Werten I, II und III)
- **30 Fortuna-Plättchen** (mit je 8 x den Werten I und III und 14 x II)
- **30 Repete!-Chips** (organgefarbene Sechsecke)
- **1 Startspieler-Marker** (Achteck: „Caesar“)

40 Würfel (je 8 graue, braune, blaue, grüne und gelbe Würfel)

*Wenn Sie diese Regel zum ersten Mal lesen, sollten Sie zunächst die **fett** geschriebenen Texte im Randbalken nicht beachten. Diese Texte dienen als Kurzspielregel, mit deren Hilfe man jederzeit wieder schnell ins Spiel findet.*

SPIELIDEE

Die Spieler versuchen durch Platzieren ihrer Würfel auf den verschiedenen Gebäuden (wie Tempel oder Forum Romanum) möglichst viele Ruhmespunkte zu sammeln

Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt



SPIELVORBEREITUNG

Die fünf Gebäude werden entsprechend der Abbildung unten in der Tischmitte ausgelegt. *Achtung: Bei 2 und 3 Spielern wird das Templum nicht ausgelegt; hier wird also nur mit vier Gebäuden gespielt.*

Das Forum Romanum

muss entsprechend der Spielerzahl ausgelegt werden: Bei zwei Spielern wird nur das linke (größere) Teil sowie das rechte Endteil aneinander gelegt, so dass ein kleines Forum mit vier Säulen entsteht. Für jeden weiteren Spieler wird genau ein Zwischenteil eingefügt, so dass bei 3 Spielern fünf Säulen, bei 4 Spielern sechs Säulen und bei 5 Spielern alle sieben Säulen zu sehen sind.



Die 30 Fortuna-Plättchen werden gemischt und verdeckt aufeinander gehäuft unterhalb des Templums bereitgelegt (*entfällt ebenfalls bei 2 und 3 Spielern*).

Die 19 Senatskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel unterhalb des Senatus bereitgelegt. (*Achtung: Bei 2 und 3 Spielern muss die Senatskarte IV („Viele Fortuna-Plättchen“) aus dem Spiel genommen werden.*)

Von den 25 Provinz-Kärtchen werden so viele offen unterhalb des Castrums bereitgelegt, wie Spieler teilnehmen (*zu zweit also nur zwei Kärtchen, bis hin zu fünf Kärtchen bei 5 Spielern*). Die übrigen Provinz-Kärtchen werden verdeckt neben dem Castrum bereitgelegt.

Von den 36 Patrizier-Plättchen werden so viele offen unterhalb des Forums bereitgelegt, wie Säulen zu sehen sind, also je nach Spielerzahl vier bis sieben (bei 2 bis 5 Spielern). Die übrigen Patrizier-Plättchen werden verdeckt neben dem Forum bereitgelegt.

Die 30 Repete!-Chips werden unterhalb der Latrina bereitgelegt.

Jeder Spieler erhält die acht Würfel einer Farbe, die er vor sich legt.

Der jüngste Spieler beginnt; er erhält den Startspieler-Marker.



SPIELVORBEREITUNG

Die Gebäude und das restliche Spielmaterial entsprechend der Abbildung unten bereitlegen

Achtung: Bei 2 und 3 Spielern spielen Templum, Fortuna-Plättchen und die Senatskarte IV nicht mit!

Das Forum Romanum entsprechend der Spielerzahl auslegen (mit 4 bis 7 Säulen)

Jeder Spieler erhält die acht Würfel einer Farbe



Aufbau für 4 Spieler

SPIELVERLAUF

Das Spiel geht über fünf (*bei 4 und 5 Spielern*) bzw. sechs Durchgänge (*bei 2 und 3 Spielern*). Jeder Durchgang wiederum besteht aus mehreren, meist drei bis fünf Runden. Jede Runde verläuft auf dieselbe Weise: Der Startspieler beginnt und würfelt mit all seinen Würfeln. Dann *muss* er einen oder mehrere dieser Würfel in *einem* der fünf Gebäude platzieren (siehe „Wie platziert man Würfel ...“), wo sie für den Rest des Durchgangs verbleiben. Anschließend kommen im Uhrzeigersinn auch alle anderen Spieler reihum mit Würfeln und Platzieren mindestens eines Würfels an die Reihe. Die nächste Runde beginnt: Beginnend mit dem Startspieler würfelt wieder jeder seine verbliebenen Würfel und platziert anschließend wieder wenigstens einen davon in einem beliebigen Gebäude usw. Dieses Würfeln und Platzieren geht reihum so lange weiter, bis ein Spieler seinen letzten Würfel in einem Gebäude platziert hat und anschließend die laufende Runde zu Ende gespielt wurde. Damit endet der Durchgang und es kommt zur Auswertung der fünf Gebäude (siehe „Wozu platziert man Würfel ...“). Danach folgt der nächste Durchgang. Nach fünf bzw. sechs Durchgängen endet das Spiel und es wird der Sieger ermittelt (siehe „SPIELENDE“).

➔ Wie platziert man Würfel in den Gebäuden?

I. Tempulum (nur bei 4 und 5 Spielern im Spiel!)

Die Götter spielten viele Jahrhunderte lang eine wesentliche Rolle im Leben der Römer. Im Tempel kann man ihnen huldigen, allen voran der Glücksgöttin Fortuna. Gewinnen können die Spieler hier Fortuna-Plättchen, die am Spielende 1 bis 3 Ruhmespunkte wert sind.

Der erste Spieler, der im Tempel platziert, setzt genau einen Würfel (beliebigen Wertes) in das Gebäude. Anschließend nimmt er sich eines der verdeckt liegenden Fortuna-Plättchen, schaut es sich (verdeckt für die Mitspieler) an und legt es dann verdeckt vor sich ab. Der zweite Spieler, der im Verlauf dieses Durchgangs im Tempel Würfel platzieren möchte, muss nun genau zwei seiner Würfel einsetzen. Diese beiden Würfel müssen zusammen eine höhere Summe ergeben als der einzelne Würfel. Anschließend nimmt sich der Spieler zwei verdeckte Plättchen, schaut sie sich an und legt sie verdeckt vor sich ab. Auf diese Weise geht es nun weiter: dritter Spieler, drei Würfel (mit höherer Summe als die zwei zuvor), drei Fortuna-Plättchen nehmen; vierter Spieler, vier Würfel, vier Fortuna-Plättchen nehmen usw.

Achtung: Ein bereits im Tempel tretener Spieler darf hier in späteren Runden des Durchgangs erneut Würfel platzieren. Er muss dann aber nur noch so viele Würfel platzieren, dass von ihm nun insgesamt die in diesem Moment erforderliche Anzahl Würfel im Tempel liegt. Dafür erhält er auch nur so viele weitere Fortuna-Plättchen, wie er neue Würfel platziert hat.

Beispiel: Antonius platziert eine 5 im Tempel und nimmt sich ein Fortuna-Plättchen vom verdeckten Vorrat. Anschließend platziert Brutus zwei Würfel (3 + 6 = 9 und damit höher als 5) und nimmt sich zwei Fortuna-Plättchen. Antonius kommt wieder an die Reihe und möchte erneut Würfel im Tempel platzieren. Da nun drei Würfel erforderlich sind, legt Antonius noch zwei weitere Würfel zu seinem ersten dazu (die Summe dieser drei Würfel muss höher als 9 sein). Anschließend nimmt sich Antonius nur zwei Fortuna-Plättchen vom Vorrat (da er ja auch nur zwei weitere Würfel platziert hat).

SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über fünf bzw. sechs Durchgänge

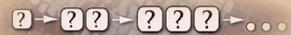
Jeder Durchgang verläuft auf dieselbe Weise: zunächst werden die Würfel - über meist drei bis fünf Runden verteilt - in den Gebäuden platziert, danach werden die Gebäude eines nach dem anderen ausgewertet



Erster Spieler: einen beliebigen Würfel platzieren (ein Fortuna-Plättchen nehmen)

Zweiter Spieler: zwei beliebige Würfel mit höherer Summe (zwei Fortuna-Plättchen)

Dritter Spieler: drei beliebige Würfel mit erneut höherer Summe (drei Fortuna-Plättchen) usw.



II. Senatus

Der Senat war das Herz der römischen Politik; hier wurde über das weitere Schicksal des Staates und seiner Bewohner entschieden. Wer hier aktiv ist und viele der Senatskarten erhält, kann mit diesen am Spielende zahlreiche Ruhmespunkte bzw. andere Vorteile einheimen.

Im Senat dürfen von jedem Spieler *maximal sechs Würfel* eingesetzt werden, sofern diese alle *immer* eine direkt *aufeinander folgende* Zahlenfolge („Straße“) darstellen. Auch das Platzieren eines einzelnen Würfels ist hier als Folge zulässig (*wenngleich er meist nichts einbringt*).

Liegt im Senat bereits eine Zahlenfolge eines Spielers, darf er diese in einer späteren Runde des Durchgangs passend verlängern (auf- und/oder absteigend). Er darf aber keine weitere Zahlenfolge beginnen, d.h. es darf sich im Senat pro Spieler nur maximal *eine* Zahlenfolge befinden.

Achtung! Im Senat dürfen *niemals* identische Zahlenfolgen ausliegen; d.h. *alle* Reihen müssen zu *jedem Zeitpunkt* unterschiedlich sein (das ist sowohl in der Würfelanzahl als auch den Würfelwerten möglich).

Beispiel: Claudius platziert hier eine 3, 4 und 5. Kein anderer Spieler darf nun ebenfalls eine 3-4-5 ablegen, wohl aber z.B. eine 4-5-6 oder eine 3-4-5-6. In einer späteren Runde dieses Durchgangs könnte Claudius dann seine Straße beispielsweise mit einer 2 verlängern, aber natürlich nur, wenn zu diesem Zeitpunkt keine andere 2-3-4-5 im Senat ausliegt.

III. Castrum

Rom ohne sein Militärwesen? Nicht vorstellbar! Vom Castrum (sinngemäß so viel wie „Kaserne“) aus wurden die Eroberungen fremder Provinzen vorbereitet und durchgeführt. Diese neuen Provinzen sind am Ende nicht nur bis zu 4 Ruhmespunkte wert, sondern sie bieten auch eine Heimat für die Patrizier, die nur in farbgleichen Provinzen punkten.

Im Castrum kann ein Spieler pro Runde *beliebig viele* Würfel einsetzen, sofern diese alle *dieselbe Augenzahl* zeigen (= „Pasch“). Auch das Platzieren eines einzelnen Würfels ist hier als Pasch zulässig (*wenngleich er meist nichts einbringt*).

In späteren Runden darf der Spieler auch weitere neue Pasche platzieren (*diese müssen aber stets andere Zahlen als seine anderen Pasche zeigen!*) oder an *einen* seiner bereits ausliegenden Pasche weitere Würfel anlegen.

Achtung! Im Castrum dürfen sich zwar beliebig viele Pasche - von einem oder mehreren Spielern - befinden, allerdings müssen diese *immer alle* unterschiedlich sein.

Beispiel: Darius würfelt 1-2-3-4-4-4-5 und entscheidet sich, drei seiner vier 4er im Castrum zu platzieren. Anschließend würfelt Antonius 1-1-2-2-3-4-4-5 und setzt seinerseits die beiden 4er ins Castrum (zwar deckt sich der Wert mit Darius' Würfeln, aber nicht die Anzahl).

Später würfelt Darius 4-4-5-5. Er könnte nun eine oder beide 4er seinem 4er-Pasch zufügen oder die zwei 5er als neuen Pasch platzieren (vorausgesetzt, es liegt zurzeit kein 5er-Pasch mit zwei Würfeln aus). Darius darf aber nicht beides gleichzeitig tun und er darf auch keinen neuen 4er-Pasch beginnen! Er entscheidet sich dafür, die zwei 5er zu platzieren.

Antonius würfelt ebenfalls u.a. eine weitere 4; diese darf er aber nicht platzieren, weil er damit mit dem 4er-Pasch von Darius gleichzüge. Zwei oder mehr 4er, um über Darius' 4er-Pasch hinaus zu gelangen, dürfte er allerdings platzieren ...



Pro Spieler maximal eine Zahlenfolge direkt aufeinander folgender Zahlen („Straße“)



Identische Zahlenfolgen sind nicht zulässig!



Mehrere verschiedene Pasche pro Spieler sind möglich



Identische Pasche sind nicht zulässig!

IV. Forum Romanum

(je nach Spielerzahl mit vier bis sieben Säulen)

Im Forum trafen sich vor allem die Römer gehobener Stände, die Patrizier, um über Götter und die Welt zu plaudern. Im Spiel können die Spieler hier die Patrizier „anwerben“, um sie als Statthalter - idealerweise als Ehepaar - in ihre jüngst eroberten Provinzen zu entsenden, wodurch die Patrizier 1 bis 3 Ruhmespunkte einbringen.



Im Forum kann ein Spieler pro Runde entweder *einen* Würfel mit *beliebiger* Augenzahl platzieren oder genau *zwei* Würfel, die zusammen die *Summe 5* ergeben (also 1-4 oder 2-3). In späteren Runden des Durchgangs kann ein Spieler hier weitere Würfel auf die gerade beschriebene Art platzieren.

Ein zu platzierender Würfel wird immer *soweit wie möglich links* auf einem der quadratischen Säulensockel abgelegt. Dabei wird er so platziert, dass links von ihm alle Würfel mit einer *niedrigeren* Augenzahl liegen (soweit vorhanden) und rechts von ihm alle Würfel mit *gleich hoher oder höherer Augenzahl*. Diese müssen dazu entsprechend nach rechts auf die nächsten Sockel versetzt werden.

Werden auf diese Weise im Verlauf eines Durchgangs Würfel rechts aus dem Forum „verdrängt“, werden diese auf der Latrina platziert.

Beispiel: Brutus (braun) würfelt u.a. eine 2 und 3 und platziert diese im Forum:



Das Forum vor dem Platzieren



Das Forum nach dem Platzieren (Brutus verschiebt damit den grünen 3er-Würfel auf die Latrina)

V. Latrina

Die (öffentliche) Toilette war für viele Römer ein Ort der Zusammenkunft und des Austauschs. Hier wurden oft auch Pläne für die Zukunft geschmiedet, im Spiel dargestellt durch die Repete!-Chips, mit deren Hilfe man sein Schicksal ab und an neu auszurichten versuchen kann ...

Wer nach dem Würfeln *keinen* einzigen Würfel den Regeln entsprechend auf einem der anderen vier Gebäude platzieren kann (*nur sehr selten der Fall!*), muss genau *einen* dieser Würfel auf der Latrina platzieren. Zudem landen hier auch alle Würfel, die aus dem Forum verdrängt werden und all die, die bei der Auswertung (s.u.) nichts einbringen.

Weitere allgemeine Regelhinweise und -verdeutlichungen:

- Ein Spieler darf pro Runde grundsätzlich immer nur Würfel in *e i n* Gebäude setzen und dies auch immer nur auf *e i n e* der beschriebenen Arten. Er darf also beispielsweise im Castrum nicht in derselben Runde zwei verschiedene Pasche oder im Forum einen einzelnen beliebigen und gleichzeitig nochmals zwei Würfel, die zusammen 5 ergeben, platzieren.
- Ein Spieler muss nach dem Würfeln immer mindestens einen seiner Würfel passend platzieren (z.B. auch einen einzelnen Würfel im Senat oder dem Castrum). Er ist aber nicht verpflichtet, *a l l e* passenden Würfel zu setzen. So darf man beispielsweise im Forum auch nur eine einzelne 1 setzen, obwohl man auch noch eine 4 hätte, oder im Senat nur die 5 und 6, obwohl man 3-4-5-6 gewürfelt hat.
- Im Forum darf man stets nur Würfel setzen, die auf Säulen landen. Man kann also beispielsweise nicht eine 1 auf der Säule ganz links und gleichzeitig eine 4 auf der Latrina platzieren (um so das Ende des Durchgangs schneller herbeizuführen).

Einzelne beliebige Würfel oder genau zwei Würfel mit der Summe 5



Alle Würfel immer soweit wie möglich links im Forum platzieren (gleich hohe und höhere Würfel nach rechts versetzen)

Verdrängte Würfel landen auf der Latrina



Hier landen Würfel, die

- nicht anders platziert werden können,
- aus dem Forum verdrängt werden,
- bei der Auswertung nichts einbringen (inkl. der gar nicht eingesetzten)

➔ Wozu platziert man Würfel in den Gebäuden?

Nachdem ein Spieler seine/n *letzten* Würfel auf einem Gebäude platziert hat (*zumeist nach drei bis fünf Runden*), wird die *laufende Runde noch zu Ende gespielt* (also bis zum Spieler rechts vom Startspieler). Danach endet der Durchgang. Alle Spieler, die nun noch Würfel vor sich liegen haben, legen diese auf die Latrina. Anschließend werden die Gebäude in der folgenden Reihenfolge ausgewertet:

I. Templum (*nur bei 4 oder 5 Spielern*): Der Spieler, der am meisten Würfel auf dem Tempel liegen hat, darf zwei seiner in diesem Durchgang gesammelten Fortuna-Plättchen behalten und *offen* vor sich legen. Alle anderen hier vertretenen Spieler dürfen jeweils nur *eines* ihrer gerade gesammelten Fortuna-Plättchen behalten und offen vor sich legen.

Die anderen in diesem Durchgang gesammelten Plättchen legen die Spieler nun *offen* zurück neben den Tempel. Diese offenen Plättchen kommen nur dann wieder ins Spiel, wenn neben dem Tempel keine verdeckten mehr ausliegen, indem sie wieder als gemischter verdeckter Haufen bereitgelegt werden. Anschließend legen die Spieler ihre Würfel vom Tempel zurück in ihren eigenen Vorrat.

Hinweis: Würde in einem Durchgang insgesamt nur ein einziger Würfel im Tempel platziert, erhält auch dieser Spieler nun noch ein zweites Plättchen vom verdeckten Haufen.

II. Senatus: Der Spieler, der hier die *längste Zahlenfolge* liegen hat, legt zunächst diese Würfel zurück in seinen Vorrat. Dann nimmt er sich die *obersten drei Senatskarten* vom verdeckten Stapel, schaut sie sich, verdeckt für seine Mitspieler, an und behält schließlich *eine* davon, indem er sie *verdeckt* vor sich ablegt. Anschließend gibt er die restlichen zwei Senatskarten an den Spieler mit der nun *längsten Zahlenfolge* weiter (falls vorhanden). Dieser verfährt genauso (Würfel zurück in Vorrat, Senatskarten anschauen und eine verdeckt vor sich ablegen), gibt die letzte Senatskarte dann aber *nicht* an einen möglichen Drittplatzierten weiter, sondern schiebt sie verdeckt zurück unter den Stapel. Im Senat erhalten also nur die beiden Bestplatzierten eine Karte. *Mit folgender Ausnahme: Im Spiel zu zweit erhält nur der Erstplatzierte eine von drei Karten; im Spiel zu fünft nimmt auch der Drittplatzierte seine Würfel zurück und erhält die letzte Senatskarte.*

Alle Spieler, die nun noch Würfel im Senat liegen haben, platzieren diese auf der Latrina.

Gleichstand: Gibt es mehrere Zahlenfolgen mit gleich vielen Würfeln, entscheidet hier die *höchste* Zahl über die Reihenfolge (*Beispiele: 5-4-3-2 ist besser als 4-3-2-1; 6-5-4 ist besser als 5-4-3*).

Hinweise:

- Die einzelnen Senatskarten werden auf dem separaten Regelblatt ausführlich erklärt.
- Hat nur ein Spieler Würfel im Senat platziert, behält er ebenfalls nur eine der drei Karten und schiebt die zwei anderen Karten zurück unter den Stapel.

Auswertung der einzelnen Gebäude:

TEMPLUM
Der Spieler mit den meisten Würfeln im Tempel darf *zwei* seiner gesammelten Fortuna-Plättchen behalten, alle anderen *eines*

Restliche Plättchen auf offenen Ablagestapel und Würfel wieder zurück in eigenen Vorrat legen

SENATUS
Spieler mit der längsten Zahlenfolge nimmt seine Würfel zurück und wählt aus den obersten drei Senatskarten eine aus

Aus den restlichen zwei Karten wählt anschließend der Zweitplatzierte eine aus

(*nur bei 3 bis 5 Spielern*)

Die dritte Karte wird zurück unter den Stapel gelegt

(*nicht bei 5 Spielern*)

restliche Würfel auf die Latrina



III. Castrum: Der Spieler, der hier den *Pasch mit den meisten Würfeln* liegen hat, legt zunächst diese Würfel zurück in seinen Vorrat. Dann wählt er aus den offen unterhalb des Castrums ausliegenden Provinz-Kärtchen ein *beliebiges* aus und legt es offen vor sich. Anschließend kommt der Besitzer des Paschs mit den nun meisten Würfeln an die Reihe (*das kann durchaus auch wieder derselbe Spieler sein*) und verfährt genauso (Würfel zurück in Vorrat, dann Provinz-Kärtchen auswählen und ablegen). Dies geht so lange, bis entweder alle Provinz-Kärtchen ausgewählt oder alle Pasche abgehandelt wurden. Sollten nun noch offene Provinz-Kärtchen unterhalb des Castrums ausliegen, werden diese offen daneben abgelegt, *womit sie aus dem Spiel sind*.

Alle Spieler, die nun noch Würfel im Castrum liegen haben, platzieren diese auf der Latrina.

Gleichstand: Gibt es mehrere Pasche mit gleich vielen Würfeln, entscheidet hier die *höchste* Zahl über die Reihenfolge (*Beispiele: 5-5-5 ist besser als 3-3-3; 6-6 ist besser als 5-5*).

IV. Forum Romanum: Der Spieler, dessen Würfel auf dem Säulensockel *am weitesten links* liegt, legt zunächst diesen Würfel zurück in seinen Vorrat. Dann wählt er aus den offen unterhalb des Forums ausliegenden Patrizier-Plättchen ein *beliebiges* aus und legt es offen vor sich. Anschließend kommt der Besitzer des zweiten Würfels von links an die Reihe (*das kann durchaus auch wieder derselbe Spieler sein*) und verfährt genauso (Würfel zurück in Vorrat, Patrizier-Plättchen auswählen und ablegen). Dies geht so lange, bis alle Würfel im Forum abgehandelt wurden. Sollten nun noch offene Patrizier-Plättchen unterhalb des Forums ausliegen, werden diese offen daneben abgelegt, *womit sie aus dem Spiel sind*.

V. Latrina: Jeder Spieler legt nun alle seine Würfel von hier zurück in seinen Vorrat und erhält für jeden einen Repete!-Chip, den er ebenso vor sich ablegt.

Die Repete!-Chips (*lat. „repete!“ = wiederhole!*) können in den anschließenden Durchgängen folgendermaßen benutzt werden: Nach dem Würfel kann ein Spieler einen seiner Repete!-Chips abgeben (zurück neben die Latrina legen) und dafür beliebig viele seiner gerade geworfenen Würfel neu würfeln. Ein Spieler darf *beliebig viele* dieser Chips pro Runde benutzen und dabei immer wieder neu entscheiden, welche Würfel er damit erneut werfen möchte. Am Spielende erhält man für je zwei Repete!-Chips, die man noch übrig hat, einen Ruhmespunkt.

Die nächsten Durchgänge

Nachdem alle fünf Gebäude ausgewertet wurden und wieder alle Würfel vor ihren Besitzern liegen, werden wie unter SPIELVORBEREITUNG beschrieben neue Provinz-Kärtchen (zwei bis fünf) und Patrizier-Plättchen (vier bis sieben) offen ausgelegt. Der linke Nachbar des ehemaligen Startspielers wird neuer Startspieler und erhält den entsprechenden Marker. Der nächste Durchgang kann beginnen ...



CASTRUM

Der Spieler mit dem *längsten Pasch* wählt als Erster ein *beliebiges* Provinz-Kärtchen aus, dann der mit dem *zweitlängsten Pasch* usw.

Hinweis: Der „freien Provinz“ (= graues Provinz-Kärtchen mit dem Wert 0) darf man am Spielende eine Frau und einen Mann beliebiger gleicher Farbe zuordnen; es ist sozusagen eine „Joker-Provinz“.

restliche Würfel auf die Latrina

FORUM ROMANUM

Der Spieler, dessen Würfel ganz links liegt, wählt als Erster ein *beliebiges* Patrizier-Plättchen aus, dann der mit dem *nächsten Würfel* usw.



LATRINA

Für jeden Würfel auf der Latrina erhält man einen Repete!-Chip



Für alle weiteren Durchgänge gilt: *wieder entsprechend der Spielerzahl* Provinz-Kärtchen und Patrizier-Plättchen bereitlegen sowie *Startspieler wechseln*

SPIELENDE

Das Spiel endet nach der Auswertung des fünften (bei 4 und 5 Spielern) bzw. sechsten Durchgangs (bei 2 und 3 Spielern). Die Spieler ordnen *nun* ihre Patrizier-Plättchen ihren Provinz-Kärtchen zu, decken ihre Senatskarten auf, addieren ihre Fortuna-Plättchen, zählen ihre Repete!-Chips und ermitteln so ihre Gesamtzahl an Ruhmespunkten (*s.u.*).

Der Spieler mit den meisten Punkten ist Sieger. Bei Gleichstand gewinnt von diesen derjenige, dessen „nicht untergebrachten“ Patrizier mehr wert sind. Ist auch diese Punktzahl gleich, gibt es mehrere Sieger.

Provinzen und Patrizier:

In jeder Provinz kommen *höchstens zwei* Patrizier unter - und zwar immer nur eine Frau und ein Mann (mit jeweils beliebigem Wert zwischen 1 und 3). Beide müssen zudem *dieselbe Farbe* wie die Provinz aufweisen. Jedes auf diese Weise „untergebrachte“ Patrizier-Plättchen und jedes mit mindestens einem passenden Patrizier bevölkerte Provinz-Kärtchen zählt so viele Ruhmespunkte, wie darauf angegeben ist. Patrizier, die nicht untergebracht werden konnten, zählen 0 Punkte. Unbesetzte Provinzen zählen einen Punkt weniger als aufgedruckt.

Senatskarten:

Wie viele Ruhmespunkte diese Karten ihren Besitzern einbringen, wird auf dem Beiblatt erläutert.

Fortuna-Plättchen:

Diese Plättchen sind so viele Ruhmespunkte wert wie aufgedruckt.

„Repete!“-Marker:

Jeweils zwei eigene Chips sind einen Ruhmespunkt wert.

Beispiel: Antonius erhält am Spielende für seine Auslage folgende Ruhmespunkte:



A vier Provinzen: $3 + 4 + 0 + 0 =$

7 Punkte

B zehn Patrizier: $3+1+3+3+2+1+2+0+0+0 =$

15 Punkte

C vier Senatskarten: $3 + 0 + 5 + 5 =$

13 Punkte

D drei Fortuna-Plättchen: $3 + 2 + 1 =$

6 Punkte

E fünf Repete!-Chips: $5 : 2 =$

2 Punkte

Gesamt:

43 Punkte

Autoren und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Ideengebern für ihr großes Engagement.

Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns oder rufen Sie an:

alea • Postfach 1150 • 83233 Bernau • Telefon: 08051 - 970720 • E-Mail: info@aleaspiele.de

© 2009 Ravensburger Spieleverlag

SPIELENDE

Nach fünf bzw. sechs Durchgängen endet das Spiel

Sieger ist, wer die meisten Ruhmespunkte sammeln konnte

Patrizier-Plättchen: aufgedruckter Wert (1-3), wenn sie untergebracht wurden (sonst 0)

Provinz-Kärtchen: aufgedruckter Wert (0-4), wenn nicht unbesetzt (sonst 1 Punkt weniger)

Senatskarten: verschieden viele Ruhmespunkte

Fortuna-Plättchen: aufgedruckter Wert

Repete!-Chips: je zwei Chips = 1 Punkt

