

FORTUNA



Allgemeiner Hinweis

Lesen Sie zuerst das **Übersichtsblatt**. Dort werden der Spielaufbau und die Grundregeln des Spiels erklärt.

Ziel des Spiels

Sobald der erste Spieler **Caesars Palast** erreicht, wird die Runde noch zu Ende gespielt. Danach endet das Spiel und es folgt die Wertung. Die Punktzahl ergibt sich aus der Summe der Siegpunkte aus den Privilegienkarten und dem Feld auf der Romleiste, auf dem die Spielfigur des Spielers bei Spielende steht (1 Siegpunkt je Schritt). Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Achtung: Ein Spieler muss sich **innerhalb** Roms befinden (Feld 10 oder mehr), um überhaupt an der Schlusswertung teilnehmen und somit gewinnen zu können!

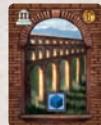
Spielablauf

Eine Spielrunde ist in einzelne **Phasen** aufgeteilt, welche die Spieler in der von der Startspielerleiste vorgegebenen Reihenfolge ausführen. Der Startspieler beginnt und führt Phase 1-5 aus, anschließend der Spieler auf der zweiten Position, etc.

Jede Runde besteht aus den 5 Phasen:

1. Wasser für das eigene Aquädukt erhalten
2. Aktionskarte wählen, ausführen und anschließend Aktionskarten austauschen
3. Militärische Macht ausüben
4. In der Gunst des Imperators steigen
5. Privilegienmarker erhalten

1. Wasser für das eigene Aquädukt erhalten



Hat ein Spieler in einer der vorangegangenen Runden ein Aquädukt gebaut und dieses Aquädukt ist **leer**, erhält der Spieler **1 Wasser**.

Achtung: Das Wasser wird auf dem Aquädukt platziert, **nicht** im sonst üblichen Wasservorrat der eigenen Provinz. Jeder Spieler kann nur 1 Aquädukt haben.

2. Aktionskarte wählen, ausführen und anschließend Aktionskarten austauschen

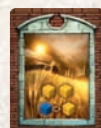
- Der aktive Spieler deckt seine Aktionskarte(n) auf und hat damit 3 Aktionskarten, aus denen er **1 wählen und ausführen** kann, wenn er will. Die Auswirkungen aller 12 Aktionskarten sind ausführlich im Abschnitt „C. Aktionskarten“ beschrieben (siehe Übersichtsblatt).
- Nachdem eine Aktionskarte ausgeführt wurde, muss der Spieler diese eben genutzte Aktionskarte mit einer **offenen** Aktionskarte von einer der drei anderen Spielplanseiten **austauschen**.
- Der Spieler platziert seine genutzte Aktionskarte **offen** auf dem Platz der eingetauschten Karte und platziert seine neue Aktionskarte **verdeckt** auf das nun freie Feld auf seiner Seite des Spielplans. Jeder Spieler hat immer 3 Aktionskarten auf seiner Seite.
- Da die neue Aktionskarte verdeckt ist, kann sie in dieser Runde **nicht** von den Mitspielern getauscht werden (sie ist geschützt) und kann in der **nächsten** Runde ausgeführt werden, wenn der Spieler dies will.
- Auf diese Weise können die Spieler ihre Aktionen über mehrere Runden hinweg planen.

3. Militärische Macht ausüben

Ein Spieler kann die Macht eines Zenturios nutzen, indem er maximal **1 Zenturio** zurück in den allgemeinen Vorrat gibt (entsendet), um **eine weitere seiner offenen** Aktionskarten zu spielen. Es geht immer zuerst der oberste und damit wertvollste Zenturio zurück in den Vorrat. Diese zusätzlich ausgeführte Aktionskarte wird **nicht** mit der Aktionskarte eines Mitspielers getauscht und bleibt **offen** an ihrem Platz liegen.

Beispiel:

(1) *Martin hat die Aktionskarte Getreideernte gespielt. Nachdem er sein Getreide erhalten und auf seinem Provinzplan auf dem entsprechenden Feld platziert hat, (2) tauscht er die Karte mit Annas Aktionskarte Getreidehandel und (3) legt diese Karte verdeckt vor sich ab.*

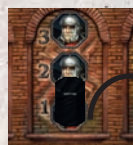


1

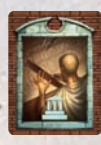
2

3

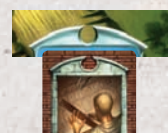
Damit hat er den Getreidehandel in der nächsten Runde für sich reserviert. Da die Karte verdeckt ist, ist sie vor dem Tausch mit anderen Spielern geschützt.



4



5



6

Martin hat außerdem einen Zenturio und kann dessen militärische Macht nutzen (4) um eine weitere seiner noch offenen Aktionskarten zu nutzen: Gebäude errichten.

(5) Er entscheidet sich, die Aktionskarte zu nutzen und einen Markt zu bauen, um in der nächsten Runde einen besseren Preis zu erzielen. Er legt dazu seinen Zenturio zurück in den allgemeinen Vorrat. (6) Nachdem er die Aktionskarte Gebäude errichten genutzt hat, bleibt sie offen vor ihm liegen und steht ihm in der nächsten Runde erneut zur Verfügung, falls kein anderer Spieler sie eintauscht. Indem er seine militärische Macht ausgeübt hat, hat er sich das Gebäude gesichert, da sonst möglicherweise ein anderer Spieler ihm die Aktionskarte Gebäude errichten genommen hätte, bevor er sie hätte nutzen können.

4. In der Gunst des Imperators steigen

Würfeln

In Phase 4 würfelt der Spieler mit **seinen** Würfeln. Zu Beginn des Spiels hat jeder Spieler **1 Würfel** zur Verfügung. Im Spielverlauf können die Spieler weitere Würfel erhalten und somit größeren Einfluss auf Fortuna nehmen, indem sie die Aktionskarte *Vertreter des Klerus* nutzen und so 2 oder gar 3 Würfel erhalten. Das Würfelergebnis bestimmt, welche Möglichkeiten dem Spieler in dieser Runde zur Verfügung stehen, um in der Gunst des Imperators zu steigen und weiter auf der eigenen Romleiste vorzurücken. Nach dem Würfeln kann ein Spieler eine der 6 verfügbaren (offenen) Gunstkarten im Zentrum des Spielplans nutzen. Er darf dabei nur eine Gunstkarte nutzen, die verglichen mit der gewürfelten Zahl die **gleiche** oder eine **niedrigere** Zahl zeigt. Hat ein Spieler mehrere Würfel, muss er wählen, welches Würfelergebnis für ihn in dieser Runde zählen soll. Das muss nicht die höchste Zahl sein. Die Würfelergebnisse werden nicht zusammengezählt.

Beispiel: Wenn der Startspieler eine „1“ würfelt, steht ihm nur die Gunstkarte 1 (Wasserversorgung) zur Verfügung. Würfelt er eine „3“, kann er aus den entsprechenden Gunstkarten 1-3 wählen und so entweder Wasser, Wein oder Getreide an den Imperator liefern, um in dessen Gunst zu steigen.

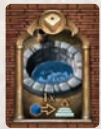


Gunstkarten

Die Spieler können *In der Gunst des Imperators* steigen, indem sie Ressourcen spenden, Zenturios entsenden, heiraten oder den Glauben stärken. Ein Spieler kann pro Runde immer nur **eine** offene Gunstkarte nutzen.

Achtung: Wurde eine Gunstkarte genutzt, muss der **aktive** Spieler diese Gunstkarte verdecken. Sie steht damit den anderen Spielern in dieser Runde **nicht** mehr zur Verfügung! Ist der aktive Spieler daher nicht der Startspieler, kann es passieren, dass einige Gunstkarten bereits verdeckt sind. Das schränkt die Auswahl der zur Verfügung stehenden Gunstkarten ein.

Es gibt folgende Gunstkarten:



• **Wasserversorgung** „1“: Der Spieler kann 1 Wasser spenden und in den allgemeinen Vorrat zurücklegen, um Rom zu unterstützen. Dafür rückt er **1 Feld** auf seiner Romleiste vor. Ein Spieler kann mit dieser Gunstkarte 1 Feld weit ziehen.



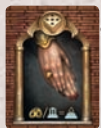
• **Orgie** „2“: Der Spieler kann 1-2 Wein spenden und in den allgemeinen Vorrat zurücklegen, um die Feiern des Imperators zu unterstützen. Für jeden gespendeten Wein rückt er **1 Feld** auf seiner Romleiste vor. Ein Spieler kann mit dieser Gunstkarte bis zu 2 Felder weit ziehen.



• **Ernährung** „3“: Der Spieler kann 1-2 Getreide spenden und in den allgemeinen Vorrat zurücklegen, um das Volk Roms zu unterstützen. Für jedes gespendete Getreide rückt er **1 Feld** auf seiner Romleiste vor. Ein Spieler kann mit dieser Gunstkarte bis zu 2 Felder weit ziehen.



• **Kampf** „4“: Für jeden Zenturio, den der Spieler entsendet und somit in den allgemeinen Vorrat (Kaserne) zurücklegt, rückt er **1 Feld** auf seiner Romleiste vor. Ein Spieler kann mit dieser Gunstkarte bis zu 3 Felder weit ziehen, wenn er 3 Zenturios besitzt und sie alle entsendet.



• **Heirat** „5“: Wenn der Spieler verheiratet ist, rückt er **1 Feld** auf seiner Romleiste vor, ohne etwas abgeben zu müssen. Hat der Spieler einen Palast errichtet, rückt er zusätzlich 1 Schritt auf seiner Romleiste vor. Ein Spieler kann mit dieser Gunstkarte bis zu 2 Felder weit ziehen.



• **Religion** „6“: Für jede **eigene** Vestalin rückt der Spieler **1 Feld** auf seiner Romleiste voran. Ein Spieler kann mit dieser Gunstkarte bis zu 3 Schritte vorrücken. Die Vestalinnen verbleiben beim Spieler und kommen **nicht** zurück in den allgemeinen Vorrat.

Beispiel: Jonathan ist Startspieler und (7) würfelt eine „3“. Er kann nun entweder Wasser „1“, Wein „2“ oder Getreide „3“ spenden. (8) Da er nur 1 Getreide auf seinem Provinzplan hat, entscheidet er sich für die Gunstkarte Ernährung „3“. (9) Er legt das Getreide in den allgemeinen Vorrat auf dem Spielplan zurück (auf die Getreidefelder), rückt seinen Spielstein auf seiner Romleiste 1 Feld vor und (10) verdeckt die Gunstkarte Ernährung.



Privilegienmarker

Ab der **zweiten** Runde können die Spieler Privilegienmarker erhalten. Wie ein Spieler Privilegienmarker erhalten und nutzen kann, wird ausführlich in Phase 5 *Privilegienmarker erhalten* in der Rechten Spalte unten erklärt.

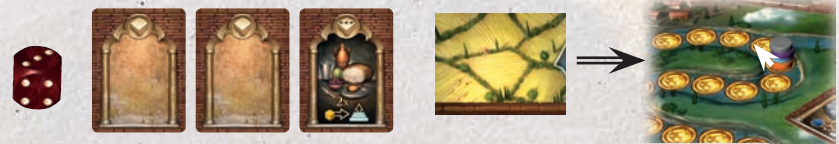
Steuern



Kann ein Spieler die Erwartungen des Imperators **nicht** erfüllen, muss er Steuern zahlen. Dies kann passieren, wenn ein Spieler entweder nicht genügend oder die falschen Ressourcen besitzt oder nicht spenden bzw. entsenden will. Der betroffene Spieler wird für die Enttäuschung des Imperators bestraft, indem er **1 Sesterze** zahlt und entsprechend seinen Spielstein auf der Sesterzenleiste zurückzieht. Hat er auch keine Sesterzen, muss er auf seiner Romleiste 1 Feld zurück ziehen.

Die Spende von Ressourcen oder Zenturios bei den Gunstkarten 1-4 ist **freiwillig**.

Beispiel: Erik hat eine „3“ gewürfelt. Leider wurden die Gunstkarten Orgie (2) und Wasserversorgung (1) bereits von anderen Spielern genutzt und somit verdeckt. Wenn Erik kein Getreide für die Ernährung spenden kann, muss er Steuern zahlen. Hätte Erik eine „4“ gewürfelt, könnte er auch einen seiner Zenturios entsenden. Will er keine Ressourcen abgeben, muss er ebenfalls Steuern zahlen.



Gunstkarte verdecken

Wenn ein Spieler durch eine Gunstkarte auf seiner Romleiste vorrückt, muss er die genutzte Gunstkarte **verdecken**. Eine verdeckte Gunstkarte kann in dieser Runde kein zweites Mal genutzt werden. Würfelt ein Spieler eine Zahl und es stehen ihm aufgrund seines Würfelwurfs keine offenen Gunstkarten zur Verfügung, kann er nicht auf seiner Romleiste vorrücken, muss aber auch keine Steuern zahlen.

Beispiele:

- Erik hat eine „1“ gewürfelt, leider ist die Gunstkarte Wasserversorgung (1) bereits verdeckt. Erik kann daher nicht auf seiner Romleiste vorrücken, muss aber auch keine Steuern zahlen.
- Anna hat eine „3“ gewürfelt, die Gunstkarten Wasserversorgung (1) und Ernährung (3) sind bereits verdeckt. Da Anna leider keinen Wein hat, kann sie die Gunstkarte Orgie (2) nicht erfüllen und muss daher 1 Sesterze als Steuer zahlen. Die Gunstkarte Orgie bleibt offen, da Anna nicht auf ihrer Romleiste vorgerückt ist.
- Martin hat mit zwei Würfeln eine „2“ und eine „3“ gewürfelt. Die Gunstkarten Wasserversorgung (1) und Orgie (2) sind bereits verdeckt. Martin hat leider kein Getreide für die Gunstkarte Ernährung (3). Da er sich aber sein Würfelergebnis aus den beiden Würfeln aussuchen kann, könnte er auch die „2“ wählen. Dann müsste er keine Steuern zahlen und würde keine Gunstkarte verdecken.

Taktischer Hinweis

Diese Regeln machen es attraktiver, weiter vorn auf der Startspielerleiste zu sein. Denn je später ein Spieler an der Reihe ist, desto größer sein Risiko, dass bereits einige lukrative Gunstkarten von den Mitspielern genutzt wurden und er deshalb nicht auf seiner Romleiste vorrücken kann bzw. dass er Steuern zahlen muss.

5. Privilegienmarker erhalten

Verteilung der Privilegienmarker

Am **Ende** jeder Spielrunde wird ein Privilegienmarker auf den Gunstkarten platziert, die nicht von Spielern genutzt wurden und somit noch offen sind. Es können **maximal** 3 Privilegienmarker auf einer Gunstkarte liegen. Ein Spieler kann eine solche Gunstkarte nutzen, wie zuvor beschrieben. Steigt er dabei erfolgreich in der Gunst des Imperators und rückt auf seiner Romleiste zumindest 1 Feld vor, so erhält er **alle** Privilegienmarker auf dieser Gunstkarte.



Privilegienkarten erhalten

- Hat ein Spieler einen Privilegienmarker erhalten, nimmt er sich dafür die oberste Karte des verdeckten Privilegienstapels. Er sieht sie sich an und hält sie vor den anderen Spielern geheim. Der Privilegienmarker kommt zurück in den allgemeinen Vorrat.
- Hat ein Spieler 2 oder 3 Privilegienmarker erhalten, nimmt er sich die entsprechende Anzahl an Privilegienkarten vom Stapel und wählt davon eine aus, die er behält. Er darf nur **eine** Privilegienkarte behalten! Die Privilegienmarker kommen zurück in den allgemeinen Vorrat auf dem Spielplan und die nicht gewählten Privilegienkarten bilden neben dem Privilegienstapel einen offenen Ablagestapel.
- **Die Basilika**: Hat ein Spieler das Gebäude *Basilika* gebaut, darf er **2 Privilegienkarten behalten**, wenn auf der von ihm erfolgreich genutzten Gunstkarte 2 oder 3 Privilegienmarker liegen.



Beispiel:

(11) Die Gunstkarte Religion „6“ wurde 3 Runden lang nicht genutzt. Damit liegen auf ihr 3 Privilegienmarker. In der folgenden Runde (12) würfelt Anna eine „6“. Da Anna 2 Vestalinnen hat, kann sie die Gunstkarte Religion nutzen, um 2 Felder auf ihrer Romleiste vorzurücken. (13) Anschließend nimmt sie die 3 Privilegienmarker und verdeckt die Gunstkarte.



(14) Sie zieht die 3 obersten Privilegienkarten, wählt eine davon und legt die anderen beiden Privilegienkarten auf den Ablagestapel. Zum Schluss legt sie die 3 Privilegienmarker zurück in den allgemeinen Vorrat. Hätte sie das Gebäude Basilika gehabt, dürfte sie zwei Privilegienkarten behalten.

Ist der Privilegienstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Privilegienstapel. Gibt es keine Privilegienkarten mehr, können auch keine neuen Privilegienkarten erlangt werden. Dies gilt auch bei der Schlusswertung bei Erreichen von Caesars Palast!

Ende einer Spielrunde

- Am Ende einer Spielrunde wird die neue Spielerreihenfolge bestimmt, indem die Spielsteine auf der Startspielerleiste neu platziert werden. Der Spieler, auf dessen Spielplanseite die **Aktionskarte Fortuna** liegt, ist (neuer) Startspieler. Die weiteren Positionen auf der Startspielerleiste werden durch den Reichtum festgelegt. Der Spieler mit den meisten Sesterzen auf der Sesterzenleiste kommt auf Platz 2, usw. Bei Gleichstand wird der Spieler weiter vorn auf der Startspielerleiste platziert, der im Uhrzeigersinn näher am Startspieler sitzt.
- Auf jede nicht genutzte (noch offene) Gunstkarte wird **1 Privilegienmarker** platziert, bis zu einem Maximum von 3 Privilegienmarkern. Liegen bereits 3 Privilegienmarker auf einer Gunstkarte, werden dort keine weiteren Privilegienmarker mehr platziert, bis diese Gunstkarte erfolgreich von einem Spieler genutzt wurde.
- Zum Schluss werden alle genutzten (verdeckten) Gunstkarten wieder aufgedeckt, so dass alle Gunstkarten für die neue Runde wieder zur Verfügung stehen.

Spielende

- Sobald der erste Spieler **Caesars Palast** im Zentrum Roms erreicht (Feld 15 auf der jeweiligen Romleiste), wird die aktuelle Runde zu Ende gespielt. Jeder Spieler, der in dieser Runde noch nicht an der Reihe war, führt seinen Spielzug noch aus. Anschließend endet das Spiel und es folgt die Schlusswertung.
- Der Spieler, der **zuerst Caesars Palast** erreicht, erhält die 3 Privilegienmarker und nimmt sich dafür die 3 obersten Privilegienkarten (wenn noch vorhanden). Er wählt **eine** davon aus und platziert die anderen beiden verdeckt neben dem Spielplan. Erreicht ein **zweiter** Spieler in der Schlussrunde **Caesars Palast**, darf er sich aus diesen beiden Privilegienkarten ebenfalls eine aussuchen. Sollte auch noch ein **dritter** Spieler **Caesars Palast** erreichen, erhält er die verbliebene Privilegienkarte.

Beispiel:

(15) Anna erreicht als Erste Caesars Palast. Sie nimmt die 3 Privilegienmarker und erhält dafür die 3 obersten Privilegienkarten vom Stapel. (16) Sie wählt eine davon aus und behält sie. Erik war als Startspieler bereits am Zug. Jonathan und Martin hingegen sind an dritter und vierter Position auf der Startspielerleiste und haben daher noch ihren letzten Zug.



(17) Jonathan erreicht Feld 13 seiner Romleiste und Martin (18) schafft es ebenfalls, Caesars Palast zu erreichen. (19) Er darf sich nun aus den beiden Privilegienkarten, die Anna nicht gewählt hat, eine aussuchen und behalten.



Spielsieg

- Um an der Schlusswertung teilzunehmen und daher überhaupt gewinnen zu können, muss die Spielfigur eines Spielers **innerhalb** der Mauern Roms sein! Um Roms Tore zu passieren, muss ein Spieler zumindest **Feld 10** auf seiner Romleiste erreichen.
- Bei Spielende decken alle Spieler, die innerhalb Roms sind, ihre Privilegienkarten auf.
- Jeder dieser Spieler zählt nun die Siegpunkte für die erreichte **Position auf seiner Romleiste** (jeder Schritt entspricht 1 Siegpunkt bis zu einem Maximum von 15 Punkten), sowie die **Siegpunkte aus seinen Privilegienkarten** zusammen.
- Es gewinnt der Spieler mit den **meisten** Siegpunkten.
- Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der weiter auf seiner Romleiste gekommen ist. Herrscht auch hier Gleichstand, zählen die meisten Sesterzen, anschließend die meisten Zenturios und schließlich die meisten Vestalinnen.

Weitere Regeln

- Ein Spieler kann nicht mehr als 20 Sesterzen haben und kann auch keine Schulden machen.
- Die Spieler müssen ihre Aktionskarten nicht nutzen. Ein Spieler kann auch eine Aktionskarte spielen, ohne die dazugehörige Aktion auszuführen.

Regel für 2 Spieler

Das Spiel verläuft wie oben für 3-4 Spieler beschrieben mit folgender Ausnahme:

- Der **Startspieler** darf im Anschluss an Phase 4 *In der Gunst des Imperators steigen* eine weitere Gunstkarte **seiner Wahl** verdecken, unabhängig von seinem Würfelergebnis.

Achtung: Es ist nicht erlaubt, eine Gunstkarte zu verdecken, auf der Privilegienmarker liegen! Sollte der Startspieler keine Gunstkarte verdecken können, weil auf allen verbliebenen Gunstkarten Privilegienmarker liegen, so entfällt das zusätzliche Verdecken und er fährt ggf. mit Phase 5 *Privilegienmarker erhalten* fort.

ÜBERBLICK ÜBER DIE SPIELKARTEN

Aktionskarten

Die 12 Aktionskarten sind auf dem Übersichtsblatt erklärt.

Gebäudekarten



Markt

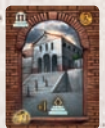
Der Besitzer des **Marktes** erhält bei den Aktionskarten *Weinhandel* oder *Getreidehandel* **zusätzlich** 1 Sesterze pro Wein oder Getreide.

Beispiel: Verkauft ein Spieler 3 Wein, erhält er dafür insgesamt 9 Sesterzen. Wenn der Spieler das Gebäude Markt besitzt, erhält er für seine 3 Wein 12 Sesterzen (3 zusätzlich)!



Aquädukt

Der Besitzer des **Aquädukts** erhält **zusätzlich** 1 Wasser aus dem allgemeinen Vorrat, wenn das **Aquädukt leer** ist. Dieses Wasser darf nicht auf das Wasserreservoir des Provinzplans gelegt werden. Nur Wasser, das ein Spieler durch die Aktionskarte *Wasserverteilung* erhält, darf in das Wasserreservoir des Provinzplans gelegt werden. Um das **Aquädukt** wieder zu leeren, kann der Spieler das Wasser des **Aquädukts** zu jeder Gelegenheit nutzen, wie z. B. *Weinlese* oder *Getreideernte* oder zur *Wasserversorgung*, um in der *Gunst des Imperators* zu steigen.



Palast

Der Besitzer des *Palastes* darf **zusätzlich** 1 Feld auf seiner Romleiste vorrücken, wenn er die Gunstkarte *Heirat* in Phase 4 *In der Gunst des Imperators steigen* nutzt. Der Spieler rückt dann um 2 Felder auf seiner Romleiste vor, statt wie die unverheirateten Spieler nur um 1 Feld. Der Spieler muss dafür **keine** seiner Ressourcen abgeben.

Achtung: Ein Palast darf nur von Spielern erbaut werden, die zuvor geheiratet haben!



Basilika

Erhält der Besitzer der *Basilika* zwei oder mehr Privilegienmarker in Phase 4 *In der Gunst des Imperators steigen*, darf er **zusätzlich** 1 Privilegienkarte behalten.

Achtung: Dies gilt nicht bei *Caesars Palast*! Selbst wenn ein Spieler die *Basilika* besitzt, darf er bei Erreichen von *Caesars Palast* nur 1 Privilegienkarte behalten.

Beispiel: In Phase 4 hat Anna eine „4“ gewürfelt, entsendet einen Zenturio um in der *Gunst des Imperators* zu steigen und rückt 1 Feld auf ihrer Romleiste vor. Auf der entsprechenden Gunstkarte Kampf liegen 3 Privilegienmarker. Da Anna eine Basilika besitzt, darf sie sich 2 Privilegienkarten aussuchen und behalten.

Privilegienkarten

Die Spieler sollten während des Spiels ihre Privilegienkarten geheim halten. Insgesamt gibt es 26 Privilegienkarten. Im Spiel mit 2 und 3 Spielern werden die 4 Privilegienkarten mit den 4 Spielfiguren in der linken oberen Ecke aus dem Spiel genommen, sodass hier nur 22 Privilegienkarten zur Verfügung stehen.

Es gibt 3 verschiedene Arten von Privilegienkarten:

A. Zusätzliche Ressourcen, Vestalinnen oder Zenturios während des Spiels

B. Zusätzliche Schritte auf der Romleiste

C. Zusätzliche Siegpunkte am Ende des Spiels

A. Diese Privilegienkarten bringen während des Spiels **einmalig zusätzliche Ressourcen**, Vestalinnen oder Zenturios und dürfen jederzeit im eigenen Spielzug eingesetzt werden. (5 Karten)



B. Diese Privilegienkarten bringen während des Spiels **einmalig zusätzliche Schritte** auf der Romleiste. Ein Spieler kann jederzeit im eigenen Spielzug **eine** dieser Karten einsetzen. Wird diese Privilegienkarte nicht während des Spiels genutzt, bringt sie bei Spielende keine weiteren Siegpunkte! (8 Karten)



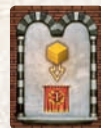
C. Diese Privilegienkarten bringen bei Spielende **zusätzliche Siegpunkte**. Der Spieler erhält je nach Privilegienkarte Siegpunkte entsprechend der Anzahl seiner Ressourcen, Vestalinnen, Zenturios, Gebäude, Sesterzen oder wenn er verheiratet ist. (13 Karten)



Beispiele:



• Die Privilegienkarte Gebäude bringt 2 Siegpunkte für jedes Gebäude, das der Spieler bei Spielende besitzt, insgesamt bei maximal 3 Gebäuden also bis zu 6 Siegpunkte.



• Die Privilegienkarte Getreide bringt 1 Siegpunkt für jedes Getreide, das der Spieler bei Spielende noch besitzt.



Danksagung

Der Herausgeber und die Autoren danken den vielen Testspielern für ihre wertvollen Beiträge für das Spiel. Besonderer Dank gilt Andrea Schlosser für die Energie, die sie in die Tests gesteckt hat und für die wertvollen Anmerkungen. Wir danken außerdem folgenden Testspielern für die vielen hilfreichen Tipps und die Unterstützung (in alphabetischer Reihenfolge): Guillaume Besson, Maarten Boer, Patrick Bots, Inka und Markus Brand, Michael Braun, Thijs Bressers, Daan Brüggeman, Pol Cors, Claus-Jürgen Danker, Yvonne van Dijk, Daniel Dittmann, Peter Eggert, Arnd und Maria Fischer, Friedemann Friese, Jeroen Geenen, Tim Grebin, Hjalmar Haagsman, Ronald Hoekstra, Herke van Hoof, Arjo van Houwelingen, Danny Kip, Mirjam Klopper, Ruud Kool, Detlef Kraut, John Lopez, Edwin Lubbers-Van der Wal, Wolfgang Luedtke, Anna Ferreira Marques, Kim Melkert, Wilfred Meyboom, Ralph Querfurth, Saskia van Reeden, Markus Reichert, Elke Renwanz, Jeroen op 't Root, Birgit Rupp, Thomas und Jeannette Stadler, Frank Stürmann, Ester und Madelif van Tol, Bas Verkaik, Marcel van Vliet, Mike Witkamp, Arrie ten Wolde, Hanneke und Marjan Wouda.

Autoren: Michael Rieneck & Stefan Stadler

Herausgeber: Hans van Tol

Illustrationen: Franz Vohwinkel

Grafikdesign: Imelda Vohwinkel

Herausgeber

The Game Master BV

Raadhuisplein 21

2914 KM Nieuwerkerk aan den IJssel

Niederlande

www.thegamemaster.nl

© The Game Master BV, 2011, all rights reserved

Vertrieb in Deutschland:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

www.huchandfriends.de

