

Foundations of Rome (KSR v1)

Vorbereitungen

- Startspieler bestimmen, er erhält 5 Silber, reihum jeder Spieler jeweils 1 Silber mehr. Zählsteine auf Beginn von Bevölkerungs- und Siegpunkt-Leiste.
- Anzahl Spieler: Spielfläche, Farbe Besitzkarten, Anzahl Monumente (M.-Karten ziehen) im Spiel:
 - 2 Spieler: 7x7, graue Karten, 5 Monumente
 - 3 Spieler: 8x8, +blaue Karten, 6 Monumente
 - 4 Spieler: 9x9, +lila Karten, 7 Monumente
 - 5 Spieler: 10x10, +rote Karten, 8 Monumente
- Besitzkarten mischen, jeder Spieler erhält 6 Karten und markiert seine Grundstücke.
Optional: 1 Karte auswählen, gleichzeitig aufdecken und Grundstück markieren, danach restliche Karten weitergeben (Draften) und so verfahren, bis alle Grundstücke verteilt sind.
- Restliche Besitzkarten: 3 gleichgroße Stapel (=Ära)
- Vom ersten Ära-Stapel 6 Karten offen zum Verkauf auslegen

Optional:

- Jedem Spieler 2 Gunstmarker auf 2-SP-Seite
- Versteckte Ziele: 1 von 2 Zielkarten wählen
- Offene Ziele: so viele Karten wie Spieler auslegen
- Spieler-Rolle: 1 von 2 Karten wählen und zeigen
- Je 3 Einflusskarten in jeden Ära-Stapel mischen

Runden-Ablauf

Reihum eine der folgenden Aktionen spielen:

- Einkommen erhalten
- Grundstück kaufen
- Gebäude bauen

Aktion: Einkommen erhalten

Erhalte 5 Silber plus Einkommen bereits gebauter **Betriebe** (ablesbar auf freien Feldern des Trays)

Aktion: Grundstück kaufen

Nimm 1 **Besitzkarte** aus dem Verkaufsmarkt, zahle den Preis, markiere das **Grundstück**. Aktion nicht erlaubt, wenn alle 8 eigenen Marker im Spiel sind. Karten im Markt nach links schieben, auf teuerstem Feld mit oberster Karte des Ära-Stapels auffüllen (sofern noch nicht aufgebraucht).

Optional: **Einflusskarten** werden genauso gekauft und bis zur Nutzung (i.d.R. nur im eigenen Zug) verdeckt gehalten. Manche gewähren dauerhafte Vorteile und bleiben offen liegen, andere geben bei Nicht-Nutzung SP bei Spielende.

Aktion: Gebäude bauen

Voraussetzung: Besitz aller Grundstücke, bebaut oder unbebaut. Falls bebaut: neue Gebäude muss größer sein als jedes, das dafür vom Plan zurückgenommen wird. Freibleibende Grundstück bleiben in Besitz, ggf. wieder markieren.

Bei Bau / Abriss von **Wohngebäuden**:
Bevölkerungszähler anpassen

Bau eines **Monuments** an Voraussetzung gebunden, siehe Text auf Monument-Karte

Das Ende einer Ära

...tritt ein, wenn die letzte Besitzkarte verkauft wird. Danach kommt jeder Spieler noch einmal ran (inkl. des Spielers, der die letzte Karte kaufte). **Wertung**:

Wohngebäude: führender Spieler bei Bevölkerung erhält entsprechend SP plus 4/7/10 SP am Ende von Ära 1/2/3. Andere erhalten SP entsprechend der Bevölkerung des nächstbesten Spielers, aber nur, wenn sie selbst Bevölkerung im Spiel haben.

Öffentliche Gebäude: SP entsprechend orthogonal benachbarter Gebäude (gleich welchen Eigentümers), abhängig von Bevölkerungswert, Einkommenswert, oder Anzahl öffentlicher bzw. beliebiger Gebäude.

Betriebe: Silber und SP wie auf freien Feldern des Trays abgebildet. Bei Spielende SP statt Silber.

Monumente: siehe Karte des Monuments

Zu Beginn von Ära 2 bzw. 3: 6 Karten von neuem Ära-Stapel auslegen. Neuer Startspieler wird der Spieler links von dem, der das Ende der Ära einläutete.

Bei Spielende:

- 1 SP je Grundstücksmarker im Spiel
- SP der Gunstmarker in Besitz
- SP für erreichte Ziele (verdeckt oder offen)
- SP für Einflusskarten

Handeln und Stehlen

Der aktive Spieler kann **handeln**. Grundstücke / Silber / Gunstmarker / Einflusskarten sind frei tauschbar.

Gegen Abgabe eines 2-SP-Gunstmarker, der dann auf die 4-SP-Seite gedreht wird, kann man einem anderen Spieler ein Grundstück **stehlen**. Ein 4-SP-Gunstmarker kann nicht mehr zum Stehlen verwendet werden.

Grundsätze

- Besitzkarten sollten immer bei dem Spieler liegen, der das Grundstück besitzt.
- Entfernte Gebäude, Monumente, Marker kommen in den jeweiligen Vorrat zurück.
- Gleichstände sind „freundlich“ – jeder erhält die volle Punktzahl bei entsprechender Wertung.