

Verona

Rundenablauf

8 beim Würfeln = diesen W8 nochmals würfeln

- ❑ **1. Neue Gebäudekarte aufdecken** - auch zusätzlich, falls Karte aus vorheriger Runde noch offen liegt.
- ❑ **2. Aktionsplanung** - reihum jeweils 1 Marker auf Straße ohne eigenen Marker setzen **oder** passen – wer passt kann in dieser Runde keine weiteren Marker mehr setzen.
- ❑ **3. Aktionen auswerten** – reihum benennt jeder Spieler eine Straße, deren Aktionsmarker aufgedeckt und ausgewertet werden.
- Alle Straßen werden einzeln ausgewertet ...

Pro Straße gilt:

- Bluffmarker (bzw. * ungültige) entfernen!
- Jeder Spieler kann nur **eine Rolle** ausfüllen.

- ... in genau dieser Reihenfolge:

A) INTRIGANT – *falls eigener Intrigenmarker in Straße und eigener Anhänger in benachbarter Straße, aber nicht in dieser.
- *Mehrere Intrigenmarker patten sich aus! -

- **Auswertung:** Intrigant spielt verdeckt eine Intrigenkarte, andere beteiligte Spieler (Angreifer und Verteidiger) ebenso.
- Intrige **erfolgreich**, falls kein anderer Spieler gleiche Karte wie Intrigant gespielt hat.

■ Bei Erfolg entfallen Schritte B und C. ■

B) ANGREIFER – alle Spieler mit **Bestechungsmarker** oder mit **Gewaltmarker**. ***Angriff nur**, falls eigener Anhänger in dieser Straße und auch mindestens ein fremder Anhänger.

- **Stärksten** Angreifer bestimmen – Bestecher bieten Geld, Gewalttäter Söldner + 2W8.
Alle Gebote sind anschließend verloren.
- Geld bzw. Söldner in Hand nehmen, gleichzeitig öffnen.
- Söldner zählt 5, Spieler addiert Ergebnis von 2W8 (+ evtl. Nachwurf).
- Stärkster Angreifer gewinnt (bei Gleichstand niemand), dadurch ist **Angriffsart** bestimmt.

C) VERTEIDIGER – alle anderen Spieler mit eigenem **Anhänger** in dieser Straße.

- Verteidigung gegen **Bestechung** – W8 für jeden eigenen Anhänger in dieser Straße.
- Verteidigung gegen **Gewalt** – 2W8.

➤ **Verteidigung erfolgreich**, falls mindestens ein Ergebnis **gleich oder größer** ist als Stärke des Angreifers.

D) Erfolgreiche Aktion ausführen –

★ **INTRIGANT** – eigenen Anhänger aus benachbarter Straße in diese Straße setzen **und** bei

✗ **Mord** – einen beliebigen Anhänger aus dieser Straße entfernen[°]

✗ **Anklage** – alle Anhänger aus dieser Straße in vorherige Straße des eigenen Anhängers versetzen

✗ **Einschüchterung** – ein Spieler mit Anhängern in dieser Straße muss diese auf andere Straßen mit eigenen Anhängern verteilen.

[°] zurück an Besitzer

★ **BESTECHUNG** – Spieler setzt einen weiteren Anhänger in diese Straße.

★ **GEWALT** - einen beliebigen Anhänger aus dieser Straße entfernen[°]

[°] zurück an Besitzer

E) Aufgabe erfüllen – in Reihenfolge kann jetzt jeder Spieler eine Aufgabenkarte als erledigt vorzeigen und vor sich ablegen.

- Erledigt = eigene Anhänger in allen genannten Straßen und im 4 – 5 Personen-Spiel keine fremden Anhänger in mindestens einer genannten Straße.
Sofort Kartenbonus anwenden.

❑ **4. Rundenende**

• **Gebäude übernehmen** – falls Bedingung zutrifft, Marker in Gebäude setzen.

- Ab jetzt Gebäudevorteil nutzen.

• **Einkommen** – Minimum 20.

Pro Straße mit mindestens einem eigenen Anhänger und pro Gebäude 5 – pro Straße im Zentrum 10, falls dort kein fremder Anhänger.

• **Aufrüstung** – gleichzeitig Geld in Hand nehmen und vorzeigen, für je 5 einen Söldner kaufen. Wer mindestens 2 Söldner kauft, kann (wiederholt) neue Kaufrunde initiieren.

- Söldner immer *vor* Sichtschirm.

• Startspielermarker nach links weitergeben.

-----//-----
SPIELENDENDE – sofort, wenn insgesamt fünftes Gebäude übernommen wird.

- 5 SP pro Straße mit **nur** eigenen Anhängern
- Anzahl SP = eigene Anhänger pro Straße mit Anhängern mehrerer Spieler.
- Anzahl SP = Anzeige auf eigenen Gebäudekarten und erfüllten Aufgaben.