

Viele Kramerleisten führen nach Rom

Die Einleitung macht stutzig: „Zwei bis vier Römer verlassen ihre Heimat mit einem klaren Ziel vor Augen: Rom.“ Welches ist denn die Heimat eines Römers, wenn nicht Rom? Doch der Rezensent ließ sich belehren. In Zeiten des Römischen Reiches lebten die Römer überall – mit Ausnahme eines kleinen gallischen Dorfes vielleicht, aber das ist eine andere Geschichte.

Der Untertitel des neuesten Werks von Michael Rieneck und Stefan Stadler behauptet: „Viele Wege führen nach Rom“. Ganz so viele Wege sind es dann aber doch nicht. Genau genommen nur vier. Jeder Spieler hat seinen eigenen, auf dem er versucht, möglichst schnell Caesars Palast in Rom zu erreichen.

Aus seiner Provinz (einem eigenen Ablageplan) nimmt er mit, was ein Römer damals so zur Verfügung hatte: eine Handvoll Sesterzen, Wasser, Wein und Getreide, einen Zenturio, eine Vestalin (!) und – einen Würfel. Damit startet er in seinem Dorf am Rande des Spielplans. Ganze 15 Schritte liegen vor ihm, doch um die zu bewältigen, braucht er Caesars Gunst und Privilegien, um die er werben muss. Die Mittel dafür sind vielfältig. Und in diesem Sinne führen dann eben doch viele Wege nach Rom.

! Wasser zu Wein oder was?

Rund um den Spielplan liegen offen Aktionskarten aus. Jeder Spieler kann aus den an seiner Seite liegenden auswählen, wenn die Reihe an ihm ist. Da gibt es zusätzliche Ressourcen aus dem Vorrat, die zu Geld gemacht oder für Besseres aufbewahrt werden können. Wer sich Wein nimmt, kann die Menge durch die Abgabe von Wasser erhöhen – haben die Römer etwa gepanscht? Ein Baumeister erlaubt es, ein Haus zu errichten, das individuelle Vorteile beschert. Zusätzliche Zenturios können angeheuert werden, deren Preise aber steigen, je mehr man besitzt. Das gilt faktisch auch für die Vestalinnen, die natürlich nicht gekauft werden. Vielmehr sind sie gegen eine Spende religiös zu Diensten.

Wer an der Reihe ist, wählt also eine seiner Karten, führt die entsprechende Aktion aus und tauscht die Karte dann gegen eine vor einem Mitspieler liegende aus. Die kann dieser dann in seinem nächsten Zug nutzen, der bisherige Inhaber dagegen vorerst nicht mehr. Und damit die neue Karte nicht gleich wieder geklaut wird, verdeckt er sie.

Der Zenturio erlaubt eine weitere Aktion, die aber ohne den Kartentausch stattfindet. Außerdem verabschiedet er sich umgehend, wenn man ihn auf diese Weise nutzt. Deshalb ist diese Option freiwillig.

Hat ein Spieler seine Ressourcen auf diese Weise aufge bessert, bewirbt er sich um die Gunst des Imperators. Damit kommt Fortuna leibhaftig ins Spiel: der Würfel. Rund um Rom herum liegen sechs durchnummerierte Gunstkarten auf dem Spielplan; je höher die Zahl, desto größer die Gunst.

Der Würfel entscheidet,

welche Gunst maximal in Anspruch genommen werden darf, vorausgesetzt, man bringt dafür das verlangte Opfer. Kann oder will man dies nicht, reagiert Caesar verstimmt und verlangt eine Sesterze, als Steuern deklariert. Andernfalls aber winkt er huldvoll mit der Hand, und man darf sich ihm ein oder zwei Schritte nähern, also zum Palast vorrücken. Zum Beispiel, wenn man Wasserklötchen oder Wein oder Getreide opfert oder Zenturios in die Kaserne zurückschickt.



! Vesta, hol' mir mal nen Würfel!

Die Vestalinnen sind treu: Sie wandern nicht in ihren Tempel zurück, wenn man mit ihrer Hilfe vorrückt. Und nützlich: Mit Hilfe des Klerus (eine Aktion) kann man eine Vestalin gegen einen zusätzlichen Würfel austauschen. Der Vorteil: Beim nächsten Gunstwurf darf man sich das bessere Würfelerggebnis aussuchen.

Gemeinerweise steht jede Gunst in jeder Spielrunde nur einmal zur Verfügung. Wer erst als Letzter an der Reihe ist, dem verweigert das Würfelpech häufiger schon mal das Vorrücken. Möglichkeiten, das Würfelerggebnis aufzubessern, gibt es nicht. Zum Glück wird die Spielreihenfolge jede Runde neu ermittelt, zum einen durch den Besitz einer besonderen Akti-



onskarte, zum anderen durch die Barschaft. Da reichere Spieler bevorzugt werden, ist das ein Anreiz, seine Ressourcen zu Geld zu machen. Dummerweise fehlen diese Ressourcen dann aber, wenn sie als Opfer für eine Gunst gebraucht werden.

Und dann gibt es noch die Privilegien. Immer wenn eine Gunst nicht in Anspruch genommen wird, kommt eine Marke auf die Karte. Gewährt Fortuna später diese Gunst, darf sich der Begünstigte ein Privileg nehmen, eventuell sogar aus zwei oder drei Alternativen aussuchen. Auch diese Karten bieten vielfältige Vorteile. Die Hälfte bringt bei der Endabrechnung zusätzliche Siegpunkte, andere verhelfen zu Ressourcen oder einem kleinen Schubs auf dem Weg nach Rom.

Sobald jemand Caesars Palast betritt, bleibt den anderen nicht mehr viel Zeit, denn die Runde wird nur noch zu Ende gespielt. Wer dann immer noch vor den Toren Roms steht, kann sich das Zählen der Siegpunkte sparen, er hat auf jeden Fall verloren. Von den anderen gewinnt natürlich der mit den meisten Punkten.

I Origineller Mechanismus

Der Mechanismus, den sich das Team Rieneck-Stadler für die Aktionskarten ausgedacht hat, ist originell und uns bisher noch nicht begegnet. Jeder Spieler hat drei von 12 möglichen Aktionen zur Wahl. Für Erstspieler werden diese sinnvollerweise zugelost, später dann sucht sich jeder sein Startkontingent aus – was natürlich nur eingeschränkt klappt, weil die anderen oft dieselben Begehrlichkeiten hegen. Welche Karten die Mitspieler zur Verfügung haben, ist jederzeit erkennbar, selbst wenn sie verdeckt liegen, weil ihre Funktion auch auf der Rückseite abgebildet ist. Und mit einer speziellen Aktionskarte lässt sich sogar eine fremde Karte nutzen. Durch den erzwungenen Tausch nach der Aktion kann man sich nehmen, was man im nächsten Zug braucht, kann diese Aktion aber frühestens im übernächsten Zug erneut nutzen. Und der „be-

tauschte“ Spieler muss sich auf die neue Situation einstellen.

Direkt Steine in den Weg legen kann man seinen Mitspielern auf dem Weg nach Rom nicht. Man kann ihnen allenfalls, zumindest beim Spiel zu dritt und viert, Gebäude vor der Nase wegschnappen. So erlaubt es die Basilika, die deshalb auch am teuersten ist, mehr als eine Privilegienkarte zu behalten. Und der Palast verhilft verheirateten Spielern gleich zu einem Doppelschritt auf dem Weg ins Ziel. Ach ja, „Familiengründung“ ist auch eine der möglichen Aktionen.



Optisch ist FORTUNA ein reines 4-Personenspiel. Auch in kleinerer Besetzung werden alle vier Seiten des Plans mit Aktionskarten bestückt, denn für die Balance werden alle Karten gebraucht. Von jedem Gebäude gibt es eins weniger als Teilnehmer. Zu zweit entfällt diese Knappheit – ein Spannungselement weniger.

Beim Werben um die Gunst des Imperators macht das Spiel seinem Namen alle Ehre. Es ist reines Glück, welche Günte gewählt werden dürfen. Dass man sich einen zweiten oder dritten Würfel hinzu holen kann, ändert nicht viel. Wer sich gern dem Würfelglück unterwirft, ist hier gut aufgehoben, andere werden ein regulierendes Element vermissen.

Wer sich auf den Weg nach Rom macht, darf keine großen Sprünge erwarten. Es geht etwas langsam voran und kann zu viert durchaus zwei Stunden dauern, bis jemand die gar nicht mal so vielen kleinen Schritte zurückgelegt hat. Das Spiel, das uns vorlag, war noch ein Vorabexemplar. Wir fanden zahlreiche Problemstellen in der Spielanleitung, die auch unübersichtlich aufgebaut war. Aus diesem Grund gibt es an dieser Stelle keine Wertung für FORTUNA.

KMW

Titel: Fortuna
Verlag: HUCH! & friends
Autor: M. Rieneck u. St. Stadler
Grafik: Franz Vohwinkel
Spieler: 2-4
Alter: ab ca. 10 Jahren
Dauer: ca. 60 Minuten
Preis: ca. 35 €