

FAQ lijst Fortuna

**Er staat een instructievideo op de website van The Game Master. Bekijk deze eerst!
Heb je daarna nog vragen, stuur dan een e-mail naar info@thegamemaster.nl**

1. Meest gestelde vragen
2. Overzicht spelmaterialen
3. Uitgebreide uitleg van voorbereiding
4. Aandachtspunten voor de spelwerking
5. Tactische tips

1. Meest gestelde vragen

Onderwerp	Vraag	Antwoord
Dobbelstenen	Hoeveel dobbelstenen zijn er?	9 <i>(zie 2. voor alle spelmaterialen)</i>
	Als ik met 2 dobbelstenen gooi, welke waarde telt dan?	Je mag 1 van de 2 waardes kiezen en ook maar één gunstkaart benutten.
Gunstkaarten	Moet je de Vestaalse Maagden afgeven als je gunstveld "6" gebruikt?	Nee
	Als je getrouwd bent, een paleis bezit en gunstveld "5" gebruikt, hoeveel stappen mag je dan maken?	2
	Als ik bijvoorbeeld "1" gooi en de eerste gunstkaart is al gebruikt (gedekt) en ik heb geen water. Moet ik dan belasting betalen? En als ik water heb?	Nee Ook niet
	Wat betekenen de symbolen op gunstkaart "5" Fortuna?	Ben je getrouwd en je kunt dit gunstveld gebruiken, kun je 1 stap naar voren. Heb je een paleis voor jou en je partner gebouwd, dan kun je 2 stappen naar voren [het symbool van een gebouw had het symbool van een paleis moeten zijn].
	Als ik gunstveld "2. Orgie" gebruik en 1 wijn lever, hoeveel stappen ga ik naar voren?	1
Privileges	Wat betekent het grijze blokje?	Een eenheid naar keuze: water, graan of wijn
	Wat betekenen de 4 pionnen op de privilegekaarten?	Deze kaarten wordt alleen gebruikt met 4 spelers
	Als ik in het Paleis van Caesar aankom en een privilegekaart trek met hierop een extra stap naar voren, is dit dan een punt waard?	Nee
	Als ik twee dezelfde privilegekaarten heb die punten opleveren, mag ik die dan allebei gebruiken? (=verdubbelen)	Nee (voorbeeld: met Vestaalse Maagden kun je maximaal 6 punten behalen, omdat je er maar 3 kunt "afgeven" en elke Maagd 2 punten oplevert)
2 spelers	Mag ik als startspeler ook een extra gunstkaart afdekken waarop privilegegetokens liggen?	Nee
	Mag is als startspeler ook een extra gunstkaart afdekken als ik minder met de dobbelsteen heb gegooid?	Ja, mits er geen tokens op liggen
Gebouwen	Hoeveel gebouwen mag een speler in totaal gebouwd hebben?	3
	Mag ik gebouwen vervangen?	Nee
	Mag ik twee keer hetzelfde gebouw bouwen?	Nee
	Hoeveel gebouwen mag ik met de actiekaart bouwen neerzetten?	1
Spelersvolgorde	Wie is de startspeler als niemand de startspelerskaart heeft?	De speler met het meeste geld
	Als twee of meer spelers geen startkaart hebben en even veel geld, hoe wordt de volgorde dan bepaald?	De speler die het dichtst bij de startspelerskaart (in volgorde van de klok) zit is eerder aan de beurt.

2. Overzicht spelmaterialen

Hieronder volgt een volledig overzicht van alle spelmaterialen

1	spelbord
4	spelregelboekjes (in 4 talen)
4	speloverzichten (in 4 talen)
4	speelfiguren (in elke spelerskleur 1)
12	schijfjes/markers (3 per kleur)
9	dobbelstenen
4	provincieborden
15	eenheden water (blauwe blokjes)
15	eenheden graan (gele blokjes)
15	eenheden wijn (rode blokjes)
12	Vestaalse Maagden (witte octogrammen)
12	Centurions (zwarte octogrammen)
12	actiekaarten
6	gunstkaarten
12	gebouwkaarten
26	privilegekaarten

3. Voorbereiding

Hieronder volgt een uitgebreide uitleg van de voorbereiding van Fortuna

- Elke speler kiest een zijde van het spelbord en de bijbehorende spelerskleur (tip: als je geen vierkanten tafel hebt, zet het spelbord dan "dwars" zodat de spelers elk een kleur dichtbij heeft liggen);
- Geef de spelers ieder een provinciebord in de zelfde kleur als de zijde van het spelbord die de speler gekozen heeft; vervolgens krijgt elke speler:
 - 1 graan (geel blokje) en zet deze in zijn eigen graanveld op het provinciebord; plaats de rest in het graanveld op het spelbord;
 - 1 water (blauw blokje) en zet deze in zijn eigen waterreservoir op het provinciebord; plaats de rest in het meer op het spelbord;
 - 1 wijn (rood blokje) en zet deze in zijn eigen wijngaard op het provinciebord; plaats de rest in de wijngaard op het spelbord;
 - 1 dobbelsteen en plaatst deze op de onderste afbeelding van een dobbelsteen op het provinciebord; de rest van de dobbelstenen worden naast het spelbord gelegd;
 - 1 maagd en zet deze op positie "1" op het provinciebord;
 - 1 centurion en zet deze op positie "1" op het provinciebord.
- Daarna zet elke speler zijn spelfiguur op het pad naar Rome in het dorp voor zich (positie "0" op het spoor naar Rome);
- Elke speler krijgt drie schijfjes in zijn eigen kleur en zet:
 - de eerste op het geldspoor op positie "5", en geeft hiermee aan dat elke speler met 5 geld begint;
 - de tweede aan de rechterzijde van het provinciebord op "de ringen"; dit geeft aan dat de speler nog niet getrouwd is;
 - de derde schijf van alle spelers worden bij elkaar gedaan en hiermee wordt een startspeler geloot;
- Geef nu de startspeler de startspeler kaart (met de afbeelding van de cover van Fortuna); hij legt deze kaart in één van de drie vakken aan zijn zijde voor zich open;
- Schud de 11 resterende actiekaarten en leg deze willekeurig aan de 4 zijden van het spelbord, zodat aan elke zijde 3 actiekaarten liggen;
- Sorteert de gebouwkaarten in 4 categorieën: bij 4 spelers worden alle gebouwkaarten gebruikt en bij 2 tot 3 spelers wordt van elke categorie één kaart teruggelegd in de doos, die wordt niet gebruikt in het spel; maak 4 open stapels gebouwkaarten;
- Neem de privilegekaarten; bij 2-3 spelers worden de 4 privilegekaarten met hierop de 4 pionnen uit het spel genomen en in de doos teruggelegd; bij 4 spelers worden alle privilegekaarten gebruikt; schud hierna de privilegekaarten en maak er een gedekte stapel van die naast het spelbord wordt gelegd.

4. Spelwerking - aandachtspunten / reminder

Hieronder volgen aandachtspunten met betrekking tot de spelwerking van Fortuna, gebaseerd op veelvoorkomende vragen en veelgemaakte fouten. Hierbij worden de opmerkingen per fase gemaakt.

1. Water aanvullen voor de spelers met een Aquaduct

- Aanvullen van het Aquaduct, zodat er precies één eenheid water op ligt; lag er nog water, dan hoeft er niets te worden aangevuld;
- LET OP! Het Aquaduct is geen "watermachine"; dit wil zeggen dat het Aquaduct er voor zorgt dat je in het begin van elke beurt minimaal één eenheid water bezit, omdat dit wordt aangevuld (tenzij het meer is uitgeput); het water gaat NIET naar het waterreservoir van de speler, maar wordt alleen aangevuld als het Aquaduct leeg is;

2. Actiekaart kiezen, uitvoeren en uitwisselen

- Draai eerst de gedekte kaart open, zodat je kunt kiezen uit 3 actiekaarten;
- De spelers MOETEN een actiekaart kiezen die ze gaan uitwisselen;
- Gedekte actiekaarten kunnen niet geruild worden;
- Bijzondere situatie: de spelers hoeven de actie op de kaart niet uit te voeren als zij dit niet kunnen of willen, maar het ruilen van de actiekaarten MOET;
- De volgende acties zijn "onbeperkt": graan verkopen, wijn verkopen, centurions kopen, maagden kopen; de beperking zit alleen in het maximum aan aantal eenheden graan of wijn dat je kunt bezitten (aangezien er van beiden 15 eenheden zijn) en dat je niet meer dan 20 geld kunt bezitten; je kunt ook niet meer dan 3 centurions en maagden bezitten;
- LET OP! De "gereserveerde" kaart hoeft niet gekozen te worden!
- LET OP! De corruptiekaart kan één van de andere 9 actiekaarten activeren, maar deze geactiveerde actiekaart (open of gedekt) blijft liggen; de corruptiekaart wordt verwisseld, maar het wisselen hoeft niet met de geactiveerde kaart te worden verricht.

3. Inzetten van de Militaire Macht

- Je mag alleen één van de twee nog openliggende actiekaarten die voor je liggen gebruiken met de Militaire Macht;
- De kaart blijft liggen nadat hij gebruikt is en de Centurion wordt ingeleverd;

4. In de gunst van de Keizer komen

- De waarde van de dobbelstenen bepaalt tot welke waarde gunstveld je kunt gebruiken;
- Als je steeds alleen gebruikte gunstvelden ziet, neem dan eens de startspelerskaart om als eerste aan de beurt te zijn of koop een extra dobbelsteen (Clerus actiekaart);
- Er zit een hiërarchische opbouw in de gunstkaarten: met waterlevering kun je maximaal 1 eenheid afgeven en maximaal 1 stap dichterbij het Paleis in Rome, met wijn en graan maximaal 2 eenheden afgeven en hierdoor maximaal 2 stappen naar voren, met "Gevecht" zelfs 3 stappen voorwaarts; de hoogste velden "5" en "6" zijn gunstig omdat je niets hoeft af te geven om 1-3 stappen voorwaarts te zetten;
- LET OP! Draai de gebruikte gunstkaart om, zodat hij niet meer gebruikt kan worden in deze spelronde!

5. Privileges

- Zonder Basiliek mag je maximaal 1 privilegekaart houden, ongeacht het aantal tokens op de kaart; met Basiliek mag je twee kaarten houden; niet gekozen kaarten open afleggen!
- Er mogen maximaal 3 privilegetokens op een gunstkaart liggen;
- Een privilegekaart mag na afloop van elke spelfase in jouw beurt worden ingezet;
- De privilegekaart met een extra stap mag maar één keer per beurt worden gebruikt;
- Privilegekaarten met punten MOET je tot het einde van het spel bewaren, de andere privilegekaarten kun je bewaren tot een gunstig moment.

5. Tactische tips om jouw invloed op Fortuna te vergroten

Als je een eerste keer Fortuna speelt, dan zul je zien dat je niet alle mogelijkheden kunt verkennen. Er zijn verschillende strategieën mogelijk en combinaties van acties, die je of veel stappen, veel geld of veel punten kunnen opleveren. Om jezelf te verbeteren is het uitproberen van de verschillende combinaties belangrijk, maar The Game Master biedt hier ook een aantal tips die er voor zullen zorgen dat je meer grip op het geluk zult krijgen.

In Fortuna is de geluksfactor zeker aanwezig, maar je zult deze kunnen beperken door met de volgende tips rekening te houden:

1. **Spelersvolgorde**; deze volgorde is heel belangrijk; zorg dat je af en toe de startspelerskaart van een andere speler afpakt, zeker als deze een hoge score dreigt te krijgen; ook is voldoende geld hebben belangrijk, zodat je hierdoor in ieder geval als tweede aan de beurt bent; de reden: je hebt meer opties bij het benutten van de gunstvelden en verdient meer stappen en privileges;
2. **Extra dobbelsteen**; koop op tijd een extra dobbelsteen; het lijkt misschien niet zo belangrijk als je toch vooruit gaat, echter met één dobbelsteen accepteer je het risico dat het geluk je ook tegen kan zitten; als je één van de eersten aan de beurt bent, dan kun je het echter lang volhouden met 1 dobbelsteen totdat je een "5" of "6" wilt gooien voor meer progressie en privileges;
3. **Balanceer** je bordje; als je onvoldoende van de basiseenheden als water, wijn en graan hebt dan loop je het risico geen vooruitgang te maken; houd er rekening mee dat je gemiddelde worp maar 3,5 is; als je geen onnodige belasting wilt betalen, houd dan in ieder geval van elke eenheid een blokje op je provinciebord;
4. **Privileges**; probeer al vroeg in het spel één of meer privilegekaarten te verkrijgen; dit doe je door iets te kiezen dat de andere spelers niet kunnen leveren of door in de tweede ronde startspeler te worden; als je vroeg in het spel privileges hebt die punten kunnen opleveren, kun je jouw strategie al vroegtijdig bepalen en hoog eindigen;
5. **Centurions** inzetten; de militaire macht heeft twee voordelen: je kunt jouw beurt versnellen door een extra actie, maar je kunt hiermee ook een actiekaart die je voor je hebt liggen gebruiken en handhaven; wie weet dat je een waardevolle kaart hierdoor twee rondes achter elkaar kunt gebruiken (als niemand deze afpakt);
6. **Belasting**; soms kan het beter zijn om belasting te betalen (kost maar "1"), dan je kostbare wijn of graan te verkopen, zeker als je een markt hebt gebouwd; het nadeel is dat je hierdoor een gunstkaart voor een andere speler overlaat en wel voldoende stappen moet maken om in ieder geval in Rome aan te komen.

Gevorderden

Tenslotte nog voor de gevorderde spelers: speel de gevorderde variant, zodat elke speler om de beurt een actiekaart kiest; bepaal de startspeler met een loting en laat deze als eerste een actiekaart kiezen; dit mag, maar hoeft niet de startspelerskaart (Fortuna) te zijn.

5 december 2011, The Game Master