Colosseum™

Wolfgang Kramer & Markus Lübke

Auf Anordnung des Kaisers dauerte das größte Fest der römischen Geschichte ohne Unterbrechung 99 Tage. Ganz Rom wurde Zeuge des größten Spektakels, welches das Reich je gesehen hatte – die Eröffnungsfeier des Amphitheatrum Flavium, auch Colosseum genannt. Zehntausende strömten herbei, um hunderte Gladiatoren kämpfen zu sehen ... seltene und exotische Tiere in der Arena ... sowie die besten Musiker und Unterhaltungskünstler des ganzen Reiches. Doch das alles war nur ein Vorspiel für den heutigen Tag – für den Abschluss und Höhepunkt der Feierlichkeiten! Als Meister der Unterhaltung haben Sie sich Ihr ganzes Leben lang auf diesen Augenblick vorbereitet. Titus selbst hat in der Kaiserloge Platz genommen. Auf sein Zeichen hin wird das Abschlussspektakel beginnen. Nun sind aller Augen auf Sie gerichtet ...

Bei „Colosseum" spielen Sie einen römischen Impresario. Mit großen Veranstaltungen in Ihrer Arena versuchen Sie, die meisten Zuschauer für Ihre Darbietungen zu begeistern. Für jede Ihrer Veranstaltungen winken Ihnen Reichtum und Ruhm, und diese nutzen Sie wiederum, um immer ehrgeizigere Projekte zu verwirklichen. Wer die meisten Zuschauer zu einer Veranstaltung locken kann, erhält den Titel *Großer Impresario.* Im ganzen Reich wird man noch lange voller Bewunderung über seine außerordentlichen Schauspiele sprechen.

Für 3 – 5 Spieler ab 10 Jahren

60–90 Minuten

Days of Wonder

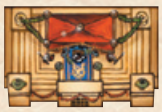
SPIELMATERIAL

Dieses Spiel enthält:

- 1 Regelheft
- 1 Spielplan
  - 10 Arena-Bauteile (in 5 verschiedenen Farben)
  - 10 Arena-Erweiterungen (in 5 verschiedenen Farben)

Arena mit Erweiterung

Luxusplätze



Kaiserloge

Senator • Konsul • Kaiser

- 5 Kaiserlogen
- 10 Luxusplätze (im Wert von je 5 zusätzlichen Zuschauern)
- 5 Rekordsteine
- 1 Kaiser, 2 Konsuln und 3 Senatoren (Adelige)
- 2 Würfel
- 80 römische Münzen (mit den Werten 1, 2, 5, 10, 50)
- 4 Podien (jedes im Wert von 3 zusätzlichen Zuschauern)
- 152 Spektakelplättchen (40 mit grüner und 112 mit orangefarbener Rückseite)
- 7 Star-Karten
- 30 Programmkarten
- 18 Kaiser-Medaillen
- 6 Übersichtstafeln
- 1 Startspielerplättchen
- 1 Rundenzähler
- 1 Aufbewahrungsbeutel

grünes Spektakelplättchen

orangefarbenes Spektakelplättchen

Kaiser-Medaille

Podium

Rundenzähler

Startspielerplättchen

Star-Karte

SPIELVORBEREITUNG

Das Spielbrett wird in die Mitte des Tisches gelegt.

Vor dem ersten Spiel werden die römischen Münzen aus der Stanztafel gelöst und neben den Spielplan gelegt. Sie bilden während der Partie die allgemeine Bank.

Die Podien, Kaiser-Medaillen und Star-Karten aus den Stanztafeln lösen und zusammen mit den 2 Würfeln, den 10 Arena-Erweiterungen, den 5 Kaiserlogen und 10 Luxusplätzen neben dem Spielbrett bereitlegen. ❶

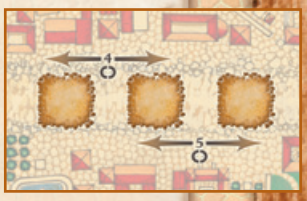
Jeder Spieler bekommt eine Übersichtstafel, einen Rekordstein sowie 2 Arena-Bauteile seiner Farbe und Münzen im Wert von insgesamt 30. ❷ Die Rekordsteine werden auf dem Startfeld der Wertungsleiste am Rande des Spielbretts platziert. ❸

Die Spektakelplättchen werden aus den Stanztafeln gelöst und nach der Farbe ihrer Rückseite sortiert (grün bzw. orange). Die Spektakelplättchen mit der grünen Rückseite werden gemischt und jeweils 3 offen auf jeden der 5 Märkte gelegt. ❹

Je nach Anzahl der Spieler erhält jeder Spieler eine bestimmte Anzahl an Spektakelplättchen mit grüner Rückseite:

- **bei 3 Spielern – je 8** Spektakelplättchen
- **bei 4 Spielern – je 6** Spektakelplättchen
- **bei 5 Spielern – je 5** Spektakelplättchen

Diese legt jeder Spieler offen neben seine römischen Münzen. ❺



Bei 3 oder 4 Spielern wird das verbleibende Spektakelplättchen mit grüner Rückseite *verdeckt* neben das Spielbrett gelegt. Die Spektakelplättchen mit der orangefarbenen Rückseite kommen in den Aufbewahrungsbeutel, der ebenfalls neben dem Spielbrett bereit gelegt wird.

Die Anfangsaufstellung der Arena eines jeden Spielers hängt von der Anzahl der Spieler ab. Die Arena-Bauteile werden gemäß der nebenstehenden Abbildung auf dem Spielbrett platziert.

Der Kaiser, die 2 Konsuln und die 3 Senatoren werden auf dem Spielbrett auf ihre jeweiligen Startfelder gestellt. ❻. Ihre Startfelder sind gleichzeitig Ruhefelder, um die Reise für die Adeligen weniger beschwerlich zu gestalten. Die quadratischen Felder markieren den Weg, den diese Adeligen zurücklegen, um die verschiedenen Arenen aufzusuchen.

Die Programmkarten mit den Ziffern 1 bis 5 werden gemischt, und jeder Spieler erhält eine. Mit den von 6 bis 10 durch-nummerierten Programmen wird genauso verfahren. Auf diese Weise bekommt jeder Spieler 2 Programme – eines mit einer Nummer zwischen 1 und 5 und eines mit einer Nummer zwischen 6 und 10.

Diese 2 Programmkarten legen die Spieler offen neben ihre Münzen und Spektakelplättchen, so dass jeder sie sehen kann. ❼

Etwaige überzählige Programmkarten mit einer Ziffer zwischen 1 und 10 werden in die Schachtel zurückgelegt.

Die anderen Programmkarten werden in der Reihenfolge ihrer Ziffern von 11 bis 30 sortiert und ihrer Länge entsprechend in zwei Stapeln neben dem Spielbrett bereit gelegt. ❽

Der Rundenzähler wird auf dem Spielbrett auf das erste Feld der Zeitleiste gelegt. ❾

Nun kann das Spiel beginnen.

Ziel des Spiels

Die Spieler versuchen, möglichst außergewöhnliche Aufführungen zu veranstalten, um die meisten Besucher in ihre Arena zu locken. Viele Besucher verhelfen zu Reichtum und Ruhm. Mit dem auf diese Weise verdienten Geld können die Spieler weitere Spektakel veranstalten, furchtlose Gladiatoren, kräftige Löwen und prachtvolle Pferde finanzieren, um in den nächsten Runden immer glanzvollere Schauspiele zu veranstalten.

Für die Verwirklichung dieser ehrgeizigen Projekte benötigt man jedoch eine größere Arena: Sie muss erweitert werden und Luxusplätze oder sogar eine Kaiserloge bieten, um für die Zuschauer und Adeligen attraktiver zu sein.

Während der Partie kann jeder Spieler bis zu 5 Darbietungen veranstalten. Wer die meisten Zuschauer zu *irgendeinem* seiner 5 Schauspiele locken kann, gewinnt das Spiel.

Spielverlauf

Die Partie verläuft über 5 Runden. Jede Runde besteht aus 5 verschiedenen Phasen:

- **Phase 1:** Investieren
- **Phase 2:** Spektakelplättchen erwerben
- **Phase 3:** Mit Spektakelplättchen handeln
- **Phase 4:** Veranstaltung aufführen
- **Phase 5:** Abschlusszeremonie

Jede Phase ist freiwillig; ein Spieler kann auch passen und damit eine bestimmte Phase auslassen.

In der ersten Runde bekommt derjenige den Startspielerstein, dessen Arena unmittelbar links neben dem Kaiser steht. Er beginnt mit Phase 1.

Im Uhrzeigersinn führen nun alle übrigen Spieler ihre Aktionen der ersten Phase durch. Sobald alle Spieler Phase 1 beendet haben, beginnt der Startspieler mit der nächsten Phase. Auf diese Weise wird jede einzelne Phase abgehandelt, so dass alle Spieler an jeder Phase teilnehmen können, bevor die nächste beginnt.

Zu Beginn jeder Spielrunde wird der Rundenzähler auf der Zeitleiste ein Feld weiter gerückt. Der Startspieler der letzten Runde gibt den Startspielerstein an seinen linken Nachbarn weiter; dieser wird der Startspieler der neuen Runde.

Das Spiel endet nach der 4. Phase der 5. Runde.

Phase 1: Investieren

In dieser Phase kann jeder Spieler genau eine der folgenden Investitionen durchführen:

- **Neue Programmkarte kaufen**
- **Arena erweitern**
- **Luxusplatz einrichten**
- **Kaiserloge bauen**

Hinweis: Ein Spieler kann normalerweise in jeder Runde nur einmal investieren. Gegen Abgabe von 2 Kaiser-Medaillen darf er jedoch ein weiteres Mal investieren (siehe Kapitel Kaiser-Medaillen auf Seite X).

Neue Programmkarte kaufen

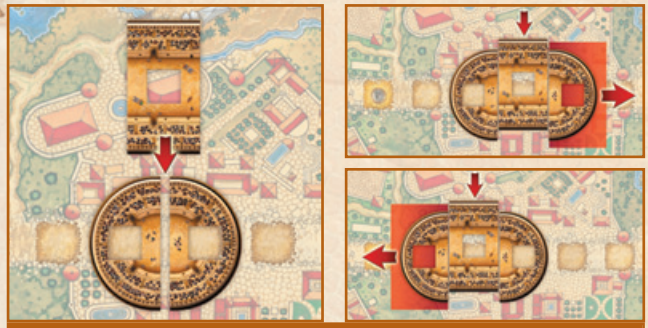
Zu Beginn der Partie bekommt jeder Spieler 2 Programmkarten. Um ein größeres Schauspiel zu veranstalten, können die Spieler während der Investitionsphase zusätzliche Programmkarten erwerben. Das neu erworbene Programm muss eine höhere Nummer aufweisen als das, welches dieser Spieler zuvor aufgeführt hat.

Die Programmkarte gibt die Kosten für den Erwerb des Programms an und zeigt, was für die Aufführung der Veranstaltung erforderlich ist: die Kosten, die sofort an die Bank zu zahlen sind; die Größe der Arena; Art und Anzahl der Spektakelplättchen, die für dieses Programm benötigt werden; und die Anzahl der Besucher, die das Schauspiel anlocken kann – abhängig davon, wie vollständig die Darbietung ist.

Die folgende Abbildung zeigt, an welcher Stelle der Programmkarte welche Angaben zu finden sind.

Arena erweitern

Um ein ambitionierteres, größeres Schauspiel aufführen zu können, muss der Spieler in die Erweiterung seiner Arena investieren. Für den Erwerb einer Arena-Erweiterung zahlt der Spieler **Münzen im Wert von 10** an die Bank. In welche Richtung die Arena erweitert wird, entscheidet der Spieler selbst.



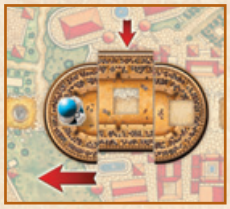
Die Arena kann in eine beliebige Richtung erweitert werden.

Zu Beginn der Partie ist jede Arena 2 Felder groß. Nach der ersten Erweiterung erstreckt sich eine Arena über 3 Felder. Sie kann zweimal erweitert werden, so dass sie dann insgesamt 4 Felder umfasst.

Hinzufügen einer zweiten Erweiterung

Ein Spieler kann seine Arena in jeder Runde nur einmal erweitern, es sei denn, er bezahlt 2 Kaiser-Medaillen für eine zusätzliche Investition (siehe Kapitel *Kaiser-Medaillen* auf Seite X).

Das Beispiel zeigt: Adelige können durch eine Erweiterung plötzlich innerhalb einer Arena stehen.



Luxusplatz einrichten

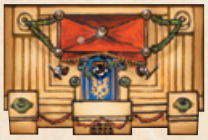
Die Spieler können auch einen Luxusplatz einrichten, und sich auf diese Weise 5 zusätzliche Zuschauer für jede zukünftige Veranstaltung sichern.

Möchte ein Spieler einen Luxusplatz einrichten, bezahlt er **Münzen im Wert von 10** an die Bank. Ein Plättchen „Luxusplatz“ wird in die Arena gelegt.

Arena mit Luxusplatz

In jeder Runde kann ein Spieler nur einen Luxusplatz einrichten, es sei denn, er gibt 2 Kaiser-Medaillen für eine zusätzliche Investition ab. Dies ist nur möglich, solange Luxusplätze im Vorrat verfügbar sind.

Kaiserloge bauen



Es ist immer eine große Ehre, den Kaiser (beziehungsweise einen Konsul oder Senator) in der Arena begrüßen zu dürfen. Der Bau einer Kaiserloge erhöht die Chance, einen dieser Erlauchten in die Arena zu locken. Für das Errichten einer Kaiserloge muss der Spieler **Münzen im Wert von 5** an die Bank zahlen. Danach wird ein Plättchen „Kaiserloge“ in die eigene Arena gelegt. Die Kaiserloge gibt dem Spieler die Möglichkeit, bei der Aufführung eines Schauspiels 2 statt 1 Würfel einzusetzen (siehe Kapitel *Veranstaltung aufführen* auf Seite VI). In jeder Arena kann es maximal 1 Kaiserloge geben.

Arena mit Kaiserloge

ART DER INVESTITION	PREIS	NUTZEN
Programmkarte kaufen	Auf dem Programm angegeben	Neue Veranstaltung zum Aufführen
Arena erweitern	Münzen im Wert von 10	Mehr Platz für Adelige und größere Veranstaltungen möglich
Luxusplatz einrichten	Münzen im Wert von 10	5 weitere Zuschauer
Kaiserloge bauen	Münzen im Wert von 5	Vor Aufführung einer Veranstaltung 2 statt 1 Würfel verwenden

PHASE 2: SPEKTAKELPLÄTTCHEN ERWERBEN

Im Zentrum des Spielplans gibt es 5 Märkte, die mit je 3 offenen Spektakelplättchen belegt sind. Man kann die drei Plättchen eines bestimmten Marktes erwerben, indem man das höchste Gebot für diesen Markt abgibt. Der Startspieler der aktuellen Runde deutet auf einen Markt und gibt für diesen das Eröffnungsgebot ab.

Verlauf einer Auktion

Das Eröffnungsangebot einer Auktion (Bietrunde) muss mindestens Münzen im Wert von 8 betragen.

Im Uhrzeigersinn kann nun jeder Spieler ein höheres Gebot abgeben. Es wird so lange weiter geboten, bis alle außer einem Spieler gepasst haben. Wenn ein Spieler einmal gepasst hat, darf er nicht mehr für diesen Markt bieten. Der Gewinner der Bietrunde bezahlt seinen gebotenen Betrag an die Bank und legt die drei Spektakelplättchen dieses Marktes offen vor sich ab. Wer eine Bietrunde gewonnen hat, darf an den folgenden Auktionen dieser Spielrunde nicht mehr teilnehmen. Auf diese Weise folgen neue Bietrunden, bis jeder Spieler, der noch keine Auktion gewonnen hat, die Möglichkeit hatte, eine Bietrunde zu beginnen.

Auffüllen des Marktes

Wenn der aktive Spieler (also derjenige, der das Eröffnungsgebot abgeben hat) die Bietrunde gewinnt, werden die 3 Spektakelplättchen durch neue ersetzt, bevor der nächste Spieler eine Bietrunde eröffnet. Bei 3 und 4 Spielern wird zuerst das Plättchen mit grüner Rückseite verwendet und danach die Plättchen mit orangefarbener Rückseite aus dem Beutel gezogen, um sie offen auf den Markt zu legen. Sobald die Plättchen ersetzt worden sind, beginnt eine neue Bietrunde, die der linke Nachbar des vorherigen aktiven Spielers mit seinem ersten Gebot eröffnet. Falls der aktive Spieler nicht das höchste Gebot abgegeben hat, werden die Plättchen solange nicht ersetzt, bis der aktive Spieler in dieser Runde eine Auktion gewonnen oder auf das Amt des aktiven Spielers verzichtet hat.

Wichtig: Die Teilnahme an einer Auktion ist nicht verpflichtend. Wenn ein Spieler als aktiver Spieler an der Reihe ist, eine Bietrunde zu eröffnen, kann er auch auf dieses Recht verzichten. Er darf in diesem Fall zwar an Auktionen teilnehmen, die ein anderer Spieler eröffnet hat, verliert aber für diese Runde das Recht, ein Eröffnungsangebot abzugeben.

Gladiatoren

Schiffe

Musiker

Schauspieler

Priester

Pferde

Löwen

Streitwagen

Käfige

Fackeln

Kulissen

Dekorationen

Ein Beispiel mit vier Spielern: Anke ist die aktive Spielerin und eröffnet eine Bietrunde, die Beate schließlich gewinnt. Der Markt, dessen Plättchen Beate bekommen hat, bleibt zunächst leer.

Anke eröffnet eine neue Bietrunde, und dieses Mal gewinnt Christian die Auktion. Jetzt gibt es zwei leere Märkte

Da Anke nun keine für sie interessanten Spektakelplättchen mehr in den übrigen Märkten sieht, verzichtet sie für den Rest der Runde darauf, eine Auktion zu eröffnen.

Nun ist Dirk der aktive Spieler, und die 2 leeren Märkte werden wieder aufgefüllt.

Anke, die in dieser Runde bisher noch keine Auktion gewonnen hat, kann immer noch am Bieten teilnehmen. Wenn sie diese Auktion jedoch nicht gewinnt, beendet sie die Runde, ohne neue Spektakelplättchen gewonnen zu haben, da sie ja keine neue Bietrunde mehr eröffnen darf.

PHASE 3: MIT SPEKTAKELPLÄTTCHEN HANDELN

Während des Spieles kann ein Spieler Spektakelplättchen bekommen, für die er keine Verwendung hat. In dieser Phase hat er nun die Möglichkeit, mit nicht benötigten Spektakelplättchen zu handeln. Der Startspieler beginnt und macht den übrigen Spielern offene Angebote. Die Spieler können in dieser Phase kaufen, verkaufen oder tauschen. Zum Handeln können lediglich Spektakelplättchen und Geld verwendet werden. Jedes Geschäft muss sofort abgewickelt werden. Ein Handel darf keine Versprechen für künftige Spielphasen enthalten.

Wenn der Startspieler seine Handelsphase abgeschlossen hat, dürfen nacheinander alle Spieler im Uhrzeigersinn ihre eigenen

Handelsangebote abgeben. Diese Phase endet, wenn alle Spieler mit dem Handeln an der Reihe waren. Nicht-aktive Spieler können ausschließlich mit dem aktiven Spieler handeln, nicht untereinander.

PHASE 4: VERANSTALTUNG AUFFÜHREN

In dieser Phase kann – beginnend mit dem Startspieler – jeder Spieler ein Schauspiel veranstalten. Für jede Darbietung werden 3 Aktionen ausgeführt.

Aktion 1: Senatoren, Konsuln und Kaiser bewegen

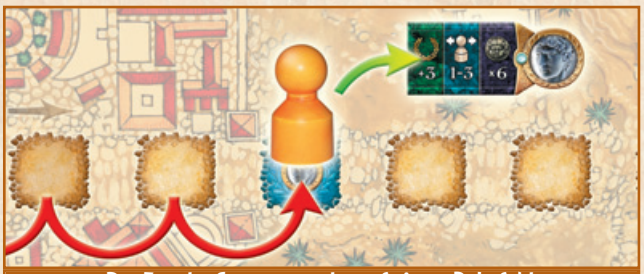
Vor jeder Aufführung versuchen die Spieler, die Adeligen in ihre Arena zu bewegen. Jeder Adelige bringt zusätzliche Zuschauer mit: Der Kaiser bringt 7, die Konsuln je 5 und die Senatoren je 3 Zuschauer.

Die Bewegung der Adeligen hängt vom Wurf eines oder zweier besonderer Würfel ab. Wenn es in der Arena eines Spielers noch keine Kaiserloge gibt, würfelt der Spieler nur mit einem Würfel. Besitzt die Arena eine Kaiserloge, würfelt er mit zwei Würfeln.

Für jeden Würfel muss ein Adeliger um die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn gezogen werden. Wird die Seite „1-3“ gewürfelt, kann ein beliebiger Adeliger 1, 2 oder 3 Felder vorwärts bewegt werden.

Wer zwei Würfel verwenden darf, kann entweder zwei Adelige bewegen (einen pro Würfel) oder einen Adeligen um die Summe beider Würfel vorwärts ziehen.

Wenn ein Adeliger seine Bewegung auf einem Ruhefeld beendet, bekommt der Spieler 1 Kaiser-Medaille (siehe Kapitel *Kaiser-Medaillen* auf Seite X).



Der Zug des Senators endet auf einem Ruhefeld, und der Spieler erhält eine Kaiser-Medaille.

Wenn ein Spieler zwei Würfel einsetzt, um nur einen einzigen Adeligen zu bewegen, bekommt der Spieler nur dann eine Kaiser-Medaille, wenn er den gesamten Zug auf dem Ruhefeld beendet. Er muss in diesem Fall also die Summe der beiden Würfel insgesamt vorwärts ziehen.

Auf jedem Feld können mehrere Adelige stehen.

Der Konsul legt nur einen Zwischenstopp auf dem Ruhefeld ein: Der Spieler erhält keine Kaiser-Medaille.

Aktion 2: Schauspiel darbieten

Ein Spieler kann nur eine Veranstaltung aufführen, deren Programmkarte er besitzt. Er nennt den anderen Spielern den Namen des Schauspiels, das er aufführen möchte, und legt die Karte so vor sich ab, dass alle sie sehen können. Pro Runde kann jeder Spieler nur eine einzige Veranstaltung aufführen. Da für einige Schauspiele eine bestimmte Arenagröße erforderlich ist, sollte man zuerst überprüfen, ob die Arena dieser Anforderung entspricht.

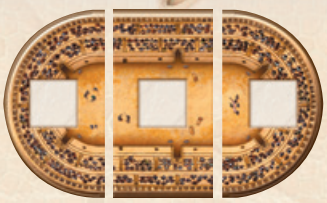
Programmkarte und dafür benötigte Spektakelplättchen

Nun zeigt der Spieler die Spektakelplättchen, die für das Schauspiel benötigt werden. Man muss nicht alle auf dem Programm aufgelisteten Spektakelplättchen besitzen, doch der Wert des Schauspiels vermindert sich mit jedem fehlenden Spektakelplättchen. Außerdem müssen mindestens so viele Spektakelplättchen für diese Aufführung vorhanden sein, dass damit ein auf der Programmkarte vermerkter Gewinn erzielt werden kann.

Hinweis: Es ist möglich, dasselbe Schauspiel in mehreren Runden aufzuführen. Führt ein Spieler jedoch ein neues Schauspiel auf, muss er die Programmkarten aller zuvor aufgeführten Veranstaltungen umdrehen und bekommt jeweils 5 zusätzliche Zuschauer für diese neue Aufführung (siehe Kapitel *Frühere Aufführungen* auf Seite IX).

Nun kann die Anzahl der Zuschauer berechnet werden, welche durch die Aufführung angelockt wurden.

Aktion 3: Zuschauer einer Aufführung zählen



Der Erfolg einer Aufführung hängt von der Anzahl ihrer Zuschauer ab. Sie wird wie folgt berechnet:

- **Die Besucher der Veranstaltung werden gezählt.**

Jede Darbietung hat das Potential, eine bestimmte maximale Anzahl an Zuschauern anzuziehen. Diese Zahl wird auf der Programmkarte in der linken unteren Ecke angegeben. Spektakulärere Aufführungen locken mehr Zuschauer in die Arena. Aber: Jedes Spektakelplättchen, das bei der Aufführung fehlt, reduziert die Besucherzahl. Die maximale Zuschauerzahl wird nur erreicht, wenn alle Spektakelplättchen vorhanden sind.

Das Beispiel zeigt das Programm **Circus Maximus**; dem Spieler fehlen 1 Pferd und 1 Streitwagen. Statt der maximalen 32 Zuschauer, die bei diesem Programm möglich sind, lockt diese Aufführung nur 24 Zuschauer an.

Wert der Aufführung bei zwei fehlenden Spektakeln

- **Für jedes frühere Programm werden 5 Zuschauer addiert.**

Wenn die aktuelle Aufführung nicht die erste des Spielers ist, werden alle seine zuvor **aufgeführten** Programme umgedreht. Für jede dieser Programmkarten erhält der Spieler 5 zusätzliche Zuschauer (siehe Kapitel *Frühere Aufführungen* auf Seite IX).

- **Für jeden Luxusplatz in der eigenen Arena werden 5 Zuschauer addiert.**

- **Für jede Star-Karte, die der Spieler derzeit besitzt, werden 4 Zuschauer addiert.**

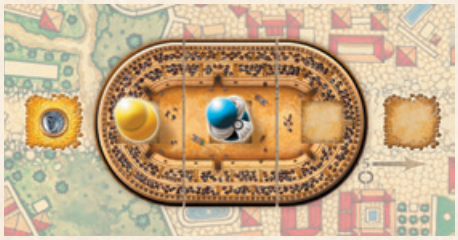
Diese Zuschauer werden nur dann hinzugezählt, wenn mindestens ein Spektakelplättchen der gleichen Art wie diese Star-Karte bei der aktuellen Aufführung **verwendet** wurde (siehe Kapitel *Star-Karten* auf Seite IX).

- **Für jeden Adeligen, der zur Zeit der Aufführung in der Arena anwesend ist, werden folgende Zuschauer addiert:**

7 Zuschauer für den Kaiser

5 Zuschauer für jeden Konsul

3 Zuschauer für jeden Senator



- **Für jedes in früheren Runden gewonnene Podium werden 3 Zuschauer addiert** (siehe Kapitel *Podium* auf Seite VIII).

- **Für jede gespielte Kaiser-Medaille werden 3 Zuschauer addiert.**

Wer eine oder mehrere Kaiser-Medaillen besitzt, kann diese jeweils gegen 3 Zuschauer eintauschen. Die Medaillen kommen dann in den Vorrat zurück.

Wenn die Aufführung beendet und die Besucherzahl ermittelt ist, prüft der Spieler, ob diese Zuschauerzahl höher ist als jede, die er eventuell bereits in vorigen Runden erreicht hat. Ist dies der Fall, zieht der Spieler seinen Rekordstein zu der – seiner neuen Zuschauermenge entsprechenden – höheren Zahl auf der Wertungsleiste. Waren bei dieser Darbietung weniger oder genauso viele Zuschauer wie bei anderen, früheren Aufführungen dieses Spielers, wird der Rekordstein nicht bewegt. So markiert der Rekordstein stets den aktuellen Zuschauerrekord eines Spielers.

Der Rekordstein des Spielers wird zum neuen, höheren Wert bewegt. Der Spieler bekommt Münzen im Wert der letzten Aufführung.

Danach erhält der Spieler Münzen von der Bank. Der Wert der ausgezahlten Münzen entspricht der Anzahl der Zuschauer, die der Aufführung dieses Spielers in der laufenden Spielrunde beigewohnt haben.

PHASE 5: ABSCHLUSSZEREMONIE

Podium

Am Ende jeder Runde (außer bei der letzten Runde) erhält der Spieler mit dem höchsten Punktestand ein Podium und platziert es in seiner Arena. Dies ist nicht zwangsläufig derjenige, der in der laufenden Runde die meisten Zuschauer anlocken konnte, sondern der Spieler, der den Zuschauerrekord hält (dessen Rekordstein also auf der Wertungsleiste die höchste Zahl anzeigt, da er irgendwann im Laufe der Partie bei einer seiner Aufführungen die meisten Zuschauer hatte). Bei Gleichstand bekommt derjenige der daran beteiligten Spieler das Podium, der das meiste Geld hat. Herrscht auch hier Gleichstand, würfeln die betreffenden Spieler mit beiden Würfeln – und wer die höhere Summe erzielt, erhält das Podium.

Jedes Podium bringt seinem Besitzer 3 zusätzliche Zuschauer bei jeder seiner zukünftigen Aufführungen.

Podium in der Arena

Aufräumarbeiten

Eine Aufführung verlangt den beteiligten Menschen, Tieren und Requisiten viel ab. Da ist es unvermeidlich, dass einige von ihnen keine weiteren Aufführungen durchstehen können. Am Ende jeder Runde muss deshalb jeder Spieler 1 Spektakelplättchen abgeben, das er bei seiner in dieser Runde veranstalteten Aufführung verwendet hat. Die abgegebenen Plättchen kommen aus dem Spiel.

Schenkung

Am Ende jeder Runde bittet der Spieler, dessen Rekordstein die **niedrigste Position auf der Wertungsleiste** hat, denjenigen, der gerade das Podium gewonnen hat, um ein Spektakelplättchen. Er nennt die gewünschte Art des Plättchens. Man darf nicht nach einem Spezialplättchen fragen (Zusatzaktion, Kaiser oder Joker). Der angesprochene Spieler muss der Bitte entsprechen.

Gibt es beim letzten Platz auf der Wertungsleiste ein Unentschieden, bekommt derjenige der daran beteiligten Spieler das Geschenk, der am wenigsten Geld besitzt. Herrscht auch hier Gleichstand, werfen die betreffenden Spieler beide Würfel, und wer die höhere Summe erzielt, bekommt das Geschenk.

Hinweis: Am Ende der letzten Runde gibt es keine Abschlusszeremonie.

ENDE DES SPIELS

Die Partie endet, wenn jeder Spieler in der fünften und letzten Runde die Gelegenheit hatte, eine Aufführung zu veranstalten. Es gewinnt der Spieler, dessen Rekordstein auf der Wertungsleiste am weitesten vorne steht. Bei Gleichstand gewinnt von den daran beteiligten Spielern der reichste. Herrscht auch hier Gleichstand, gewinnt derjenige der betreffenden Spieler, der die größte Anzahl an Star-Karten besitzt.

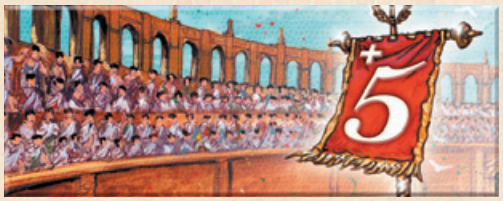
ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN

FRÜHERE AUFFÜHRUNGEN

Während der Partie veranstalten die Spieler viele verschiedenen Aufführungen – am Anfang sind es noch einfache, später dann immer spektakulärere Projekte. Jedes Mal, wenn ein Spieler eine neue Aufführung darbietet, wird jede eigene Programmkarte einer früheren Aufführung umgedreht und bringt ihm bis zum Ende des Spiels 5 zusätzliche Zuschauer für jedes andere Schauspiel, das er veranstaltet.

Der Spieler kann jedoch auch Aufführungen wiederholen, die er schon einmal in einer früheren Runde veranstaltet hat. Dazu dreht er die alte Programmkarte wieder auf die Vorderseite, um sie erneut zu nutzen. Jedes andere, bereits zuvor aufgeführte (also umgedrehte) Programm bringt immer noch 5 zusätzliche Zuschauer. Für Programme, die der Spieler besitzt, aber noch nicht aufgeführt hat, erhält er keine zusätzlichen Zuschauer.

Wenn zum Beispiel ein Spieler sein drittes Programm aufführt, sind 2 „alte“ Programme umgedreht und bringen 10 (5 + 5) zusätzliche Zuschauer.



Die 2 bereits in früheren Runden aufgeführten Programme bringen 10 zusätzliche Zuschauer.

SPEKTAKEL

Es gibt folgende normale Spektakelplättchen:

20 Gladiatoren		12 Schauspieler	
12 Musiker		12 Pferde	
12 Fackeln		11 Priester	
11 Schiffe		10 Löwen	
10 Kulissen		10 Dekorationen	
10 Streitwagen		10 Käfige	

Außerdem gibt es drei Arten von besonderen Spektakelplättchen:

Joker x4

Ein Joker kann verwendet werden, um ein beliebiges normales Spektakelplättchen zu ersetzen. Wird ein Schauspiel aufgeführt, kann der Spieler entscheiden, für welches Spektakelplättchen er den Joker einsetzen möchte. Wichtig: Wenn die Spektakelplättchen gezählt werden, um zu ermitteln, ob der Spieler eine Star-Karte bekommt, zählen die Joker nicht mit.

Kaiser x4

Der Spieler erhält sofort eine Kaiser-Medaille und muss das Sonderplättchen abgeben (siehe Kapitel Kaiser-Medaillen auf Seite X). Sind keine Kaiser-Medaillen verfügbar, muss der Spieler das Sonderplättchen dennoch abgeben.

Zusatzaktion x4

Dieses Sonderplättchen kann auf zwei verschiedene Arten eingesetzt werden:

- Der Spieler kann in der Investitionsphase zweimal statt nur einmal investieren. Natürlich muss diese zusätzliche Investition auch entsprechend bezahlt werden. Der Spieler darf auch zweimal dieselbe Investition durchführen.

- Das Plättchen kann jederzeit gegen eine Kaiser-Medaille eingetauscht werden. Das kann insbesondere in der letzten Runde sehr hilfreich sein.

STAR-KARTEN

Die besten Produzenten können stets die besten Darsteller verpflichten. Für jede Art von Spektakelplättchen, die ein Lebewesen darstellt (Gladiatoren, Priester, Schauspieler, Musiker, Löwen, Pferde und Schiffe mit ihrer Besatzung), existiert eine Star-Karte. Der Spieler, der zuerst 3 oder mehr Spektakelplättchen einer Art gesammelt hat, erhält die jeweilige Star-Karte.

Er muss in dem Augenblick, in dem er sie bekommt, mehr Spektakelplättchen dieser Art besitzen als irgendein anderer Spieler.

Der Spieler behält die Star-Karte bis:

1. ein anderer Spieler mehr Spektakelplättchen der entsprechenden Art gesammelt hat (die Star-Karte wechselt dann zu diesem Spieler) **oder**

2. die Anzahl seiner Spektakelplättchen dieser Art unter 3 sinkt (siehe *Aufräumarbeiten* und *Schenkung*, Seite VIII). Sollte dann ein anderer Spieler mindestens 3 Spektakelplättchen dieser Art (und mehr als jeder andere Mitspieler) besitzen, bekommt er die entsprechende Star-Karte. Bei Gleichstand erhält vorerst niemand die Star-Karte.

Star-Gladiator

Star-Schiff

Star-Musiker

Star-Schauspieler

Star-Priester

Star-Pferd

Star-Löwe

Eine Star-Karte bringt ihrem Besitzer bei einer Darbietung 4 zusätzliche Zuschauer, wenn Spektakelplättchen der gleichen Art an dieser Aufführung beteiligt sind. Besitzt ein Spieler zum Beispiel 3 Star-Karten und führt ein Programm auf, bei dem er 2 Spektakelplättchen einsetzt, von deren Art er jeweils die Star-Karten besitzt, bekommt er 8 (4 + 4) zusätzliche Zuschauer für seine Aufführung.

Star-Karten können schon zu Beginn des Spiels gewonnen werden, wenn ein Spieler beim Verteilen der Spektakelplättchen 3 oder mehr derselben Art bekommt und kein anderer Spieler genauso viele erhält.

Die Spieler legen ihre Star-Karten zusammen mit den entsprechenden Spektakelplättchen offen vor sich ab, so dass jeder sie sehen kann.

KAISER-MEDAILLEN

Ein Spieler erhält eine Kaiser-Medaille, wenn

- ein Adeliger (Kaiser, Konsul oder Senator) nach einem Würfelwurf auf ein Ruhefeld gezogen wird. Wenn der Spieler das Ergebnis zweier Würfel addiert hat, um einen Adeligen zu ziehen, bekommt er die Kaiser-Medaille nur dann, wenn der Adelige seinen gesamten Zug auf einem Ruhefeld beendet.

- er eine Sonderkarte (Kaiser oder Zusatzaktion) gegen sie eintauscht.

Man kann nur Kaiser-Medaillen bekommen, solange im Vorrat welche vorhanden sind.

Beachte: Wenn ein Spieler eine Kaiser-Medaille einsetzt, um einen Adeligen auf ein Ruhefeld zu ziehen, bekommt er KEINE Kaiser-Medaille. Diese wird nur vergeben, wenn der Adelige durch Würfeln bewegt wird und auf ein Ruhefeld gelangt.

Durch Ausspielen 1 Kaiser-Medaille kann der Spieler genau **eine** der folgenden Aktionen durchführen:

- Bei einer Aufführung 3 zusätzliche Zuschauer in die Arena locken.

- Einen beliebigen Adeligen bis zu 3 Felder **vorwärts** oder **rückwärts** ziehen. (Dies erfolgt nach dem Würfeln und Ziehen der Adeligen.)

- Tausch gegen Münzen im Wert von 6.

Durch Ausspielen von 2 Kaiser-Medaillen kann der Spieler (statt der 3 oben erwähnten Aktionen) in der Investitionsphase ein zweites Mal investieren.

Es können beliebig viele Kaiser-Medaillen eingesetzt werden, um dieselbe Vergünstigung mehrfach zu erhalten. So können zum Beispiel mehrere Kaiser-Medaillen hintereinander eingesetzt werden, um einen Adeligen mehrmals zu bewegen oder um einen zweiten Adeligen zu ziehen.

Gewonnene Kaiser-Medaillen können sofort eingesetzt oder aufgehoben werden, um sie zu einem späteren Zeitpunkt zu verwenden.

VARIANTE – AUKTIONEN MIT MEHR WETTBEWERB

Die Variante betrifft die Phase 2 des Spiels: Spektakelplättchen erwerben (Seite V im Regelheft).

Jeder Spieler hat hier nacheinander die Möglichkeit, eine Bietrunde zu eröffnen, auch wenn er bereits eine Auktion in der aktuellen Spielrunde gewonnen hat. Außerdem dürfen Spieler, die schon eine oder mehrere Auktionen in den vorherigen Bietrunden gewonnen haben, sich noch am Bieten beteiligen, wenn der aktive Spieler wechselt.

Eine Auktionsphase läuft folgendermaßen ab:

- Das Eröffnungsangebot muss mindestens Münzen im Wert von 8 betragen.
- Im Uhrzeigersinn kann jeder Spieler ein höheres Gebot abgeben.
- Wenn ein Spieler passt, kann er nicht mehr für den betreffenden Markt in dieser Bietrunde bieten.
- Wenn der Gewinner dieser Bietrunde nicht der aktive Spieler ist und dieser aktive Spieler entscheidet, eine neue Bietrunde für einen anderen Markt zu eröffnen, kann der Gewinner nicht mehr an dieser neuen Bietrunde teilnehmen.
- Der Markt wird nicht aufgefüllt, bis der aktive Spieler eine Bietrunde gewinnt oder beschließt, auf sein Recht zu verzichten, ein weiteres Eröffnungsangebot abzugeben.
- Wenn der Gewinner der Bietrunde der aktive Spieler ist, wird der Markt/werden die Märkte wieder mit Spektakelplättchen aufgefüllt, und der nächste Spieler wird zum aktiven Spieler. Nun können wieder alle Spieler bieten, denselben Regeln folgend.
- Diese Auktionphase endet, wenn jeder Spieler die Möglichkeit hatte, eine Auktion zu eröffnen. Diese Möglichkeit bleibt jedoch optional, da ein Spieler auch auf sein Recht verzichten kann, ein Eröffnungsangebot abzugeben.

Zur Verdeutlichung ein Beispiel für eine Spielrunde mit 3 Spielern: A, B und C

1. Runde: A ist der aktive Spieler.

- B gewinnt die Bietrunde.
- A eröffnet eine weitere Bietrunde, B kann nicht teilnehmen, nur C bietet mit. Der Markt wurde nicht aufgefüllt.
- C gewinnt die Bietrunde.

Wir haben jetzt 2 leere Märkte. A gibt das Amt des aktiven Spielers auf. Die 2 Märkte werden aufgefüllt.

2. Runde: B ist der aktive Spieler.

- B eröffnet die Bietrunde, an der A und C teilnehmen können.
- A gewinnt die Bietrunde und kann bei der nächsten Bietrunde, die wiederum von Spieler B eröffnet wird, nicht mehr mit bieten.
- C gewinnt die Bietrunde.
- B bleibt als einziger Bieter übrig und zahlt Münzen im Wert von 8, um einen der übrigen 3 Märkte zu erwerben. Nun gibt es 3 leere Märkte, die wieder aufgefüllt werden.

3. Runde: C ist der aktive Spieler.

- C eröffnet eine Bietrunde, an der sich A und B beteiligen können.

Diese Version ist etwas für fortgeschrittene Spieler und sorgt für mehr Wettbewerb zwischen den Spielern. Das Geld sollte entsprechend vorausschauend verwaltet sein, da die Spieler nun mehrere Auktionen während einer einzigen Spielrunde gewinnen können.

ONLINE SPIELEN

Auf der „Days of Wonder"-Homepage finden Sie Online-Versionen unserer Spiele. Wir laden Sie ein, sich in unserer Online-Spielergemeinschaft mit anderen Spielern zu messen. Dies ist Ihre „Days of Wonder"-Webnummer:

Einfach auf unserer Homepage unter www.colosseumgame.com auf die Schaltfläche „Anmeldung neuer Spieler" klicken. Folgen Sie dann den weiteren Anweisungen.

Mehr Informationen über die vielen anderen Spiele von „Days of Wonder" erhalten Sie unter: www.daysofwonder.com

SPIELIDEE

Wolfgang Kramer und Markus Lübke

ILLUSTRATIONEN – Julien Delval

GRAFIK – Cyrille Daujean

ÜBERSETZUNG – Birgit Irgang

Wir danken folgenden Spieletestern für ihre Beteiligung an den römischen Spielen und die grenzenlose Geduld, für Kaiser und Zuschauer die besten Aufführungen zu gestalten:

Inge Alscher, Ulrike und Veit Froer, Familie Costabell, Birthe Helbing, Ursula Kramer, Reinhard, Regina und Matthias Kramer, Christel und Gerhard Kühnle, Karin Lübke, Gertrud und Peter Lübke, Mario Maiwald, Esther Pitz, Judith Räch, Dirk Saggau, Spieleclub Gerlingen und Spieleclub Stuttgarter Kronisten, Jochen Zielke.

Die Autoren danken ganz besonders ihren Frauen, Ursula Kramer und Karin Lübke, für ihren unermüdlichen Einsatz beim Testen und Ideengeben.

„Vitae amantes te salutant."

© 2007-2015 Days of Wonder, Inc. /www.daysofwonder.com

„Days of Wonder" und „Colosseum" sind Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen von Days of Wonder, Inc. Alle Rechte vorbehalten.