

## Colosseum - KSR

Die Partie geht über 5 Runden zu je 5 Phasen. Jede Phase ist freiwillig für jeden Spieler.  
Im Uhrzeigersinn führen alle Spieler Aktionen einer Phase durch. Sind alle fertig, beginnt nächste Phase.  
Bei 3, 4, 5 Spielern werden 8, 6, 5 Spektakel-Pl. offen vor den Spielern ausgelegt.

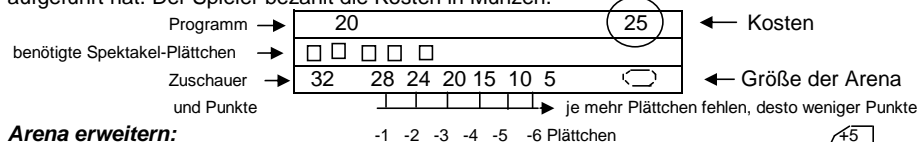
Ablauf einer Runde:

### 1) Investieren:

Der Spieler kann genau 1 Investition durchführen.

#### a) Neue Programmkarte kaufen:

Ein neues Programm muss eine höhere Nummer aufweisen als das, was der Spieler zuletzt aufgeführt hat. Der Spieler bezahlt die Kosten in Münzen.



#### b) Arena erweitern:

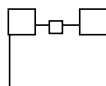
1 Erweiterungs-Teil für Münzen im Wert von 10 kaufen. Jede Arena kann max. 2 Erweiterungen erhalten. Die Richtung der Erweiterung auf dem Plan bestimmt der Spieler selbst.  
Nutzen: Mehr Platz für Adlige und es sind größere Veranstaltungen möglich.

#### c) Luxusplatz einrichten:

1 Luxus-Platz für Münzen im Wert von 10 kaufen und in eigener Arena einbauen.  
Eine Arena kann bis zu 4 Luxus-Plätze beinhalten. 5 weitere Zuschauer sind jeweils damit sicher.  
Bei Abgabe von 2 Kaiser-Medaillen = sofort 1 weiterer Luxus-Platz (auch mehrfach möglich).

#### d) Kaiserloge bauen:

1 Kaiserloge für Münzen im Wert von 5 kaufen und in eigener Arena einbauen.  
Nur eine Kaiserloge darf in einer Arena insgesamt vorkommen.



### 2) Spektakel-Plättchen erwerben:

- Startspieler bestimmt einen der 5 Märkte + gibt ein Eröffnungsangebot ab, mind. Münzen im Wert 8.
- Reihum im Uhrzeigersinn kann solange höher geboten werden, bis alle Spieler ausser einem gepasst haben.
- Wer passt, ist für die aktuelle Versteigerung raus.
- Der Gewinner der Auktion zahlt das Gebot in die Bank + legt gewonnene 3 Plättchen vor sich ab.
- Wer eine Auktion gewonnen hat, nimmt in der Phase 2 an keiner weiteren Auktion teil.
- Gewinnt aktueller Startbieter eine Auktion, werden danach sofort leere Märkte aus Beutel aufgefüllt.  
Bei 3 - 4 Spielern: erst alle Plättchen mit grünen Rücken nehmen, dann erst orange Plättchen.  
**Der linke Nachbar des Auktions-Gewinners ist neuer Startbieter.**
- Gewinnt der aktuelle Startbieter nicht die Auktion, werden leere Märkte nicht aufgefüllt.  
Es erfolgt solange keine Auffüllung, bis der aktive Spieler in dieser Runde eine Auktion gewinnt oder auf das Amt des aktiven Spielers verzichtet.
- Passt der aktuelle Startspieler, kann er keine Auktion mehr eröffnen. Danach erfolgt Auffüllung der Märkte.

### 3) Mit Spektakel-Plättchen handeln:

Der Startspieler beginnt und darf seinen Mitspielern Plättchen anbieten. Reihum geht es weiter.  
Zum Handel dürfen Plättchen und Geld verwendet werden.  
Es dürfen keine Abmachungen über zukünftige Spielphasen erfolgen.  
Nicht aktive Spieler dürfen nur mit dem aktiven Spieler handeln, nicht untereinander.

### 4) Veranstaltung aufführen:

Der Startspieler beginnt und darf ein Spektakel aufführen. Reihum geht das Recht weiter.  
Bei jeder Veranstaltung werden folgende 3 Aktionen ausgeführt.

#### a) Senatoren, Konsuln und Kaiser bewegen:

Der Spieler würfelt mit 1 Würfel oder aber mit 2 (wenn er die Kaiserloge in seiner Arena hat).  
1 Würfel = 1 Adligen im Uhrzeigersinn versetzen um die Augenzahl.  
2 Würfel = entweder 2 Adlige oder 1 Adligen allein versetzen.  
Würfel "1 - 3" erlaubt variable Zugweite.

Beendet der Spieler seinen gesamten Zug mit einem Adligen auf einem Ruhefeld, erhält er 1 Kaiser-Medaille. Jedes Feld kann mehrere Adlige aufnehmen.

Gegen Abgabe 1 Kaiser-Medaille darf man einen beliebigen Adligen bis zu 3 Felder vor oder zurück bewegen. Das erfolgt nach dem Würfeln und Ziehen der Adligen.

#### b) Schauspiel darbieten:

- Programmkarte für das Schauspiel vorzeigen.
- Benötigte Spektakel-Plättchen auslegen bzw. auch weniger (=geringerer Wert der Aufführung).
- Beim Aufführen einer neuen eigenen Programmkarte wird jede eigene frühere Programmkarte umgedreht. Will ein Spieler eine alte Aufführung erneut starten, deckt er die Karte dazu wieder auf.

#### c) Zuschauer einer Aufführung zählen:

- **Anzahl Zuschauer lt. Programmkarte** ermitteln (Abzüge bei weniger Spektakel-Plättchen).
- Umgedrehte Programmkarten früherer Aufführungen = je **5 Zuschauer**
- Jede **Starkarte** = **4 Zuschauer**. Es muss bei der Darbietung mind. 1 Plättchen der gleichen Art wie die Star-Karte verwendet worden sein.

Wer zuerst mind. 3 Spektakel-Plättchen einer Art gesammelt hat, erhält die jeweilige Star-Karte. Er muss aber mehr Plättchen besitzen als jeder andere Spieler in dieser Art.

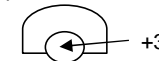
Der Spieler behält die Star-Karte bis ein anderer Spieler mehr Plättchen besitzt oder er selbst unter 3 Plättchen dieser Art kommt. Die Karte wird im Änderungsfall sofort weitergegeben oder wird neutral zur Seite gelegt (wenn alle Spieler < 3 Plättchen). Bei Patt erfolgt keine Weitergabe.

#### - Adlige in der Arena:

- Kaiser (rot) = **7 Zuschauer** Konsul (blau) = **5 Zuschauer** Senator (gelb) = **3 Zuschauer**
- Jeder **Luxusplatz** = **5 Zuschauer**. Jedes **Podium** aus früheren Runden = **3 Zuschauer**
- Jede ausgespielte **Kaiser-Medaille** = **3 Zuschauer** oder **6 Geld**. Damit ist sie aus dem Spiel.
- **Gesamtwert an Zuschauern mit Rekordstein** anpassen, aber nie auf rückläufigen Wert.  
Man verliert einen einmal erreichten Rekord nicht. **Zuschauer-Wert** in **Münzen** auszahlen.

### 5) Abschlusszeremonie (nicht in letzter Runde):

Nachdem alle Spieler die Phase 4 beendet haben, erhält der Spieler mit dem bisher höchsten Zuschauerrekord (insgesamt) 1 Podium = 3 Zuschauer (für spätere Veranstaltungen nutzbar).  
Patt: Mehr Geld geht vor, danach würfeln (hoch geht vor).



#### Aufräumarbeiten:

Jeder Spieler mit Aufführung in der abgelaufenen Runde MUSS 1 Plättchen aus der Aufführung aus dem Spiel nehmen (Verschleiß) = Ablage in allg. Vorrat.

Kaiser-Plättchen: Spieler erhält sofort 1 Kaiser-Medaille gg. Abgabe bzw. geht leer aus.

#### Schenkung:

Der Spieler mit dem niedrigsten Zuschauerrekord fordert vom aktuellen Gewinner des Podiums 1 Spektakel-Plättchen (nicht: Zusatzaktion, Kaiser, Joker).  
Patt: Weniger Geld geht vor, danach würfeln (hoch gewürfelt geht vor).  
Zusatzaktion: In Phase 1 zweimal investieren oder jederzeit gg. Kaisermedaille tauschen.

#### Joker:

Einsatz wie ein beliebiges Spektakel-Plättchen. Er zählt nicht mit bei Star-Karten-Ermittlung.

### 5b) Der Startspieler gibt den Startspielerstein an seinen linken Nachbarn weiter.

Rundenzähler für die neue Runde um 1 Feld vorrücken.

#### Spielende:

... erfolgt nach Phase 4 zum Ende der 5. Runde.  
Es gewinnt, wer mit seinem Rekordstein am weitesten vorne steht.  
Patt: Mehr Geld geht vor. Weiteres Patt: Mehr Star-Karten im Besitz der Beteiligten gehen vor.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 20.07.15  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)