




COLOSSEUM

WOLFGANG KRAMER & MARKUS LÜBKE

Come voluto dall'Imperatore, la più grande celebrazione nella storia di Roma è continuata ininterrottamente per 99 giorni. Tutta Roma ha assistito al più grande spettacolo che l'impero abbia mai visto – l'inaugurazione dell'Amphitheatrum Flavium – il Colosseo. Decine di migliaia di cittadini sono accorsi per vedere centinaia di gladiatori in combattimento... rari animali esotici aggirarsi per l'arena... ed ascoltare e vedere i più grandi musicisti ed intrattenitori di tutto l'impero. Tutti questi eventi però sono stati solamente il preludio di ciò che succede oggi: il gran finale! Come Capo Impresario hai preparato questo momento da tutta la vita. Tito ha già preso posto sul Palco Imperiale. Ad un cenno della sua mano, lo spettacolo finale avrà inizio. Il tuo momento di gloria sta per cominciare...

In *Colosseum* tu sei un impresario Romano – crei gli spettacoli più belli nella tua arena con lo scopo di attirare il maggior numero di spettatori alle tue rappresentazioni. Guadagnerai fama e ricchezza per ogni spettacolo che organizzerai, cercando di crearne sempre di più ambiziosi. Se riuscirai ad attirare il maggior numero di spettatori ad uno dei tuoi spettacoli sarai nominato *Grande Impresario* e tutto l'impero ricorderà in eterno le tue straordinarie esecuzioni.



Per 3 – 5 giocatori
dai 10 anni in su

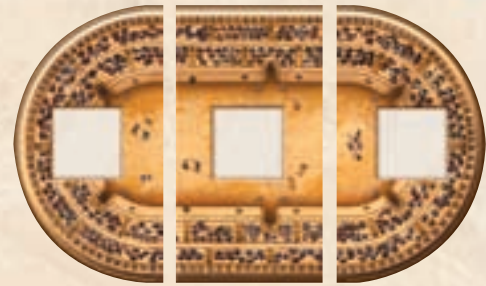
60–90 Minuti

DAYS OF
WONDER

COMPONENTI

All'interno della scatola ci sono:

- 1 Regolamento
- 1 Tabellone
- 10 Tessere Arena (in 5 colori differenti)
- 10 Ampliamenti per l'Arena (in 5 colori differenti)



Arena con l'Ampliamento



Abbonamento

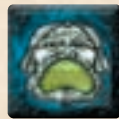


Palco Imperiale



Senatore - Consolle - Imperatore

- 5 Palchi Imperiali
- 10 Abbonamenti (ognuno aggiunge 5 spettatori)
- 5 Segnalini Punteggio
- L'Imperatore, 2 Consoli e 3 Senatori (Nobili)
- 2 Dadi
- 80 Monete Romane (monete da 1, 2, 5, 10 e 50)
- 4 Podium (ognuno aggiunge 3 spettatori)
- 152 Gettoni Risorse (40 con il retro di colore verde e 112 con il retro di colore arancione)
- 7 Tessere Premio
- 30 Tessere Spettacolo
- 18 Medaglie Imperiali
- 6 Fogli Riassuntivi
- 1 Segnalino Primo Giocatore
- 1 Gettone Segna-turno
- 1 Sacchetto



Gettone Risorsa Verde



Gettone Risorsa Arancione



Medaglia Imperiale



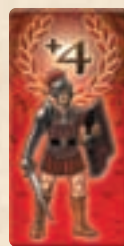
Podium



Gettone Segna-turno



Gettone Primo Giocatore



Tessera Premio



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Posizionare il tabellone al centro del tavolo.

Prima di cominciare la prima partita, rimuovere le monete dalla fustellatura e posizzionarle al lato del tabellone. Queste monete formeranno la banca durante il gioco.

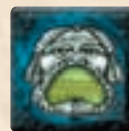
Togliere dalla fustellatura anche i Podium, le Medaglie Imperiali e le tessere Premio e posizionare il tutto al lato del tabellone, insieme ai 2 dadi, i 10 Ampliamenti per l'Arena, i 5 Palchi Imperiali ed i 10 Abbonamenti. **1**

Ogni giocatore riceve un Foglio Riassuntivo, un Segnalino Punteggio, 2 Tessere Arena dello stesso colore, e monete per un valore totale di 30. **2** Mettere i Segnalini Punteggio sulla posizione di partenza del tracciato segna-spettatori, lungo il bordo del tabellone. **3**

Togliere tutti i Gettoni Risorse dalla fustellatura e separare i gettoni con il retro verde da quelli con il retro arancione. Mischiare i gettoni con il retro verde e riempire i 5 mercati sul tabellone posizionando 3 gettoni, *a faccia in su*, in ogni mercato. **4**

A seconda del numero dei giocatori, distribuire un numero di Gettoni Risorse dal retro verde, in base alla seguente tabella:

- 3 giocatori – 8 gettoni ognuno
- 4 giocatori – 6 gettoni ognuno
- 5 giocatori – 5 gettoni ognuno



Ogni giocatore posiziona i propri Gettoni Risorse davanti a sé, a faccia in su, assieme alle proprie monete. **5**

Se si gioca in 3 o 4 giocatori posizionare i gettoni rimanenti, *a faccia in giù*, al lato del tabellone. Di seguito mettere tutti i gettoni con il retro arancione all'interno del sacchetto, anche questo al lato del tabellone.

La posizione di partenza dell'Arena di ogni giocatore dipende dal numero dei giocatori che partecipano alla partita. Posizionare le Arene come indicato nelle illustrazioni qui a lato.

Posizionare l'Imperatore, i 2 Consoli e i 3 Senatori sulle loro rispettive posizioni di partenza **6** Queste posizioni di partenza sono anche utilizzate come aree di riposo.

Le caselle rappresentano il cammino che i Nobili percorrono per visitare le Arene.

Prendere le Tessere Spettacolo numerate da 1 a 5, mischiarle e distribuirne una per ogni giocatore. Ripetere il procedimento con le tessere numerate da 6 a 10. In questo modo ogni giocatore deve avere 2 tessere in mano – una con un numero da 1 a 5 ed una con un numero da 6 a 10.

Queste 2 Tessere Spettacolo sono posizionate a faccia in su vicino ai propri Gettoni Risorse e alle proprie monete, in modo che siano visibili da ogni giocatore. **7**



Ogni Tessera Spettacolo numerata da 1 a 10 non assegnata, viene rimossa dal gioco.

Le Tessere Spettacolo numerate da 11 a 30 vengono posizionate in due pile di uguali dimensioni, al lato del tabellone. **8**

Posizionare il Gettone Segna-turno sulla prima posizione segnata sul tabellone. **9**



Ora siete pronti per cominciare a giocare.

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è organizzare spettacoli straordinari in grado di attirare nella propria arena il maggior numero di spettatori.

Più spettatori attirerai nella tua arena, più guadagnerai fama e ricchezza. I soldi guadagnati ti permetteranno di acquistare risorse come intrepidi gladiatori, leoni e magnifici cavalli da utilizzare per organizzare spettacoli sempre più gloriosi durante i turni successivi.

Per spettacoli sempre più ambiziosi avrai bisogno di aumentare la capacità della tua arena, procedendo con i lavori di ampliamento della stessa, acquistando Abbonamenti o costruendo il Palco Imperiale per invitare l'Imperatore ed i Nobili ad assistere alle tue rappresentazioni.

Durante la partita, ogni giocatore avrà l'opportunità di organizzare fino a 5 spettacoli.

Il giocatore in grado di attirare il maggior numero di spettatori ad **uno** dei suoi spettacoli sarà dichiarato vincitore.

IL TURNO DI GIOCO

Il gioco si svolge in 5 round, ognuno suddiviso in 5 fasi distinte:

- Fase 1: Investire
- Fase 2: Acquistare Gettoni Risorse
- Fase 3: Commerciale Gettoni Risorse
- Fase 4: Organizzare uno Spettacolo
- Fase 5: Cerimonia di Chiusura

Le fasi non sono obbligatorie; ogni giocatore può passare una fase senza giocarla.



Durante il primo turno di gioco, il segnalino Primo Giocatore viene assegnato al giocatore la cui arena si trova alla sinistra dell'Imperatore. Il Primo Giocatore inizia la Fase 1 seguito, in senso orario, da tutti gli altri giocatori.

Quando tutti i giocatori hanno giocato la prima fase, il Primo Giocatore inizia la fase successiva con le stesse modalità. In questo modo ogni giocatore avrà la possibilità di giocare una fase prima che si passi a quella successiva.

All'inizio di un nuovo turno di gioco, il gettone Segna-turno si sposta sulla posizione successiva. Il giocatore seduto alla sinistra del Primo Giocatore diventa il nuovo Primo Giocatore e riceve il relativo segnalino.

Il gioco termina dopo la quarta fase del quinto turno.

FASE 1: INVESTIRE

Durante questa fase ogni giocatore può giocare solamente **una** delle seguenti azioni:

- Acquistare una nuova Tessera Spettacolo
- Ampliare l'Arena
- Acquistare un Abbonamento
- Costruire il Palco Imperiale

Nota: Nonostante un giocatore sia obbligato ad eseguire una sola azione durante questa fase, egli può eseguire un'azione aggiuntiva giocando due Medaglie Imperiali. Vedi la sezione sulle Medaglie Imperiali a pagina X.

Acquistare una nuova Tessera Spettacolo

All'inizio del gioco, ogni giocatore ha ricevuto 2 Tessere Spettacolo.

Per organizzare spettacoli sempre più ambiziosi, i giocatori possono acquistare Tessere Spettacolo aggiuntive durante la fase Investire. Il numero della Tessera che il giocatore vuole acquistare deve essere più alto di quello riportato sulla Tessera da lui giocata per ultima.

La Tessera Spettacolo fornisce le informazioni necessarie all'organizzazione dello spettacolo, incluso il costo, in monete, da versare immediatamente alla banca, la dimensione richiesta dell'arena, il tipo ed il numero di risorse necessarie ed il numero di spettatori che verranno attratti in base al completamento o meno dello spettacolo.

La seguente illustrazione mostra tutte le informazioni contenute sulla Tessera Spettacolo.

Numero Spettacolo: 20

Nome Spettacolo: Circus Maximus

Costo: 25

Risorse Necessarie: 1 Gladiatore, 1 Leone, 1 Cavallo, 1 Medaglia Imperiale, 1 Medaglia Imperiale, 1 Medaglia Imperiale, 1 Medaglia Imperiale, 1 Medaglia Imperiale, 1 Medaglia Imperiale

Spettatori con tutte le Risorse disponibili: 32

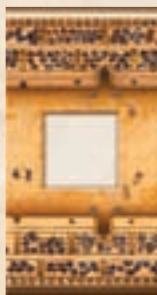
Spettatori in caso di Risorse mancanti: 28, 24, 20, 16, 12, 8

Dimensione richiesta dell'Arena: 3

Ampliare l'Arena

Per organizzare alcuni spettacoli è necessario investire per ampliare la propria arena. Per ampliare l'arena il giocatore paga **monete per un valore di 10** alla banca e prende il relativo tassello.

L'arena può essere ampliata in qualsiasi direzione, a scelta del giocatore.



Puoi ampliare l'arena in qualsiasi direzione



All'inizio del gioco ogni arena occupa 2 caselle. Dopo il primo ampliamento, l'arena ne occupa 3, ma può anche occuparne 4 qualora venga ampliata due volte. Durante un turno, però, può essere effettuato un solo ampliamento (a meno che non vengano utilizzate 2 Medaglie Imperiali per effettuare il secondo ampliamento. Vedi le Medaglie Imperiali a pagina X).



O ampliarla ulteriormente

Nell'esempio:
Un Nobile può trovarsi nell'arena a seguito del suo ampliamento.



Acquistare un Abbonamento

I giocatori possono investire per acquistare un Abbonamento in grado di garantire 5 spettatori aggiuntivi per ogni spettacolo che verrà organizzato in seguito.



Per acquistare un Abbonamento, il giocatore deve pagare **monete per un valore di 10** alla banca e posizionare l'Abbonamento sulla propria arena.

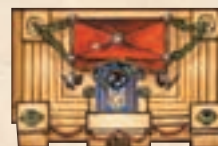


Arena con un abbonamento

Durante un turno può essere acquistato un solo Abbonamento (a meno che non vengano utilizzate 2 Medaglie Imperiali per un secondo acquisto) ma su un'arena possono esserci più Abbonamenti, finché sono acquistabili.

Costruire il Palco Imperiale

Avere l'Imperatore (o un Console o un Senatore) nella propria arena è sempre un onore.



La costruzione del Palco Imperiale aumenta la possibilità di attirare questi luminari ai propri spettacoli. Per costruire un Palco Imperiale bisogna pagare **monete per un valore di 5** alla banca; il Palco viene così aggiunto alla propria arena. Il Palco Imperiale permette di tirare 2 dadi, anziché 1, quando viene organizzato uno spettacolo (vedi Organizzare uno Spettacolo a pagina VI). Su un'arena può esservi un solo Palco Imperiale.



Arena con un Palco Imperiale

Tipo di Investimento	Costo	Beneficio
Acquistare una nuova Tessera Spettacolo	Costo segnato sulla tessera	Nuovo Spettacolo da rappresentare
Ampliare l'Arena	10 Monete	Più spazio per attirare i Nobili e rappresentare Spettacoli più grandi
Acquistare un Abbonamento	10 Monete	Attirare 5 spettatori aggiuntivi
Costruire il Palco Imperiale	5 Monete	Lanciare 2 dadi anziché 1 durante l'organizzazione di uno Spettacolo

FASE 2: ACQUISTARE GETTONI RISORSE

Al centro del tabellone sono presenti 5 mercati, ognuno dei quali contiene 3 Gettoni Risorse a faccia in su.

Questi Gettoni vengono acquistati tramite aste che i giocatori effettuano su un mercato specifico. Il primo giocatore che inizia questa fase effettua una offerta di apertura per acquistare tutti i Gettoni di un mercato.

Svolgimento dell'asta

L'offerta iniziale per un mercato deve essere di 8 monete o superiore.

Procedendo in senso orario ogni giocatore può rilanciare l'offerta. L'asta continua finché tutti i giocatori (tranne uno) passano. Se un giocatore decide di non rilanciare un'offerta allora non può più partecipare all'asta per quel mercato. Il giocatore che si aggiudica l'asta paga la sua offerta alla banca, prende i 3 Gettoni presenti sul mercato e li posiziona, a faccia in su, davanti a sé. Il giocatore che ha vinto un'asta non può più partecipare ad altre aste durante lo stesso turno.

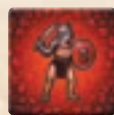
Le aste proseguono, con lo stesso meccanismo, finché tutti i giocatori hanno la possibilità di iniziare una nuova asta in quel turno.

Rimpiazzo

Se il giocatore che ha vinto l'asta è il giocatore attivo (per esempio, il giocatore che ha iniziato l'asta), 3 nuovi Gettoni Risorse sono posizionati su ogni mercato vuoto prima di iniziare una nuova asta. Per primi vengono sempre utilizzati i Gettoni verdi, se presenti; di seguito i Gettoni arancioni contenuti nel sacchetto. I Gettoni devono sempre essere posizionati, sui mercati, a faccia in su. Una volta rimpiazzati i Gettoni, una nuova asta ha inizio, a partire dal giocatore alla sinistra del giocatore che aveva aperto l'asta precedente.

Se il giocatore attivo non si aggiudica l'asta, i Gettoni non vengono rimpiazzati finché egli non vince, oppure decide di non iniziare, un'asta durante lo stesso turno.

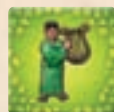
Nota Importante: La partecipazione ad un'asta non è mai obbligatoria. Un giocatore può anche decidere di passare anziché iniziare una nuova asta. In questo caso, nonostante abbia la possibilità di partecipare alle aste degli altri giocatori, non avrà più l'opportunità di iniziare un'asta per tutto il resto del turno.



Gladiatori



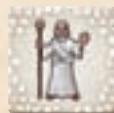
Navi



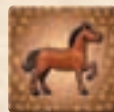
Musicisti



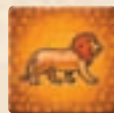
Attori



Sacerdoti



Cavalli



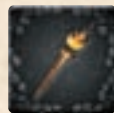
Leoni



Biglie



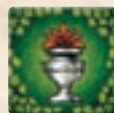
Gabbie



Torce



Scenari



Decorazioni



Per esempio: ci sono quattro giocatori, Anna, Beatrice, Carlo e Davide.

Anna è il giocatore attivo ed apre l'asta che, però, viene vinta da Beatrice.



I Gettoni presi da Beatrice non vengono rimpiazzati sul mercato, che rimane vuoto, perché Anna non ha vinto l'asta. Anna inizia una nuova asta che stavolta viene vinta da Carlo.

A questo punto sono due i mercati che rimangono vuoti.

Non essendo più interessata ad acquistare Gettoni Risorse, Anna decide di passare anziché cominciare una nuova asta.



Di conseguenza Davide diventa il giocatore attivo e i due mercati vuoti vengono immediatamente riempiti.

Anna, che non ha vinto nessuna asta durante questo turno, può tranquillamente partecipare a questa asta, ma se non dovesse vincerla non potrà più iniziarne una nuova, finendo questo turno senza nuovi Gettoni Risorse.

FASE 3: COMMERCiare GETTONI RISORSE

Durante la partita i giocatori possono commerciare i propri Gettoni Risorse che non ritengono utili. In questa fase, il primo giocatore attivo può effettuare delle offerte per i Gettoni Risorse di altri giocatori. Il giocatore può acquistare, vendere o scambiare i propri Gettoni con qualsiasi altro giocatore. Possono essere utilizzate solamente le monete e/o i Gettoni Risorse ed il pagamento o lo scambio devono avvenire immediatamente. Non è possibile commerciare Gettoni sulla base di promesse future.

Dopo che il primo giocatore attivo ha effettuato il suo commercio, il giocatore alla sua sinistra può avviare la sua fase di trattative e così via tutti gli altri giocatori, procedendo sempre

in senso orario. Questa fase finisce quando tutti i giocatori hanno finito di commerciare. I giocatori "non attivi" possono solo commerciare con il giocatore di turno.

E' anche possibile che in questa fase non ci siano trattative, in base alla volontà o alla riluttanza dei giocatori.

FASE 4: ORGANIZZARE UNO SPETTACOLO

A partire dal giocatore attivo, in questa fase ogni giocatore può organizzare uno spettacolo. Per ogni spettacolo da organizzare bisogna seguire 3 passi.

Passo 1: Muovere i Senatori, i Consoli e l'Imperatore

Prima di iniziare lo spettacolo ogni giocatore può provare a portare i Nobili nella propria arena. Ogni Nobile porta con sé spettatori addizionali. L'Imperatore porta 7 spettatori in più; i Consoli 5 ognuno ed i Senatori 3 ognuno.

Il movimento dei Nobili è determinato dal lancio di uno o due dadi speciali. Se nella tua arena non è stato ancora costruito il Palco Imperiale puoi lanciare solamente un dado.

La costruzione del Palco Imperiale permette di lanciare due dadi.

Per ogni dado lanciato bisogna muovere un Nobile, in senso orario, di tante caselle quante indicate dal risultato del dado. Se il risultato di un dado è 1-3 allora un qualsiasi Nobile può essere mosso in avanti di 1, 2 o 3 caselle.

Il giocatore che lancia due dadi può decidere di muovere due Nobili differenti - uno per ogni dado lanciato - oppure muovere un solo Nobile utilizzando la somma dei due dadi.

Se un Nobile termina il suo movimento su un'area di riposo, il giocatore guadagna 1 Medaglia Imperiale (vedi le Medaglie Imperiali a pagina X).

Se un giocatore decide di utilizzare due dadi per muovere un solo Nobile, la Medaglia Imperiale viene guadagnata solamente se il Nobile termina il suo intero movimento sull'area di riposo, non se vi passa attraverso.



Il Senatore termina il suo movimento nell'area di riposo e guadagna 1 Medaglia Imperiale



Il Console di passaggio sull'area di riposo non guadagna la medaglia

E' possibile avere più Nobili su una stessa casella.

Passo 2: Rappresentare lo Spettacolo

Il giocatore di turno annuncia agli altri giocatori quale spettacolo intende rappresentare, scegliendolo tra quelli in suo possesso. Di seguito posiziona la tessera dello spettacolo scelto di fronte a sé in modo che sia visibile da tutti i giocatori. E' possibile rappresentare un solo spettacolo per turno. Alcuni spettacoli richiedono un'arena di una determinata dimensione, per cui bisogna assicurarsi di averne i requisiti richiesti prima di rappresentarne uno.



Tessera Spettacolo e Gettoni Risorse richiesti

Fatto questo bisogna mostrare i propri Gettoni Risorse necessari per la rappresentazione dello spettacolo. Non è obbligatorio avere tutti i Gettoni richiesti, ma il numero di spettatori accorsi varierà in base al numero di Gettoni mancanti. E' comunque obbligatorio giocare un numero minimo di Gettoni (sulla Tessera Spettacolo questo valore è quello che garantisce il numero minimo di spettatori).

Nota: E' possibile rappresentare un proprio spettacolo già rappresentato in un turno precedente. Quando si rappresenta un nuovo spettacolo, ogni Tessera Spettacolo già utilizzata viene girata a faccia in giù e garantisce 5 spettatori addizionali al nuovo spettacolo (vedi Spettacoli Precedenti a pagina IX).

Ora si può procedere con il conteggio degli spettatori accorsi allo spettacolo.



Passo 3: Contare gli Spettatori al proprio Spettacolo

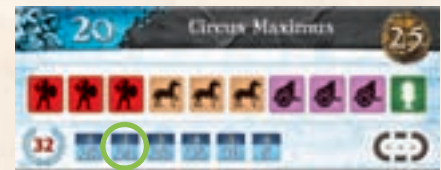
Valutare il successo di uno spettacolo in base al numero di spettatori accorsi. Per fare questo bisogna:

- **Contare il numero di Spettatori segnato sulla Tessera Spettacolo**

Ogni Tessera riporta il numero di Spettatori accorsi per quello spettacolo.

Più lo spettacolo è grandioso, più gente accorre. Questo numero è segnato nell'angolo in basso a sinistra ed è il numero massimo garantito se lo spettacolo è stato svolto con tutti i Gettoni Risorse richiesti. Il numero di spettatori diminuisce in base al numero di Gettoni mancanti.

Nell'esempio mostrato, lo spettacolo *Circus Maximus*, il giocatore non ha 1 Gettone Cavallo ed 1 Gettone Biga. Anziché ottenere il valore massimo di 32 spettatori, ottiene un valore pari a 24.

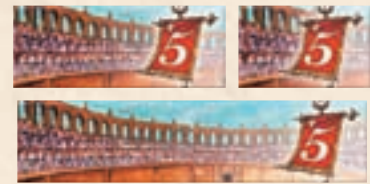


Spettatori con due risorse mancanti



- **Aggiungere 5 Spettatori per ogni spettacolo precedentemente rappresentato**

Se lo spettacolo in corso non è il primo spettacolo rappresentato, ogni Tessera Spettacolo precedentemente utilizzata viene girata a faccia in giù e conta come 5 spettatori aggiuntivi (vedi Spettacoli Precedenti a pagina IX).



- **Aggiungere 5 Spettatori per ogni Abbonamento presente nella propria arena**



- **Aggiungere 4 spettatori per ogni Tessera Premio in proprio possesso**

E' possibile aggiungere questi spettatori solo se per lo spettacolo viene utilizzato un Gettone Risorsa dello stesso tipo della Tessera Premio (vedi Tessera Premio a pagina IX).



- **Aggiungere Spettatori in base al numero di Nobili presenti allo spettacolo, secondo questa tabella:**



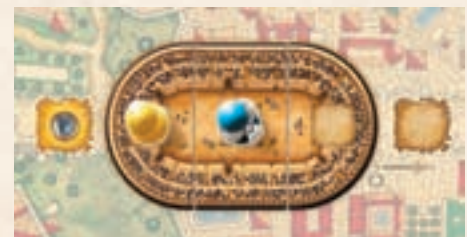
7 Spettatori se è presente l'Imperatore



5 Spettatori per ogni Console presente



3 Spettatori per ogni Senatore presente



- **Aggiungere 3 Spettatori per ogni Podium guadagnato nei turni precedenti (vedi Podium a pagina VIII).**



- **Aggiungere 3 Spettatori per ogni Medaglia Imperiale giocata**

Se un giocatore ha ancora Medaglie Imperiali può metterle a faccia in giù per guadagnare altri 3 spettatori per ogni Medaglia che decide di giocare. Le Medaglie giocate vengono poi scartate.



Una volta terminato lo spettacolo e contati gli spettatori, se il valore totale supera il valore realizzato nei suoi turni precedenti, il giocatore sposta il suo segnalino Punteggio sul valore equivalente segnato sul tracciato segna-spettatori. Se il valore ottenuto è uguale o inferiore al valore ottenuto precedentemente, allora il segnalino rimane nella sua posizione ad indicare quel valore come valore massimo ottenuto dal giocatore fino a quel momento per i propri spettacoli.

In seguito il giocatore riceve tante monete quanto è il valore degli spettatori accorsi allo spettacolo appena rappresentato.

Il segnalino Punteggio del giocatore si sposta per indicare il nuovo punteggio massimo. Si ricevono monete pari al numero di spettatori accorsi all'ultimo spettacolo.



Il Podium è stato aggiunto all'arena

Scarto dei Gettoni

Per rappresentare uno spettacolo servono uomini, animali e altre risorse. E' inevitabile che con il tempo qualcuna di queste non sia più disponibile. Alla fine di ogni turno, ogni giocatore deve scartare un Gettone Risorsa utilizzato nell'ultimo spettacolo. Il Gettone viene rimosso dal gioco.

Donazione Gettone

Alla fine del turno, il giocatore che si trova in **ultima posizione** può chiedere al giocatore che ha appena ricevuto il Podium di donargli un Gettone Risorsa.

Può chiedere un qualsiasi gettone a sua scelta purché non sia un gettone speciale, come Azione Extra, L'Imperatore o il Jolly.

Se più giocatori sono in ultima posizione, la donazione può essere chiesta dal giocatore più povero. In caso di ulteriore parità si risolve lanciando i dadi.

Nota: La Cerimonia di Chiusura non viene giocata durante il turno finale.

FASE 5: CERIMONIA DI CHIUSURA

Podium

Alla fine di ogni turno, eccetto l'ultimo, il giocatore che ha il punteggio più alto riceve un Podium e lo posiziona nella propria arena. Il vincitore non è il giocatore che ha attirato il maggior numero di spettatori nel turno in corso ma il giocatore che ha attirato il maggior numero di spettatori, in uno dei suoi spettacoli, dall'inizio della partita. In caso di parità il Podium va al giocatore più ricco. In caso di ulteriore parità il Podium viene assegnato lanciando due dadi: il giocatore che ottiene il risultato più alto si aggiudica il Podium.

Ogni Podium in proprio possesso permette di aggiungere 3 spettatori ad ogni spettacolo che verrà rappresentato nei turni successivi.



FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando ogni giocatore ha avuto la possibilità di organizzare uno spettacolo nel quinto ed ultimo turno di gioco.

Il giocatore che durante la partita ha avuto il maggior numero di spettatori in uno dei suoi spettacoli viene dichiarato vincitore.

In caso di parità vince il giocatore più ricco. In caso di ulteriore parità vince il giocatore che ha il maggior numero di Tessere Premio.

INFORMAZIONI AGGIUNTIVE SUL GIOCO SPETTACOLI PRECEDENTI

Nel corso della partita un giocatore può organizzare spettacoli differenti, partendo da quelli più semplici per crearne man mano sempre più ambiziosi. Ogni volta che uno spettacolo viene rappresentato, ogni Tessera Spettacolo utilizzata precedentemente viene girata a faccia in giù e aggiunge 5 spettatori addizionali ad ogni rappresentazione, fino alla fine del gioco.

Un giocatore può anche scegliere di ripetere uno spettacolo già rappresentato in un turno precedente. In questo caso la relativa Tessera viene girata a faccia in su. Tutte le altre Tessere utilizzate rimangono a faccia in giù e aggiungono 5 spettatori addizionali. Ogni Tessera non utilizzata da un giocatore rimane a faccia in su e non apporta alcun vantaggio.

Per esempio, se un giocatore sta rappresentando il suo terzo spettacolo, le due Tessere Spettacolo utilizzate precedentemente sono a faccia in giù e aggiungono 10 spettatori aggiuntivi (5 per Tessera).



12 Spettacoli
rappresentati
in precedenza
aggiungono
10 spettatori extra



11 Navi

10 Leoni



10 Scenari

10 Decorazioni



10 Bighe

10 Gabbie



Ci sono anche tre tipi di Gettoni Risorse speciali:

Jolly x4

Il Jolly può essere utilizzato per sostituire un qualsiasi gettone standard. Quando lo spettacolo viene rappresentato, il giocatore può decidere al posto di quale gettone utilizzerà il Jolly.



Nota: Il Jolly non conta come gettone nell'assegnazione della Tessera Premio.

L'Imperatore x4

Quando viene preso, questo gettone deve essere immediatamente sostituito con una Medaglia Imperiale (vedi le Medaglie Imperiali a pagina X). Se nessuna Medaglia Imperiale è disponibile il gettone viene scartato.



Azione Extra x4

Questo gettone speciale può essere utilizzato in due modi:



- Un giocatore può effettuare 2 investimenti al posto di 1 durante la fase Investire. Ovviamente il secondo investimento deve essere pagato regolarmente. Il giocatore può anche effettuare uno stesso investimento per 2 volte durante lo stesso turno (pagandolo doppio).

- Può essere scambiato con una Medaglia Imperiale in qualsiasi momento durante il gioco. Questa opzione risulta molto valida soprattutto alla fine del gioco.

GETTONI RISORSE

Questa è la lista dei Gettoni Risorse standard:



20 Gladiatori

12 Attori



12 Musicisti

12 Cavalli



12 Torce

11 Sacerdoti



TESSERA PREMIO

I grandi produttori sono sempre in grado di trovare le risorse migliori. Queste saranno proprio in mezzo alle comuni risorse e sono: Gladiatori, Sacerdoti, Attori, Musicisti, Leoni, Cavalli e Navi (con il loro equipaggio).

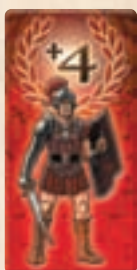
Il primo giocatore che possiede 3 (o più) Gettoni Risorse dello stesso tipo di un premio, riceve la relativa Tessera Premio. Il giocatore che riceve il premio deve avere più gettoni (dello stesso tipo) degli altri giocatori.

Il giocatore mantiene la Tessera Premio finché non si verifica una delle seguenti condizioni

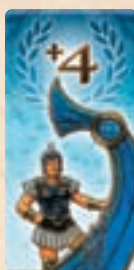
1. Un altro giocatore possiede più gettoni dello stesso tipo del giocatore che ne possiede il relativo premio. (Il premio passa al giocatore che ora ha il maggior numero di gettoni);

oppure

2. Il numero di gettoni posseduti dal giocatore diventa inferiore a 3. Se un giocatore possiede 3 (o più) gettoni dello stesso tipo del premio ed ha la maggioranza rispetto agli altri giocatori allora riceve il premio. In caso di parità tra più giocatori, il premio non viene assegnato.



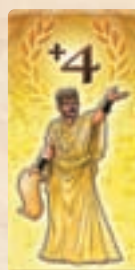
Premio Gladiatore



Premio Nave



Premio Musicista



Premio Attore



Premio Sacerdote



Premio Cavallo



Premio Leone

Se uno spettacolo viene rappresentato con gettoni di cui si possiede il relativo premio, allora detto spettacolo riceverà 4 spettatori aggiuntivi.

Per esempio, un giocatore possiede 3 Tessere Premio e rappresenta uno spettacolo utilizzando 2 tipi di gettoni relativi ai premi; il suo spettacolo riceve 8 spettatori aggiuntivi (4 per ogni tipo di premio).

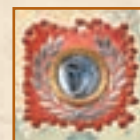
La Tessera Premio può anche essere assegnata all'inizio del gioco se, dopo la distribuzione dei Gettoni Risorse, un giocatore ha 3 o più gettoni dello stesso tipo del premio (purché sia in maggioranza rispetto agli altri giocatori).

Il premio viene posizionato di fronte al giocatore insieme ai relativi gettoni, in modo che il tutto sia visibile agli altri giocatori.

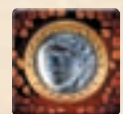
MEDAGLIE IMPERIALI

Le Medaglie Imperiali vengono ricevute in questo modo:

- Quando un Nobile (l'Imperatore, il Console o il Senatore) termina il suo movimento (dopo aver lanciato i dadi) su un'area di riposo. Se un giocatore ha mosso il Nobile utilizzando due dadi, la Medaglia Imperiale viene ricevuta solo se il Nobile termina l'intero movimento nell'area di riposo.



- Collezionando un Gettone Risorse speciale (l'Imperatore o l'Azione Extra) che può essere scambiato per ricevere la Medaglia Imperiale.



Le Medaglie Imperiali possono essere ricevute solamente se disponibili.

Nota: Se un giocatore muove un Nobile su un'area di riposo utilizzando una Medaglia Imperiale, allora NON riceve la Medaglia. La Medaglia Imperiale può essere ricevuta solamente se il Nobile si ferma sull'area a seguito del lancio dei dadi.

Giocando 1 Medaglia Imperiale un giocatore può fare una delle seguenti azioni:



- Aggiungere 3 spettatori ad uno spettacolo in rappresentazione
- Muovere un Nobile di 1, 2 o 3 caselle in avanti o indietro (il movimento deve essere effettuato dopo aver mosso il Nobile tramite i dadi).
- Ricevere 6 monete.

Giocando 2 Medaglie Imperiali, anziché effettuare una delle tre azioni sopra riportate, il giocatore può eseguire un secondo investimento durante la fase degli investimenti (fase 1).



Non c'è alcun limite al numero di Medaglie Imperiali che si possono giocare. Per esempio, diverse Medaglie possono essere giocate di seguito per muovere un Nobile più volte o per muovere un secondo Nobile.

Una volta ricevuta, la Medaglia può essere giocata immediatamente o più avanti durante il corso della partita.

GIOCARE ONLINE

Ti invitiamo ad unirti alla nostra comunità online e testare le tue abilità sfidando i giocatori sparsi in tutto il mondo, tramite il sito internet della Days Of Wonder, dove potrai trovare le versioni online dei nostri giochi.
Di seguito, ecco il tuo numero di accesso Days Of Wonder Online:

Usarlo è semplice: visita il sito www.colosseumgame.com e clicca sul bottone "New Player Signup", nella home page.

Poi segui le istruzioni (in inglese).

Per conoscere gli altri giochi Days Of Wonder o visitarci, collegati al sito:
www.daysof wonder.com

CREDITI

Un gioco di
Wolfgang Kramer e Markus Lübke

Illustrazioni di
Julien Delval

Traduzione
Giuseppe Ferrara

Playtesters: Per la loro partecipazione ai Giochi Romani e l'infinita pazienza per rappresentare i migliori spettacoli per l'Imperatore e gli spettatori, ringraziamo i seguenti playtesters:

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

" vitae amantes te salutant "

© 2007 Days of Wonder, Inc.

www.daysof wonder.com

Days Of Wonder e Colosseum sono marchi o marchi registrati della Days Of Wonder Inc.
Tutti i diritti sono riservati.