



COLOSSEUM™

WOLFGANG KRAMER & MARKUS LÜBKE

Sur ordre de l'Empereur, les plus grandes festivités de l'histoire de Rome se sont déroulées sans interruption pendant 99 jours. Rome toute entière a pu admirer les spectacles les plus grandioses jamais présentés – tout cela pour célébrer l'ouverture de l'Amphitheatrum Flavium – le Colisée. Des dizaines de milliers de spectateurs ont déferlé sur la grande cité pour suivre avec jubilation les affrontements de centaines de gladiateurs... et pour écouter les plus grands musiciens ou observer les plus grands acrobates venus de tous les coins de l'Empire. Mais ces événements n'étaient qu'un prélude à cette journée – le grand final ! En tant que maître impresario, vous vous êtes préparé à ce moment pendant toute votre vie. Titus en personne s'est installé dans la Loge impériale. À votre signal, le spectacle de clôture commencera. Votre heure de gloire va résonner dans toute l'arène...

Dans *Colosseum*, vous jouez le rôle d'un impresario romain – organisant des spectacles somptueux dans votre arène dans l'espoir d'attirer le plus de public. Vous gagnerez gloire et richesse à chacun des événements que vous monterez, et vous devrez utiliser ces gains pour organiser des spectacles toujours plus ambitieux. Attirez le public le plus vaste à vos manifestations pour recevoir le titre de *Grand Impresario*, et vos spectacles extraordinaires seront acclamés dans tout l'Empire.

Pour 3 – 5 joueurs
à partir de 10 ans

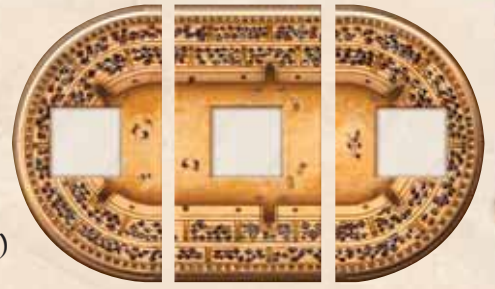
60–90 Minutes

DAYS OF
WONDER

MATÉRIEL

Dans la boîte de jeu, vous trouverez :

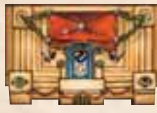
- 1 Livret de règles
- 1 Plateau de jeu
- 10 demi Arènes (5 couleurs différentes)
- 10 Extensions d'Arène (5 couleurs différentes)
- 5 Loges impériales



Arène avec Extension



Abonnement

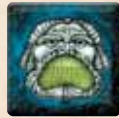


Loge impériale

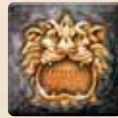


Sénateur - Consul - Empereur

- 10 Abonnements (comptant chacun pour 5 spectateurs supplémentaires)
- 5 Marqueurs de score
- L'Empereur, 2 Consuls et 3 Sénateurs (Nobles)



Jeton élément vert



Jeton élément orange

- 2 Dés
- 80 Pièces romaines (marquées 1, 2, 5, 10 ou 50)
- 4 Podiums (comptant chacun pour 3 spectateurs supplémentaires)
- 152 Jetons éléments de spectacle (40 avec un verso vert et 112 avec un verso orange)



Médaille impériale



Podium

- 7 Titres de vedettes
- 30 Programmes de spectacle
- 18 Médailles impériales
- 6 Fiches de résumé de spectacle
- 1 Pion premier joueur
- 1 Compteur de tour de jeu
- 1 Sac de rangement



Compteur de tour de jeu



Vedette



Pion premier joueur



MISE EN PLACE DU JEU

Posez le plateau de jeu au centre de la table.

Avant votre première partie, détachez toutes les pièces romaines et placez-les à côté du plateau : elles serviront de banque commune pendant la partie.

Détachez les Podiums, les Médailles impériales et les titres de Vedette et posez-les à côté du plateau avec les 2 dés, les 10 morceaux d'extension d'arène, les 5 Loges impériales et les 10 Abonnements. ❶

Donnez une Fiche de résumé, un Marqueur de score, 2 demi-Arènes de même couleur et un total de 30 en pièces romaines à chaque joueur. **2** Placez les Marqueurs de score sur la position de départ de l'échelle de score des spectateurs, le long du bord du plateau. **3**

Détachez tous les jetons éléments de spectacle et séparez ceux avec un verso vert et ceux avec un verso orange. Mélangez les jetons à dos vert et remplissez les 5 marchés sur le plateau en plaçant 3 jetons face visible sur chaque marché. **4**

Selon le nombre de joueurs, distribuez un certain nombre de jetons éléments de spectacle à dos vert à chaque joueur comme indiqué :

- 3 joueurs – 8 jetons élément chacun
- 4 joueurs – 6 jetons élément chacun
- 5 joueurs – 5 jetons élément chacun



Placez vos jetons éléments de spectacle face visible devant vous avec vos pièces romaines. **5**

Si c'est une partie à 3 ou 4 joueurs, placez le jeton à dos vert restant face cachée près du plateau. Puis posez les jetons éléments de spectacle à dos orange dans le sac près du plateau.

La position de départ de l'Arène de chaque joueur dépend du nombre de joueurs. Placez les Arènes en fonction des positions indiquées dans les dessins ci-contre selon le nombre de joueurs de la partie.

Placez l'Empereur, les 2 Consuls et les 3 Sénateurs sur leurs positions de départ respectives. **6** Leur position de départ sert également de zone de repos pour rendre leurs déplacements moins pénibles. Les cases représentent les trajets que ces Nobles utilisent pour se rendre aux différentes Arènes.

Prenez les Programmes de spectacle qui sont numérotés de 1 à 5, mélangez-les et donnez-en un à chaque joueur. Répétez cette distribution pour les programmes marqués de 6 à 10. Chaque joueur commence donc avec 2 programmes en main – un portant un nombre entre 1 et 5, et un autre numéroté entre 6 et 10.

Ces 2 Programmes de spectacle sont placés

face visible à côté des pièces et des pions éléments de spectacle, bien en vue des autres joueurs. **7**

S'il reste des programmes numérotés entre 1 et 10, retirez-les du jeu.

Placez les programmes restant dans l'ordre de 11 à 30 et placez-les en piles de longueur égale à côté du plateau. **8**

Posez le compteur de tour de jeu sur le premier emplacement du plateau. **9**

Tout est prêt pour jouer.



BUT DU JEU

Le but du jeu est de produire des spectacles extraordinaires qui attireront le plus de public dans votre arène. Plus il y a de spectateurs assistant à vos événements, plus vous gagnerez de richesses et de célébrité. L'argent vous aidera à acquérir de nouvelles ressources, comme des gladiateurs intrépides, des lions invincibles et des chevaux majestueux qui vous serviront à organiser des spectacles encore plus magnifiques dans les tours suivants. En revanche, pour produire ces spectacles plus ambitieux, vous devrez agrandir votre arène avec des extensions, acheter des abonnements, ou même construire une Loge impériale, pour rendre votre arène plus attractive pour l'Empereur et les autres nobles.

Pendant la partie, chaque joueur aura l'occasion d'organiser jusqu'à 5 spectacles, le joueur qui attirera le plus grand nombre de spectateurs à une de ses 5 représentations gagnera la partie.

LE TOUR DE JEU

La partie se déroule en 5 tours de jeu, chacun découpé en 5 phases distinctes :

- Phase 1 : Investissement
- Phase 2 : Achat de jetons éléments de spectacle
- Phase 3 : Échange de jetons éléments de spectacle
- Phase 4 : Production de spectacles
- Phase 5 : Cérémonie de clôture

Les phases 1 à 4 sont optionnelles : un joueur peut passer sans participer à une certaine phase.

Au premier tour de jeu, le joueur dont l'Arène est juste à gauche de l'Empereur prend le Pion premier joueur et commence à faire ses actions de Phase 1.



Dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun des autres joueurs fait ensuite ses actions pour la Phase 1. Une fois que tous ont achevé une phase, le premier joueur commence la phase suivante.

Au début de chaque nouveau tour de jeu, le Compteur de tour de jeu est avancé sur l'emplacement suivant. Le joueur à gauche du joueur ayant commencé le tour précédent reçoit le Pion premier joueur et commence la phase 1 de ce nouveau tour.

La partie s'arrête après la phase 4 du 5ème tour.

PHASE 1 : INVESTISSEMENT

Pendant cette phase, chaque joueur peut faire un et un seul investissement parmi les suivants :

- Acheter un nouveau Programme de spectacle
- Agrandir son Arène
- Acheter un Abonnement
- Construire une Loge impériale

Note: Bien qu'un joueur soit normalement limité à un unique investissement par tour, il peut effectuer un investissement supplémentaire en sacrifiant 2 Médailles impériales. Voir la rubrique Médaille impériale, page X.

Acheter un nouveau Programme de spectacle

Au début de la partie, chaque joueur a reçu 2 Programmes de spectacle. Pour organiser des événements plus somptueux, les joueurs peuvent acheter des programmes supplémentaires pendant la phase d'investissement. Le nouveau programme qu'ils achètent doit avoir un numéro plus élevé que le dernier spectacle qu'ils ont organisé. Les Programmes de spectacle fournissent toutes les informations nécessaires pour organiser un spectacle, notamment son coût en pièces romaines à payer immédiatement à la banque; la taille d'arène requise et le type et la quantité d'éléments nécessaires pour le produire; ainsi que le nombre potentiel de spectateurs supplémentaires qu'il peut attirer quand il est mis en scène, selon la proportion du programme réalisé.

L'illustration suivante vous indique où trouver toutes les informations utiles sur un Programme de spectacle.

Numéro du programme: 20

Nom du programme: Circus Maximus

Coût d'achat: 25

Éléments nécessaires: 6 éléments (3 gladiateurs, 3 chevaux)

Gain si tous les éléments sont réunis: 32

Gain si des éléments manquent: 28, 24, 20, 15, 10, 5

Taille d'Arène nécessaire: 3



Agrandir votre Arène

Pour organiser certains spectacles plus ambitieux, un joueur doit investir pour agrandir son arène. Pour acheter une Extension d'Arène, un joueur doit payer 10 pièces à la banque. Au gré du joueur, le morceau d'Arène reçu peut être placé d'un côté ou de l'autre. Au début de la partie, l'Arène occupe 2 cases sur le tracé.



Acheter un Abonnement

Les joueurs peuvent investir en achetant un abonnement qui leur assure 5 spectateurs supplémentaires pour chaque spectacle à venir.



Pour acheter un Abonnement, un joueur paye 10 pièces à la banque. Placez l'Abonnement dans votre arène.

Même si un seul Abonnement peut être acheté par tour (à moins d'utiliser des Médailles impériales pour faire un deuxième investissement) un joueur peut ajouter autant d'Abonnements qu'il le souhaite dans son Arène du moment qu'il reste des Abonnements disponibles.



Arène avec Abonnement



Vous pouvez agrandir votre Arène dans les deux directions...

Après la première extension, l'arène couvre 3 cases. Une arène agrandie deux fois occupe 4 cases.

En revanche, un joueur ne peut ajouter qu'une extension par tour (à moins d'utiliser des Médailles impériales pour faire un deuxième investissement. Voir Médailles impériales, p X).



...ou ajouter une deuxième extension

Construire une Loge impériale

Recevoir l'Empereur (ou un Consul ou un Sénateur) dans votre arène est toujours un honneur. Construire une Loge impériale augmentera vos chances d'attirer ces sommités à vos spectacles. Pour construire une Loge impériale, versez 5 pièces à la banque et ajoutez-la à votre arène. Avoir une Loge impériale vous permet de lancer 2 dés et non 1 seul quand vous organisez un spectacle (voir Production de spectacles, Page VI). Une arène peut comporter au plus une Loge impériale.



Comme indiqué dans cet exemple, des Nobles peuvent se retrouver dans une Arène suite à une extension.



Arène avec Loge impériale

Type d'Investissement	Prix	Avantage
Acheter un Programme	Prix indiqué sur le programme	Nouveau spectacle à organiser
Agrandir son Arène	10 pièces	Plus d'espace pour attirer les Nobles et pour faire des spectacles plus imposants
Acheter un Abonnement	10 pièces	Attirer 5 spectateurs supplémentaires
Construire la Loge impériale	5 pièces	Jeter 2 dés au lieu de 1 avant d'organiser un spectacle

PHASE 2: ÉLÉMENTS DE SPECTACLE

Il y a 5 marchés proposant 3 éléments de spectacle faces visibles au centre du plateau.

Ces jetons sont achetés en faisant l'offre la plus élevée pour un marché précis. Le premier joueur de ce tour indique le marché sur lequel il ou elle souhaite miser, et place une première offre.

Mécanisme d'enchère

La première offre doit être de 8 pièces au moins, mais elle peut être plus haute.

Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut ensuite faire une offre plus élevée. L'enchère continue jusqu'à ce que tous les joueurs (sauf un) passent leur tour. Si un joueur ne fait pas d'offre et passe à son tour, il ne peut plus surenchérir sur ce marché pendant ce tour.

Le gagnant de l'enchère paye son offre à la banque et place les 3 jetons éléments de spectacle du marché devant lui. Comme ce joueur vient de gagner l'enchère, il ne peut plus participer aux enchères à venir dans le tour.

De nouvelles enchères ont lieu, en utilisant la même mécanique, jusqu'à ce que tous les joueurs aient eu une occasion d'initier une enchère pendant ce tour.

Renouvellement des marchés

Si le gagnant de l'enchère est le joueur actif (celui ou celle qui a lancé l'enchère), de nouveaux jetons éléments de spectacle sont remplacés dans le(s) marché(s) avant que le joueur suivant n'entame une enchère. Utilisez toujours le jeton à dos vert d'abord, puis piochez dans le sac de rangement contenant des jetons à dos orange, pour remplir le marché de jetons éléments faces visibles. Une fois que les jetons ont été remplacés, une nouvelle enchère est lancée par le joueur à gauche de celui qui a commencé la dernière enchère.

Si le gagnant de l'enchère n'est pas le joueur actif, les jetons ne sont pas remplacés jusqu'à ce qu'il ou elle ait emporté une enchère ce tour, ou qu'il ou elle choisisse de passer son opportunité d'initier une enchère.

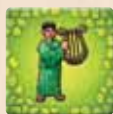
Note : Participer à une enchère n'est pas obligatoire. Un joueur peut passer son tour quand il ou elle peut commencer une enchère. Dans ce cas, bien qu'il ou elle puisse rejoindre une enchère initiée par un autre joueur, ce joueur a perdu l'opportunité d'initier une enchère pour le reste du tour.



Gladiateurs



Navires



Musiciens



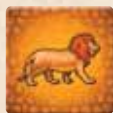
Comédiens



Prêtres



Chevaux



Lions



Chars



Caïes



Torches



Décors



Ornements



Voici un exemple avec 4 joueurs, Pierre, Paul, Anne et Lucie.

Pierre initie l'enchère et Paul la remporte. Le marché remporté par Paul reste vide car Pierre décide de relancer une enchère sur un autre marché.



Cette fois-ci Anne remporte l'enchère. Nous avons donc deux marchés vidés de leurs jetons.



Comme rien n'intéresse Pierre, il décide de passer pour de bon son opportunité d'initier une enchère.

Lucie devient alors le joueur actif et les deux marchés vacants sont simultanément remplis.

Pierre peut toujours rejoindre l'enchère de Lucie comme il n'a pas encore remporté d'enchère. Cependant s'il perd l'enchère une fois de plus il ne pourra plus enchérir ce tour-ci et n'emportera aucun Jetons éléments de spectacle.

PHASE 3: ÉCHANGE DE JETONS ÉLÉMENTS DE SPECTACLE

Durant la partie, un joueur peut obtenir des jetons éléments dont il n'a pas l'utilité. Pendant cette phase, les joueurs ont la possibilité d'échanger leurs jetons éléments superflus. Le premier joueur du tour commence en faisant des offres à voix haute aux autres joueurs. Le joueur peut acheter, vendre ou échanger des éléments avec n'importe lequel des autres joueurs. Seuls des pièces et des jetons éléments peuvent servir pendant ces échanges, et les échanges doivent être effectués immédiatement. Aucun échange ne peut être basé sur des promesses concernant le futur.

Une fois que le premier joueur a fini ses échanges, le joueur suivant (dans le sens

des aiguilles d'une montre) peut initier les échanges de son choix. Cette phase se termine quand tous les joueurs ont terminé leurs échanges. Les joueurs non-actifs peuvent uniquement faire des échanges avec celui dont c'est le tour d'initier des échanges, mais ils ne peuvent pas faire d'échange entre eux. Selon l'envie ou la réticence des joueurs à procéder à des échanges, il se peut qu'aucun échange ne se produise pendant cette phase.

PHASE 4 : PRODUCTION DE SPECTACLES

Pendant cette phase, chaque joueur, en commençant par le premier joueur du tour, peut maintenant organiser un spectacle. Il y a 3 étapes dans la production de chaque spectacle.

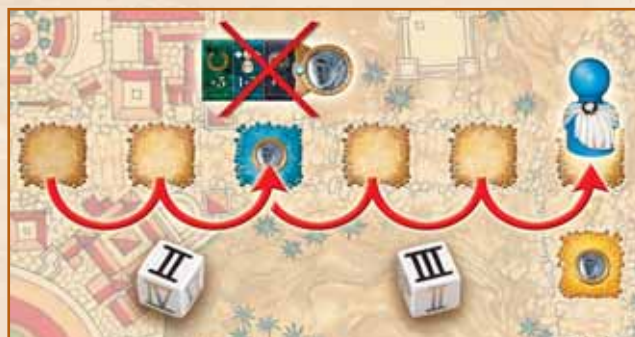
Etape 1 : Déplacer les Sénateurs, les Consuls et l'Empereur

Avant de commencer un spectacle, chaque joueur va tenter d'amener les Nobles dans son Arène. Chacun de ces nobles lui apporte des spectateurs supplémentaires. L'Empereur amène 7 spectateurs en plus ; les Consuls 5 chacun et les Sénateurs 3 chacun. Le déplacement des Nobles est déterminé en jetant un ou deux dés spéciaux. Si votre arène ne comporte pas encore de Loge impériale, vous lancez un seul dé. Si vous avez déjà construit une Loge impériale, vous en lancez deux.

Pour chaque dé lancé, vous devez déplacer un des Nobles dans le sens des aiguilles d'une montre, d'un nombre précis de cases indiqué sur le dé. Si vous obtenez les faces 1-3 du dé, vous pouvez déplacer un Noble de votre choix de 1 2 ou 3 cases en avant. Un joueur lançant 2 dés peut, soit choisir de déplacer 2 Nobles différents – un pour chaque dé lancé – soit déplacer un seul noble en utilisant la somme des deux dés. Si un Noble termine son déplacement sur une case de repos, le joueur gagne 1 Médaille impériale (voir Médaille impériale, page X). Si un joueur combine deux dés pour déplacer le même Noble, la Médaille impériale n'est gagnée que si le Noble termine son déplacement sur la zone de repos, et pas s'il ne fait que marquer une étape dans son trajet sur cette case. Il est possible de mettre plusieurs Nobles sur la même case.



Le Sénateur finit son mouvement sur la zone de repos et fait gagner une Médaille impériale



Le Consul faisant une pause sur la zone de repos ne fait pas gagner de médaille.

Etape 2 : Organiser le spectacle

Choisissez un programme parmi ceux que vous détenez et annoncez aux autres joueurs le nom du spectacle que vous souhaitez organiser. Placez le Programme devant vous, de façon à ce que tout le monde puisse le voir. Vous ne pouvez organiser qu'un seul spectacle par tour. Parce que certains spectacles nécessitent beaucoup de place, vérifiez d'abord que votre Arène est assez grande pour organiser cet événement.

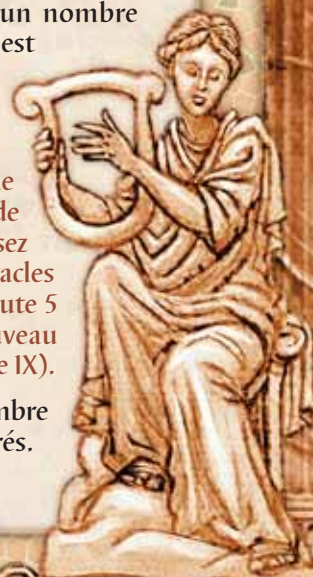


Programme de spectacle et jetons éléments nécessaires

Ensuite, présentez les jetons éléments de spectacle en votre possession qui sont nécessaires pour organiser le spectacle. Vous n'avez pas besoin de tous les éléments recensés sur le programme pour produire le spectacle, mais votre score sera réduit pour chaque élément manquant. De plus, vous devez avoir un nombre minimum d'éléments (le total minimum est celui qui vous donne quand même un score sur le programme) pour pouvoir organiser la représentation.

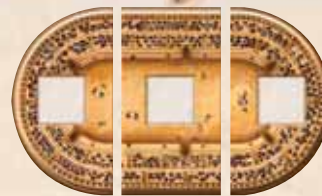
Note: Vous pouvez produire un spectacle que vous avez déjà organisé lors d'un tour de jeu précédent. En revanche, si vous produisez un nouveau spectacle, chacun des spectacles déjà présentés est placé face cachée et ajoute 5 spectateurs supplémentaires au nouveau spectacle (voir Spectacles précédents, page IX).

À présent, vous êtes prêt à calculer le nombre de spectateurs que votre spectacle a attirés.



Etape 3 : Compter les Spectateurs

Evaluez le succès de votre spectacle en comptant le nombre de spectateurs présents. Vous devez prendre en compte les facteurs suivants :



- **Comptez le nombre de Spectateurs attirés par le Programme.**

Chaque Programme a le potentiel de faire venir un nombre défini de spectateurs. Ce nombre est indiqué sur le programme dans le coin en bas à gauche. Les spectacles les plus impressionnants feront se déplacer plus de public.

En revanche, chaque jeton élément de spectacle manquant quand vous organisez le spectacle réduira votre public. Vous ne marquerez le nombre maximum de spectateurs que si tous les éléments sont disponibles.

Dans l'exemple présenté, le programme *Circus Maximus*, il manque au joueur 1 jeton Chevaux et 1 jeton Chars. Au lieu d'attirer les 32 spectateurs que le programme permet d'obtenir, ce spectacle n'en rassemble que 24.



Valeur du spectacle avec deux éléments manquants



- **Ajoutez 5 Spectateurs** pour chaque spectacle précédent organisé.

Si ce n'est pas votre premier spectacle, chaque spectacle déjà présenté est retourné et attire 5 spectateurs supplémentaires (voir Spectacles précédents, p. IX).



- **Ajoutez 5 Spectateurs** pour chaque Abonnement dans votre Arène.



- **Ajoutez 4 Spectateurs** pour chaque Vedette que vous détenez.

Vous ne pouvez ajouter ces Spectateurs que si un jeton élément du même type que votre Vedette est utilisé pour le spectacle en question (voir Vedettes, p. IX).



- **Pour chaque Noble présent dans votre Arène au moment de votre spectacle, ajoutez les nombres suivants :**



7 Spectateurs pour l'Empereur



5 Spectateurs pour chaque Consul



3 Spectateurs pour chaque Sénateur



- **Ajoutez 3 Spectateurs** pour chaque Podium que vous avez gagné dans les tours précédents (voir la rubrique Podium, p. VIII).



- **Ajoutez 3 Spectateurs** par Médaille impériale jouée.

Si vous avez au moins une Médaille impériale, vous pouvez en sacrifier pour attirer 3 Spectateurs de plus par médaille jouée. Les médailles ainsi utilisées sont défaussées.



Une fois qu'un spectacle est fini et que les spectateurs ont été recensés, si le score d'un joueur est plus élevé que tous ceux qu'il ou elle a obtenu dans les tours précédents, son marqueur de score est avancé vers le niveau supérieur correspondant au nombre de spectateurs attirés par ce nouveau spectacle. Si le spectacle a attiré un nombre de spectateurs inférieur ou égal au score actuel du joueur, le marqueur de score reste en place, puisqu'il représente le score le plus important parmi tous les spectacles qu'il ou elle a organisé. Vous recevez ensuite de la banque un nombre de pièces égal au nombre de spectateurs ayant assisté au spectacle que vous avez organisé à ce tour.



Ajour d'un Podium

Le marqueur du joueur est déplacé pour indiquer son nouveau record.

Le joueur reçoit autant de pièces que le score du dernier spectacle organisé.



Retombées du spectacle

Un spectacle exige beaucoup des hommes, des animaux et des ressources qui servent à l'organiser. Il est inévitable que certains ne soient plus capables de participer à l'avenir. À la fin de chaque tour, chaque joueur doit défausser 1 jeton élément de spectacle utilisé dans leur dernier spectacle, et le retirer du jeu.

Aumône

À la fin de chaque tour, le joueur qui est le dernier sur l'échelle des scores demande au joueur qui a reçu le Podium de lui donner un jeton élément, en lui précisant quel type d'élément il ou elle souhaiterait. On ne peut pas demander des jetons spéciaux comme les pions Actions supplémentaires, Empereur ou Joker. (Voir *Éléments de Spectacle* p.V).

S'il y a des ex-aequo pour la dernière place, le joueur le plus pauvre reçoit l'aumône. S'il y a encore égalité, les joueurs à départager jettent les dés jusqu'à ce qu'un unique gagnant soit trouvé.

Note : Aucune cérémonie de clôture ne se produit au dernier tour.

PHASE 5 : CÉRÉMONIE DE CLÔTURE

Podium

À la fin de chaque tour, sauf le dernier, le joueur qui a le score le plus élevé de la partie reçoit un Podium qu'il place dans son arène. Le gagnant n'est pas nécessairement celui qui a attiré le plus de spectateurs à ce tour, mais c'est celui qui a obtenu le plus haut score depuis le début du jeu. S'il y a égalité, c'est le joueur le plus riche qui l'emporte. S'il y a aussi égalité sur l'argent, les joueurs à départager lancent les deux dés et le joueur ayant le total le plus élevé emporte le Podium pour ce tour.



Chaque Podium donne 3 spectateurs supplémentaires pour les spectacles suivants organisés par son propriétaire.

FIN DE PARTIE

La partie s'achève quand le dernier joueur a eu l'occasion de produire un spectacle dans le cinquième et dernier tour. Le gagnant est l'organisateur qui a attiré le plus grand nombre de spectateurs pendant un de ses spectacles de la partie. Si deux joueurs sont à égalité, le joueur le plus riche l'emporte. S'ils sont encore à égalité, le joueur qui a le plus de Vedettes l'emporte.

INFORMATIONS DE JEU SUPPLÉMENTAIRES SPECTACLES PRÉCÉDENTS

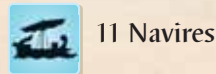
Pendant la partie, un joueur organisera beaucoup de spectacles différents, en commençant par les plus simples et en allant vers des plus ambitieux. Chaque fois qu'un nouveau spectacle est produit, les programmes de tous les spectacles précédemment présentés sont retournés et ajoutent 5 spectateurs supplémentaires jusqu'à la fin du jeu.

Un joueur peut choisir de répéter un spectacle qu'il a déjà produit auparavant. Dans ce cas, il remet ce programme face visible pour indiquer qu'il le produit de nouveau. Ce spectacle ne rapporte alors plus les 5 spectateurs supplémentaires. Tout spectacle possédé par le joueur mais n'ayant pas encore été produit est conservé à part et n'ajoute aucun spectateur supplémentaire.

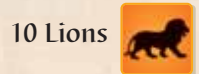
Par exemple, si un joueur produit son troisième spectacle, les 2 "anciens" spectacles sont retournés et on ajoute 10 (5+5) spectateurs supplémentaires.



Les 2 Programmes déjà organisés ajoutent 10 Spectateurs au score.



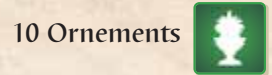
11 Navires



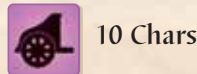
10 Lions



10 Décors



10 Ornaments



10 Chars



10 Cages

Il y a aussi trois types de jetons éléments de spectacle spéciaux :

Jokers x4

Un Joker peut servir à remplacer n'importe quel jeton élément normal. Quand l'événement est organisé, le joueur peut choisir quel élément le joker remplace. Note : un Joker ne compte pas dans le décompte des pions éléments pour déterminer si un joueur gagne un titre de Vedette.



Empereur x4

Quand un jeton élément Empereur est gagné, il est immédiatement remplacé par une Médaille impériale (voir Médaille impériale, p. X). S'il n'y a plus de Médaille impériale en réserve, le jeton élément est perdu.



Actions Supplémentaires x4

Ce jeton élément de spectacle spécial peut être utilisé de deux façons :

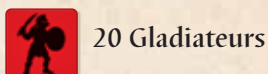


- Un joueur peut faire deux investissements pendant un tour au lieu d'un seul pendant la phase d'investissement. Bien sûr, l'investissement supplémentaire nécessite de payer le coût normal. Un joueur a le droit de faire deux fois le même investissement au même tour.

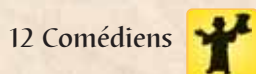
- Ce jeton peut être changé contre une Médaille impériale à n'importe quel moment. Cette possibilité peut être très utile, surtout à la fin de la partie.

ÉLÉMENTS DE SPECTACLE

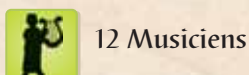
La liste des éléments de spectacle normaux est la suivante :



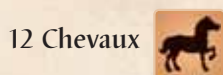
20 Gladiateurs



12 Comédiens



12 Musiciens



12 Chevaux



12 Torches



11 Prêtres

VEDETTES

Les meilleurs organisateurs parviennent toujours à attirer les meilleurs artistes. Dans tous les types d'éléments qui comportent des êtres vivants, il y a des Vedettes. Ces éléments sont : les Gladiateurs, les Prêtres, les Comédiens, les Musiciens, les Lions, les Chevaux

et les Navires (avec leurs équipages bien vivants). Le premier joueur à rassembler 3 (ou plus) jetons éléments de spectacle d'un même type dans cette liste remporte le titre de Vedette pour les éléments de ce type. Au moment où le titre est décerné, le joueur doit avoir plus d'éléments de ce type que tous les autres joueurs.

Un joueur garde le titre de Vedette jusqu'à ce qu'une des conditions suivantes soit remplie :

1. Un autre joueur rassemble plus d'éléments de ce type que le joueur ayant le titre (La Vedette va alors au nouveau joueur qui a le plus de jetons);

ou bien

2. Le nombre de jetons de ce type détenus par le joueur tombe en dessous de 3. Si un autre joueur possède 3 jetons (au moins) de ce type, et qu'il en a plus que tous les autres joueurs, le titre de Vedette lui est remis. En cas d'égalité, personne ne reçoit la Vedette.



Gladiateur Vedette



Navire Vedette



Musicien Vedette



Comédien Vedette



Prêtre Vedette



Cheval Vedette



Lion Vedette

Si le joueur qui détient la Vedette organise un spectacle utilisant le type d'élément de la Vedette, il attirera 4 spectateurs supplémentaires. Par exemple, un joueur ayant 3 Vedettes utilisant deux de ces Vedettes, ajoutera 8 (4+4) spectateurs à son spectacle.

Les titres de Vedettes peuvent être donnés en début de partie si, après la distribution des jetons éléments, certains joueurs ont au moins 3 jetons d'un même type et qu'un seul joueur a strictement plus de jetons de ce type que les autres.

Les Vedettes sont posées devant le joueur, avec les jetons éléments associés, pour que les autres joueurs puissent les voir.

MÉDAILLES IMPÉRIALES

Les Médailles impériales peuvent être gagnées de la manière suivante :

- Quand un Noble (Empereur, Consul ou Sénateur) termine son déplacement après un jet de dé(s) sur une zone de repos. Si le joueur a combiné le résultat de deux dés pour déplacer un Noble, la médaille n'est gagnée que si le Noble termine complètement son trajet sur la zone de repos.



- Certains pions spéciaux d'éléments de spectacle (Empereur et Action supplémentaire) peuvent être échangés contre une Médaille impériale.



Les Médailles impériales sont gagnées tant qu'il en reste en réserve

Note : Si un joueur utilise une Médaille impériale pour déplacer un Noble sur une zone de repos, il ne gagne AUCUNE Médaille impériale. On ne gagne une médaille impériale qu'en déplaçant les Nobles avec les dés.

En jouant une Médaille impériale, un joueur peut faire une des actions suivantes



- Ajouter 3 spectateurs à un spectacle pendant sa production.

- Déplacer un Noble de 1, 2, ou 3 cases vers l'avant ou vers l'arrière (ce mouvement doit être fait après avoir déplacé les Nobles grâce aux dés.)

- Recevoir 6 pièces.

En jouant 2 Médailles impériales, au lieu des 3 actions décrites précédemment, un joueur peut faire un deuxième investissement pendant la phase investissement.



Il n'y a pas de restrictions sur le nombre de Médailles impériales pouvant être jouées. Par exemple, plusieurs médailles impériales jouées d'affilée peuvent permettre de déplacer un Noble plusieurs fois ou de déplacer plusieurs Nobles.

Une fois gagnées, les Médailles impériales peuvent être jouées immédiatement pendant la phase en cours, ou bien conservées pour un usage ultérieur.

VARIANTE ENCHÈRES INTENSES

Cette variante concerne la phase 2 du tour de jeu : Achat de jetons éléments de spectacle (page V du livret de règles).

Dans cette variante, chaque joueur, dans l'ordre du tour, peut initier une enchère. De plus les joueurs ayant déjà remporté une ou plusieurs enchères pendant cette phase, peuvent toujours participer et enchérir lorsque le joueur initiateur de l'enchère change.

Déroulement

- Première offre de 8 pièces au moins par l'initiateur.
- Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut alors faire une offre plus élevée.
- Si un joueur ne fait pas d'offre et passe, il ne peut plus surenchérir sur ce marché pendant ce tour d'enchères.
- Si le joueur initiateur de l'enchère ne remporte pas l'enchère et décide de miser sur un autre marché, alors le vainqueur de la première enchère ne peut plus participer pendant le tour d'enchères de ce joueur.
- Le marché n'est pas réapprovisionné jusqu'à que le joueur initiateur remporte une enchère ou décide de passer l'occasion d'initier une enchère.
- Si le joueur initiateur de l'enchère la remporte, le ou les marchés vides sont réapprovisionnés et le joueur suivant devient le nouvel initiateur. Tous les joueurs peuvent de nouveau enchérir selon les mêmes règles.
- La phase d'enchères se termine lorsque tous les joueurs ont eu l'occasion d'initier une enchère. Cette initiation est optionnelle et un joueur peut décider de passer.

Exemple avec 3 joueurs A, B et C.

Mise aux enchères 1 : Joueur A est l'initiateur

- B remporte l'enchère
- A initie une autre enchère, B ne peut plus participer. Le marché n'est pas réapprovisionné.
- C remporte l'enchère.

Nous avons donc 2 marchés vides, A décide de passer son tour. Les 2 marchés sont réapprovisionnés.

Mise aux enchères 2 : Joueur B est l'initiateur

- B initie une enchère dans laquelle A et C peuvent participer
- A remporte l'enchère, et ne peut donc plus participer au tour d'enchère de B
- B relance une enchère que C remporte.
- B est maintenant tout seul et paye 8 pièces pour s'approprier un des 3 marchés restant.

Les 3 marchés sont réapprovisionnés.

Mise aux enchères 3 : Joueur C est l'initiateur

- C initie un tour d'enchère dans lequel A et B peuvent participer.

Cette variante rend la phase d'enchères plus compétitive. L'argent doit être utilisé avec plus de précaution puisque les joueurs peuvent remporter plus d'une enchère par phase.

JEU EN LIGNE

Nous vous invitons à rejoindre notre communauté de joueurs en ligne et à éprouver vos talents contre des joueurs du monde entier sur Days of Wonder Online, où nous hébergeons les versions en ligne de plusieurs de nos jeux. Voici votre Numéro d'Accès Days of Wonder Online :

Pour vous en servir, rendez-vous simplement sur www.colosseumgame.com et cliquez sur le bouton Nouveau Joueur à partir de la page d'accueil, puis suivez les instructions.

Vous pourrez aussi découvrir les autres jeux Days of Wonder et nous contacter sur www.daysof wonder.com

CRÉDITS

Conception du jeu :
Wolfgang Kramer et Markus Lübke

Illustrations :
Julien Delval

Testeurs : Pour leur participation aux Jeux Romains et leur patience infinie qui leur a permis de présenter les meilleurs spectacles à l'Empereur et à ses hôtes, nous remercions les testeurs suivants :

Inge Alscher, Ulrike et Veit Froer, la Famille Costabell, Birthe Helbing, Ursula Kramer, Reinhard, Regina et Matthias Kramer, Christel et Gerhard Kühnle, Karin Lübke, Gertrud et Peter Lübke, Mario Maiwald, Esther Pitz, Judith Räch, Dirk Saggau, le Club de jeu Gerlingen et le Club de jeu Stuttgarter Kronisten, Jochen Zielke.

" vitae amantes te salutant "

© 2007 Days of Wonder, Inc.

www.daysof wonder.com

Days of Wonder et Colosseum sont des marques déposées de Days of Wonder, Inc. Tous droits réservés.