

DIE BAUMEISTER DES COLOSSEUM

„SOLANGE DAS COLOSSEUM STEHT, STEHT AUCH ROM; WENN DAS COLOSSEUM FÄLLT, FÄLLT AUCH ROM; WENN ROM FÄLLT, FÄLLT AUCH DIE WELT.“ – BEDA VENERABILIS

Das kolossal spannende Bauspiel von Klaus-Jürgen Wrede
für 2–4 Spieler ab 10 Jahren.

SPIELMATERIAL



SPIELZIEL

Die Spieler bauen gemeinsam am großen Colosseum. Zentrale Figur ist der Konsul, denn nur mit seiner Hilfe kommen die Spieler an die richtigen Landschaften, um die wichtigen Baustoffe zu produzieren. Doch was nützen die ganzen Rohstoffe, wenn man diese nicht lagern kann? Auch hier hilft der Konsul mit Lagern weiter. Stallungen helfen, den Weg des Konsuls zu eigenen Gunsten zu beeinflussen. Mit seinen Baustoffen versucht jeder Spieler, möglichst viel zum Bau des Colosseum beizutragen, um so viele Ruhmespunkte zu erhalten. Ist der Bau des Colosseum beendet, gewinnt der Spieler, der im Bauverlauf den meisten Ruhm einstreichen konnte.

SPIELVORBEREITUNG

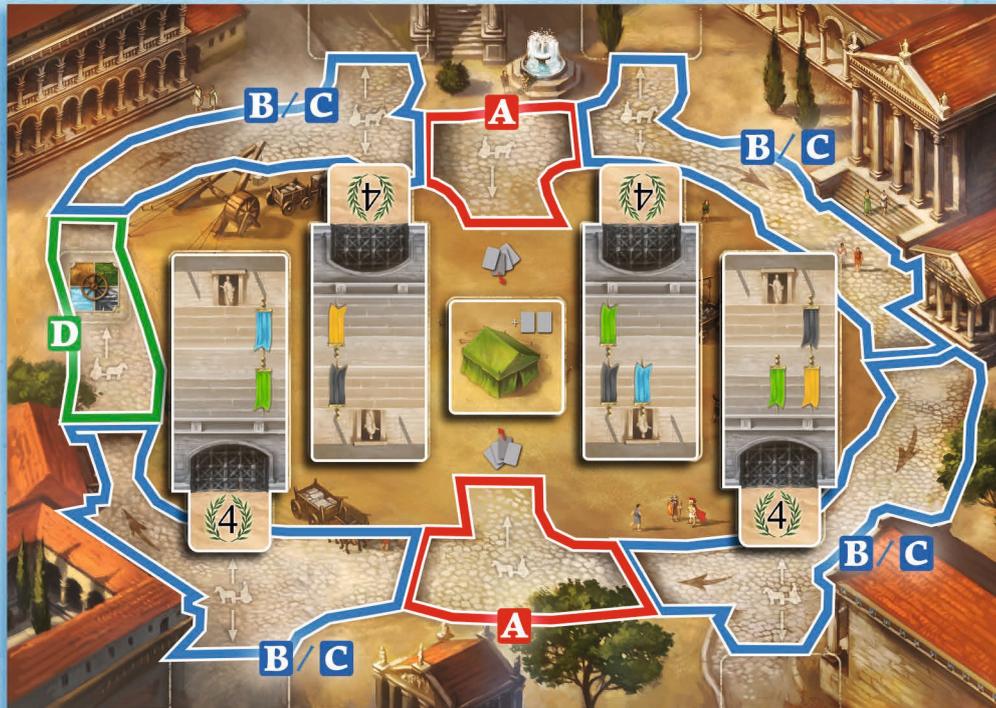


- ① Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- ② Jeder Spieler erhält zufällig 1 Startauslage (bestehend aus 4 Landschaften).
- ③ Jeder Spieler erhält 1 Bewegungsmarker, den er auf dem Stallplättchen (oberste Landschaft) auf das Rad ganz links stellt.
- ④ Die Baustoff-Karten werden nach den 4 Baustoffen sortiert in Stapeln bereitgelegt.
- ⑤ Der Konsul wird auf das Feld neben dem Brunnen gestellt.
- ⑥ Die 16 Lager-Plättchen bilden einen Stapel in der Spielplanmitte.
- ⑦ Die Landschafts-Plättchen mit römisch I auf der Rückseite werden verdeckt gemischt und in 4 vom Spielplan ausgehenden Reihen zu je 4 Plättchen offen ausgelegt.
- ⑧ Die Landschafts-Plättchen mit römisch II und III auf der Rückseite werden jeweils verdeckt gemischt und als getrennte Nachziehstapel am Spielfeldrand bereitgehalten.
- ⑨ Die Colosseum-Bauteile werden, nach Buchstaben sortiert, verdeckt gemischt und dann, beginnend mit C, dann B und obenauf A, verdeckt aufeinander gestapelt.
- ⑩ Die obersten 4 Colosseum-Bauteile werden offen auf die entsprechend markierten 4 Felder des Spielplans gelegt.
- ⑪ Der Schachtelboden mit Einsatz wird neben den Spielplan gestellt. Oben auf den Einsatz wird die Baufläche gelegt.
- ⑫ Auf die letzten 3 Bauabschnitte des Colosseum werden je ein 1er-, 2er- und 4er-Ruhmespunkt-Chip gelegt.
- ⑬ Die übrigen Ruhmespunkte werden bereitgelegt.
- ⑭ Jeder Spieler darf 1 Baustoff-Karte von einem beliebigen Nachziehstapel auf die Hand nehmen.
- ⑮ Der Spieler, der als letzter etwas gebaut hat, wird **Startspieler**. Der Spieler links vom Startspieler erhält zu Beginn 1 Ruhmespunkt. Der 3. Spieler im Uhrzeigersinn erhält 2 und der 4. Spieler erhält 3 Ruhmespunkte.



SPIELABLAUF

Beginnend mit dem Startspieler wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. In seinem Zug **muss** der aktive Spieler den **Konsul um 1 Feld im Uhrzeigersinn ziehen** (dies kostet keinen Bewegungspunkt). Anschließend darf er ihn noch beliebig viele Felder weiter vorwärtsbewegen. Für **jedes zusätzliche Feld** muss er **1 Bewegungspunkt abgeben** und dazu den Bewegungsmarker jeweils um **1 Rad nach rechts** bewegen. Wenn der Marker auf dem ganz rechten Rad der Reihe mit Stallplättchen angekommen ist, hat der Spieler keine weiteren Bewegungspunkte mehr zur Verfügung. Er kann sich aber durch Abgabe von Ruhmespunkten noch **zusätzliche Schritte erkaufen** (1 Ruhmespunkt = 1 Bewegung).



Der Konsul wird immer von Konsul-Markierung zu Konsul-Markierung gezogen. Nachdem der Spieler den Konsul komplett bewegt hat, führt er **1 Aktion** aus. Welche Aktionen ihm zur Verfügung stehen, hängt davon ab, wo der Konsul am Ende seiner Bewegung steht.

A

Lager erweitern: Sofern der Konsul auf einem der beiden rot markierten Felder (neben dem Lagerstapel) zum Stehen gekommen ist, darf der Spieler **1 beliebige Handkarte abwerfen** und sich dafür **1 Lager-Plättchen** nehmen, das er rechts an das Lager seiner Startauslage anlegt. Damit erhöht sich sein Handkartenlimit (zu Spielbeginn bei 4 Karten) um **2 weitere Karten**. Wirft der Spieler keine Karte ab, so bekommt er kein Lager.

Beispiel: Der Spieler darf nun bis zu 8 Karten auf der Hand halten.



Wenn der Konsul auf einem der blau markierten Felder zum Stehen gekommen ist, **muss** sich der Spieler **zwischen Aktion B und C entscheiden**. Er kann **nicht beide** ausführen! Eine der beiden Aktionen **muss** er aber wählen.

B Landschaft erweitern und Baustoffe produzieren:

Der Spieler nimmt sich das vorderste (dem Spielplan am nächsten liegende) Landschafts-Plättchen, das an das Feld angrenzt, auf dem der Konsul steht. Dieses legt er rechts an die entsprechende Landschaft seiner Startauslage an und erweitert diese somit. Sollte er diese Landschaft noch nicht besitzen, so legt er sie unten an die Startauslage an.

Die verbleibenden Plättchen in der Auslage werden an den Spielplan herangerückt. Für das genommene Plättchen wird zunächst kein Ersatzplättchen gezogen. Dies geschieht erst, wenn alle 4 Plättchen entfernt wurden (s.u.).



Durch das Nehmen eines Plättchens wird sofort eine **Wertung** für alle Spieler ausgelöst. Gewertet wird hierbei das Plättchen dieser Reihe, das nun am nächsten zum Spielplan liegt. **Jeder Spieler** – beginnend mit dem aktiven Spieler, dann im Uhrzeigersinn – darf sich sofort so viele **Baustoff-Karten** dieser Landschaft vom Vorrat nehmen, wie er Plättchen dieser Landschaft in seiner Auslage hat.

Sollte der Kartenstapel einer Sorte einmal aufgebraucht sein, so bekommen die Spieler nur noch die zur Verfügung stehenden Karten oder – im Extremfall – gar keine mehr. Wenn ein Spieler deshalb **keine Karten** nehmen kann, bekommt er **1 Ruhmespunkt**. So als ob er freiwillig auf das Kartennehmen verzichtet hätte (s. u.).



Beispiel: Der Spieler hat den Konsul bewegt. Er nimmt sich nun das Wasser-Plättchen und legt es unter seine Startauslage, da er noch kein Wasser-Plättchen in seiner Auslage liegen hat. Dadurch wird nun Getreide gewertet (grün markiert). Da er selbst 1 Getreide-Plättchen in seiner Auslage hat, erhält er 1 Getreide-Karte. Alle anderen Spieler, die ebenfalls Getreide-Landschaften besitzen, erhalten ebenfalls Getreide-Karten entsprechend der Anzahl ihrer Getreide-Plättchen.



Das soeben genommene Plättchen zählt – sofern es passt – gleich für den aktiven Spieler mit.



Beispiel: Der Spieler nimmt sich ein Getreide-Plättchen und erweitert dadurch seine Getreide-Landschaft. Da das nächste Plättchen ebenfalls ein Getreide zeigt, wird nun Getreide gewertet (grün markiert). Das soeben genommene Plättchen zählt gleich mit, so dass der Spieler 2 Getreide-Karten bekommt.



Bei der **Wertung** eines Stall-Plättchens wird der **Bewegungsmarker ganz nach links** auf das erste Rad in der Reihe mit Stallplättchen bewegt.

Wird ein Stall-Plättchen genommen, so erhöhen sich die Bewegungspunkte dadurch sofort um die abgebildeten Räder (1 oder 2), da es wie alle anderen Plättchen auch rechts angelegt wird.

Verzichtet ein Spieler auf die Wertung (er nimmt sich also **keine** Karten oder Bewegungspunkte, obwohl er diese bekommen würde), so darf er sich 1 Ruhmespunkt aus dem Vorrat nehmen. Das darf er aber nur, wenn er **komplett** auf die Wertung verzichtet. Sollte er z.B. 3 Karten bekommen, sich nur 1 Karte nehmen und auf den Rest verzichten, so erhält er keinen Ruhmespunkt.

Beispiel: Der Spieler nimmt sich das Wald-Plättchen und wertet damit die Bewegungspunkte, da das nächste Plättchen ein Stall-Plättchen ist (grün markiert). Er bewegt seinen Bewegungsmarker auf das Rad ganz nach links. Hätte er darauf verzichtet, hätte er sich 1 Ruhmespunkt nehmen können.



Plättchenauslage leer:

Nimmt ein Spieler das letzte Plättchen aus einer Spalte, so deckt er 4 neue Plättchen vom verdeckten Nachziehstapel auf. Hierbei werden zuerst die Plättchen des **IIer-** und anschließend die des **IIIer-** Nachziehstapels verwendet. Das **erste aufgedeckte Plättchen**, das nun am Spielplan anliegt, wird gewertet.



Im Ausnahmefall, dass auch der IIIer-Stapel aufgebraucht ist, werden an dieser Stelle keine Plättchen mehr angelegt. In dem Fall kann auf diesem Feld kein Plättchen mehr erworben werden und somit auch keine Wertung mehr ausgeführt wird.



Handkartenlimit:

Nachdem ein Spieler Karten aufgenommen hat, muss er sein Handkartenlimit (zu Spielbeginn 4) gemäß der eigenen Lager-Plättchen überprüfen. Der Spieler kann zwar zunächst mehr Karten aufnehmen, muss dann aber beliebige Karten wieder abwerfen, bis er sein Limit erreicht hat.

C Einen Colosseum-Abschnitt bauen:

Der Spieler nimmt das Colosseum-Bauteil, das neben der Position des Konsuls liegt, und steckt es, beginnend beim Feld „I“, in die im Uhrzeigersinn nächste freie Vertiefung im Bauplatz. Er legt dazu die geforderten Karten in den Vorrat zurück. Fehlende Baustoff-Karten dürfen durch jeweils 3 gleiche Karten einer anderen Sorte ersetzt werden. Für den Bau nimmt er sich die auf dem Bauteil abgebildeten Ruhmespunkte. Die Ruhmespunkte dürfen vor den Mitspielern geheim gehalten werden, außerdem können sie jederzeit gewechselt werden.



Beispiel: Der Spieler entscheidet sich, nicht das Stall-Plättchen zu nehmen, sondern stattdessen am Colosseum zu bauen. Er gibt 2 Wasser- und 1 Stein-Karte ab, steckt das Bauteil in den ersten Bauabschnitt und nimmt sich 4 Ruhmespunkte.

Nach dem Bau wird ein neues Colosseum-Bauteil offen auf das frei gewordene Feld auf dem Spielplan gelegt.

Beim Bau eines der letzten 3 Bauabschnitte erhält der Spieler zusätzlich noch die dort ausliegenden Ruhmespunkte.



D Auf diesem Feld muss sich der aktive Spieler entscheiden, welche Landschaft er für alle Spieler wertet. Er erhält dabei aber kein zusätzliches Landschafts-Plättchen. Es ist auch möglich, den Stall für alle zu werten, um damit Bewegungspunkte zu erhalten.



SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, sobald das Colosseum fertiggestellt ist, also das 17. Bauteil im Bauplatz steckt. Nun erhalten die Spieler, die in den 6 Reihen ihrer Auslage (Stall, Lager sowie den 4 Landschaften) jeweils die meisten Plättchen liegen haben, zusätzliche Ruhmespunkte. Hat ein Spieler allein die Mehrheit in einer Reihe, erhält er **4 Ruhmespunkte**. Bei einem **Gleichstand** erhalten alle beteiligten Spieler **2 Ruhmespunkte**. Außerdem erhält jeder Spieler für jeweils **3 beliebige Baustoff-Karten** noch jeweils **1 Ruhmespunkt**.



Beispiel: Bei den Ställen und beim Gebirge haben beide Spieler gleich viele Plättchen. Somit erhalten beide Spieler für diese Reihen jeweils 2 Ruhmespunkte. Klaus hat beim Fluss und beim Getreide die Mehrheit und erhält für beide Landschaften jeweils 4 Ruhmespunkte. Jürgen hat bei den Lagern und beim Wald die Mehrheit und erhält dafür jeweils 4 Ruhmespunkte. Da Klaus noch 4 Handkarten hat, erhält er noch 1 weiteren Ruhmespunkt. Jürgen bekommt für seine 2 verbliebenen Handkarten keinen Ruhmespunkt.

Nun zählen die Spieler ihre Ruhmespunkte. Der Spieler, der die meisten Ruhmespunkte erlangen konnte, steht am höchsten in der Gunst des Imperators und gewinnt das Spiel als bester Baumeister des Römischen Reichs. Bei Gleichstand auf Platz 1 gewinnt von diesen der Spieler mit den meisten verbliebenen Handkarten. Sollte es auch jetzt noch einen Gleichstand geben, gibt es mehrere Sieger.



VARIANTE

Wer möchte, kann die Wertung auf Feld **D** variieren. Dazu können die Spieler ein bestimmtes Wertungsplättchen vor dem Spiel auswählen oder die Plättchen mischen und ein Plättchen zufällig ziehen. Folgende Wertungsarten stehen zur Verfügung:

Der Spieler, der den Konsul auf Feld **D** zieht:



erhält 1 Siegpunkt.



darf **alleine** seine Bewegungspunkte aufladen.



darf sich 1 beliebige Baustoff-Karte von einem Nachziehstapel nehmen.



darf seine Handkarten 2:1 mit den Nachziehstapeln tauschen. Dabei müssen die abzugebenden Karten nicht von der gleichen Sorte sein.



darf sich das oberste Landschafts-Plättchen vom Nachziehstapel nehmen und an seine Auslage anlegen.



darf sich entscheiden, ob er den Stall oder eine beliebige Landschaft für **alle** Spieler werten möchte.

Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regelleseern.

Spielautor: Klaus Jürgen Wrede
Illustration: Michael Menzel
3D & Graphic Design: designstudio1.de
Redaktion: Thorsten Gimmler

GAMEPLAY
VIDEO 



Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

