

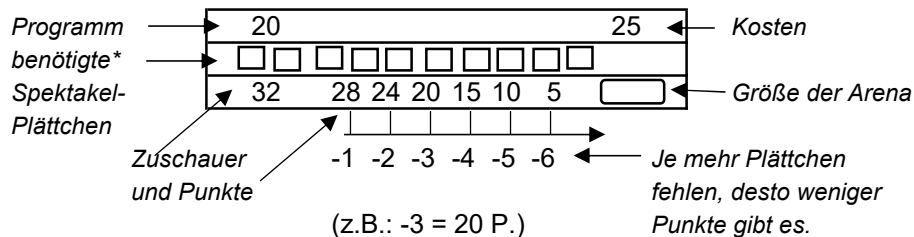
Die Partie geht über 5 Runden zu je 5 Phasen. Jede Phase ist freiwillig für jeden Spieler. Im Uhrzeigersinn führen alle Spieler Aktionen EINER Phase aus. Sind alle fertig, beginnt die nächste Phase. Bei 3, 4, 5 Spielern werden 8, 6, 5 Spektakel-Karten offen vor den Spielern ausgelegt.

Ablauf einer Runde:

Phase 1: Investieren ● **Der Spieler am Zug kann genau EINE Investition tätigen.**
Siehe auch Zusatz-Aktion bei Phase 5, "Schenkung".

a) Neue Programm-Karte kaufen:

➔ Ein neues Programm muss eine höhere Nummer aufweisen als das, was der Spieler zuletzt aufgeführt hat. Die Kosten sind in Münzen zu zahlen.



*z.B.: Gladiatoren, Musiker, Komiker, Pferde, Priester usw..

b) Arena erweitern:

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

c) Luxusplatz einrichten:

➔ Für Münzen im Wert von 10 = 1 Luxus-Platz kaufen + in Arena einbauen. Eine Arena kann max. 4 Luxus-Plätze beinhalten. 5 weitere Zuschauer sind jeweils damit sicher. Bei Abgabe von 2 Kaiser-Medaillen gibt es sofort 1 weiteren Luxus-Platz (ggf. mehrfach möglich).

d) Kaiser-Loge bauen:

➔ Für Münzen im Wert von 5 = 1 Kaiser-Loge kaufen + in Arena einbauen. Max. 1 Kaiser-Loge darf je Arena vorkommen.

Phase 2: Erwerben: ● **Spektakel-Plättchen erwerben:**



- ➔ Der Startspieler bestimmt 1 der 5 Märkte und gibt ein ERÖFFNUNGS-Gebot in Höhe von mind. 8 Münzen ab. Jeder Markt enthält 3 Plättchen. Reihum im Uhrzeigersinn kann solange höher geboten werden, bis alle Spieler bis auf einen gepasst haben. Wer PASST, ist für die aktuelle Versteigerung raus.
- ➔ Der GEWINNER der AUKTION zahlt das Gebot in die Bank und legt die gewonnenen 3 Plättchen vor sich ab. Dieser Spieler kann in der Phase 2 an keiner weiteren Auktion teilnehmen.
- ➔ Gewinnt der aktuelle START-BIETER eine Auktion, werden danach sofort leere Märkte aus dem Beutel aufgefüllt. Bei 3 - 4 Spielern: erst alle Plättchen mit grünen Rücken nehmen, dann orange.
- ➔ **Der LINKE Nachbar des Auktions-Gewinners ist neuer Start-Bieter.**
- ➔ Gewinnt der aktuelle Start-Bieter 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 aktivem Spielers verzichtet.
- ➔ PASST der aktuelle Startspieler, kann er keine Auktion mehr eröffnen. Danach erfolgt nun die Auffüllung der Märkte.

Phase 3: Handeln: ● **Mit Spektakel-Plättchen handeln:**



- ➔ Der Startspieler beginnt und darf seinen Mitspielern Plättchen anbieten. 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.

Phase 4: Aufführen: ● **Spektakel (Veranstaltung) aufführen:**

- ➔ Der Startspieler beginnt und darf ein SPEKTAKEL AUFFÜHREN. Reihum geht das Recht dazu 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 Kaiser-Loge in seiner Arena hat).
1 Würfel = 1 Adligen im Uhrzeigersinn um gewürfelte Augenzahl versetzen.
2 Würfel = entweder 2 Adlige jeweils versetzen oder 1 Adligen allein um addierte Augenzahl beider Würfel versetzen.
Würfelergebnis "1 - 3" erlaubt variable Zugweite.
- ➡ Beendet der Spieler seinen gesamten Zug mit einem Adligen auf einem Ruhe-Feld, erhält er 1 Kaiser-Medaille. Jedes Feld kann mehrere Adlige aufnehmen.
- ➡ Gegen Abgabe von 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:

- ➡ Die Programm-Karte für das Schauspiel ist vorzuzeigen.
Dafür benötigte Spektakel-Plättchen auslegen bzw. auch weniger, was einen geringeren Wert der Aufführung zur Folge hat.
- ➡ Beim Aufführen einer neuen eigenen Programm-Karte wird jede eigene frühere Programm-Karte umgedreht.
Will ein Spieler eine alte Aufführung erneut starten, deckt er die Karte dazu wieder auf.

c) Zuschauer einer Aufführung zählen:

- ➡ Man ermittelt Zuschauer lt. Programm-Karte (Abzüge bei weniger Spektakel-Plättchen als erforderlich).
Umgedrehte Programm-Karten früherer Aufführungen = je 5 Zuschauer.
Jede Star-Karte = 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. Es muss aber mehr Plättchen besitzen als jeder andere Spieler in dieser Art. Joker gelten hier nicht.
- ➡ 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 haben). Bei Patt = keine Weitergabe.

Adlige Zuschauer in der Arena:

Kaiser (rot) = 7 Zuschauer, Konsul (blau) = 5 Zuschauer, Senator (gelb) = 3.

Jeder Luxus-Platz: 5 Zuschauer

Jedes Podium aus früheren Runden: 3 Zuschauer

Jede ausgespielte Kaiser-Medaille: 3 Zuschauer / 6 Geld. Medaille entfernen.

GESAMT-Wert an Zuschauern mit REKORD-STEIN anpassen, nie rückwärts.

Einmal erreichte Rekorde verliert man nicht.

Der Zuschauer-Wert wird in Münzen ausgezahlt.

Phase 5:● **Abschluss-Zeremonie (nicht in Runde 5):****Zeremonie:**

- ➡ Nachdem alle Spieler die Phase 4 beendet haben, erhält der Spieler mit dem bisher höchsten Zuschauer-REKORD (insgesamt) 1 PODIUM = 3 Zuschauer für eine spätere Runde. *Patt: Mehr Geld geht vor, sonst würfeln (hoch geht vor).*

Aufräum-Arbeiten:

- Jeder Spieler mit Aufführung in der abgelaufenen Runde MUSS genau 1 Spektakel-Plättchen aus der Aufführung aus dem Spiel nehmen, d.h., in die Schachtel legen. Es ist verschlissen.
Kaiser-Plättchen: Der Spieler erhält sofort 1 Kaiser-Medaille nach Abgabe des Plättchens bzw. geht leer aus.

Schenkung:

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

Joker:

- Einsatz wie ein beliebiges Spektakel-Plättchen. Es zählt nicht mit bei der Ermittlung der Star-Karte.

- ➡ Der Startspieler gibt den Startspieler-Stein nach LINKS weiter.

- ➡ Rundenzähler um 1 Feld vorrücken.

Spielende:

Nach Runde 5 gewinnt der Spieler mit Rekordstein ganz vorn.

Patt: Beteiligter mit mehr Geld bzw. danach Star-Karten siegt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 19.06.25