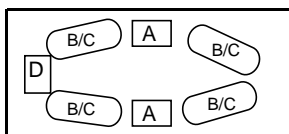


## Die Baumeister des Colosseum - KSR

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Ruhmes-Punkte (RP) darf man geheim halten / wechseln.

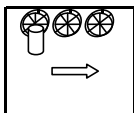


Die Konsul-Markierungen (= je 1 Feld) auf dem Spielplan

Ablauf eines Zuges:

### 1) Konsul-Figur (Pferd+Stehwagen):

- ◆ In seinem Zug MUSS man den Konsul um mind. 1 Feld im Uhrzeigersinn weiterziehen (kostenlos). Jedes gewünschte weitere Feld kostet aber 1 Bewegungs-Punkt (BP), d.h., dazu wird der



- eigene Bewegungs-Marker auf ein Rad weiter nach rechts gezogen.
- ◆ Kommt der Marker auf dem letzten Rad der Auslage an, hat man keine BP mehr. Doch man kann gegen Abgabe von RP weitere Schritte kaufen ( 1 RP = 1 BP).
- ◆ Der Konsul zieht immer im U-Sinn von einem Feld zum nächsten. Erst wenn man ihn komplett bewegt hat, **führt man 1 mögliche Aktion des Zielfeldes (A - D) aus.**

### 2) Aktionen: Je nach Feld kann man aus 1 oder 2 Aktionen wählen.

#### A - Lager erweitern:

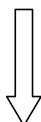


- ◆ Kommt der Konsul auf einem der Felder neben dem Lagerstapel zum Stehen, darf man genau 1 beliebige Handkarte abwerfen und dafür 1 Lager-Plättchen nehmen (Abbildung: 1 grünes Haus mit 2 kleinen Karten-Symbolen darauf).
- ◆ Das Plättchen kommt rechts neben das Lager der eigenen Startauslage. Effekt: Eigenes **Handkarten-Limit** erhöht sich um 2 (anfangs 4).

#### B - Landschaft erweitern + Rohstoffe produzieren:

**ODER**

#### C - 1 Colosseum-Abschnitt bauen.



- ◆ Der Spieler nimmt das **Landschafts-Plättchen**, das am **nächsten zum Konsul** liegt und setzt es rechts passend (Landschaft) an seine Startauslage. Ist es eine für ihn neue Landschaft, legt er diese unten an seine Startauslage an.
- ◆ Wegen der entstandenen Lücke rücken die Landschaften am Plan auf.
- ◆ Es erfolgt eine **Wertung** des Plättchens, das nun am **nächsten zum Konsul** liegt:
  - ⇒ Jeder Spieler, beginnend mit dem aktiven Spieler, darf sich so viele **Rohstoff-Karten** nehmen, wie er Plättchen dieser Art in seiner Auslage hat. ... Die Abbildung in der Startauslage zählt auch als 1 Plättchen.
  - ⇒ Fehlen Rohstoff-Karten, erhält man dafür genau insgesamt 1 RP. ... Das gilt nur, wenn man keine einzige (einem zustehende) Karte erhält. ... Man darf auch auf eine Wertung verzichten und erhält 1 RP.
  - ⇒ Wird ein **Stall** gewertet, kommt der Bewegungs-Marker auf das 1. Rad.
  - ⇒ Nimmt man das letzte Plättchen einer Spalte, deckt man nacheinander 4 neue auf, wovon das erste gewertet wird. Die Stapel in Reihenfolge I - III nutzen.
- ◆ **Hand-Limit:** Besitzt man jetzt zu viele Karten, muss man diese beliebig reduzieren.

- ◆ Der Spieler nimmt das neben dem Konsul liegende **Colosseum-Bauteil** und steckt es in die nächste freie Vertiefung des Bauplatzes. Er zahlt die auf dem Bauteil geforderten **Rohstoff-Karten** und nimmt die auf dem Bauteil angegebenen **Ruhmes-Punkte**. Joker: 3 gleiche Rohstoffe = 1 beliebiger anderer Rohstoff. Sind Buchstaben (zB.: AAAABBB) abgebildet, steht jeder Buchstabe für einen beliebigen Rohstoff. *Im o.a. Beispiel muss man also 4 Karten einer Sorte und 3 Karten einer anderen Sorte zahlen.*

- ◆ Ein neues Bauteil wird offen auf das frei gewordene Feld auf dem Spielplan gelegt.
- ◆ Auf den letzten 3 Bauplätzen des Colosseums erhält man zusätzliche 1 - 4 RP.

#### D - Landschaft werten:

- ◆ Der aktive Spieler entscheidet, welche **Landschaft für alle** Spieler gewertet werden soll (s.o.). Er erhält allerdings kein zusätzliches Landschafts-Plättchen. Man kann auch den Stall werten, womit alle Spieler ihren Stall-Marker wieder auf das Rad ganz links setzen.

**SPIEL** Wurde das letzte Bauteil ins Colosseum gesetzt, endet das Spiel sofort.  
**ENDET:** Wer nun in seiner Auslage in einer Reihe die meisten Plättchen hat, erhält 4 RP. Patt: Alle Beteiligten erhalten je 2 RP.  
 ... Alle 6 möglichen Auslage-Reihen werden entsprechend gewertet.  
 Für je 3 beliebige Baustoff-Karten erhält man 1 RP.

Es gewinnt, wer die meisten RP erzielte. Patt: Beteiligter mit mehr Handkarten siegt