




# COLOSSEUM™



WOLFGANG KRAMER & MARKUS LÜBKE

**T**al como ordenó el Emperador, la mayor celebración de la historia romana ha continuado ininterrumpidamente durante 99 días. Todos en Roma han sido testigos de los más grandes espectáculos jamás vistos en el Imperio, realizados en ocasión de la apertura del *Amphitheatrum Flavianum*, el Coliseo. Decenas de miles de ciudadanos han viajado hasta la ciudad para ver a cientos de gladiadores en batalla, maravillarse ante los animales más exóticos y terribles, y deleitarse con los mejores músicos de todo el Imperio. Pero todos estos espectáculos han sido sólo un preludeo del magno evento que hoy tendrá lugar en el Coliseo: ¡la grandiosa ceremonia de clausura! Como promotor de espectáculos, llevas toda tu vida preparándote para este momento. Tito en persona ha tomado asiento en el Palko Imperial. Con un simple gesto de tu mano comenzará el espectáculo final. Ha llegado tu momento de gloria...

En *Colosseum* encarnas a un empresario romano, que organiza grandes espectáculos en su circo con la intención de atraer a todo el público posible. Por cada evento que organices ganarás riquezas y gloria, que tendrás que usar para producir nuevos espectáculos, cada vez más ambiciosos. Si consigues llenar tu circo con el mayor número de espectadores, se te otorgará el título de *Empresario Máximo*, que hará conocidos tu nombre y tus extraordinarios espectáculos a lo largo y ancho del Imperio.



Para 3 – 5 jugadores  
A partir de 10 Años

60–90 Minutos

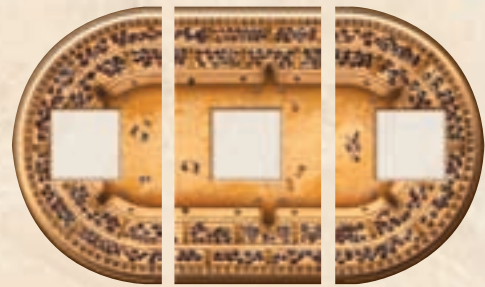
DAYS OF  
WONDER



# COMPONENTES

Dentro de la caja encontrarás:

- 1 Libro de Reglas
- 1 Tablero de Juego
- 10 Piezas de Circo (de 5 colores diferentes)
- 10 Piezas de Ampliación de Circo (de 5 colores diferentes)



Circo con Ampliación



Abono de Temporada

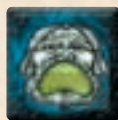


Palco Imperial

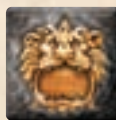


Senador · Cónsul · Emperador

- 5 Palcos Imperiales
- 10 Abonos de Temporada (cada uno por valor de 5 espectadores adicionales)
- 5 Indicadores de Puntuación
- El Emperador, 2 Cónsules y 3 Senadores (Nobles)
- 2 Dados
- 80 Monedas Romanas (con valores de 1, 2, 5, 10 y 50)



Elemento del Espectáculo verde



Elemento del Espectáculo naranja



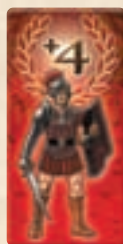
Medalla del Emperador



Anfiteatro



Contador de Turno de Juego



Estrella del Espectáculo

- 4 Anfiteatros (cada uno por valor de 3 espectadores adicionales)
- 152 Fichas de Elemento del Espectáculo (40 de dorso verde y 112 de dorso naranja)
- 7 Premios de Estrella del Espectáculo
- 30 Programas de Espectáculo
- 18 Medallas del Emperador
- 6 Hojas de Resumen
- 1 Ficha de Primer Jugador
- 1 Contador de Turno de Juego
- 1 Bolsa



Ficha de Primer Jugador



# PREPARACIÓN DEL JUEGO

Coloca el tablero en el centro de la mesa.

Antes de jugar por primera vez, destroquila todas las monedas romanas y ponlas alrededor del tablero. Estas monedas representan la banca que se usará a lo largo del juego.



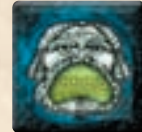
Destroquela el Anfiteatro, las Medallas del Emperador y los Premios de Estrella del Espectáculo, y ponlos alrededor del tablero, al alcance de todos, junto con los 2 dados, las 10 Piezas de Ampliación de Circo, los 5 Palcos Imperiales y los 10 Abonos de Temporada. **1**

Reparte una Hoja de Resumen, un Indicador de Puntuación, 2 Piezas de Circo del mismo color, y monedas con un valor total de 30 a cada jugador. **2** Coloca los Indicadores de Puntuación en la posición inicial del Marcador de Espectadores que circunscribe el tablero. **3**

Destroquela todas las Fichas de Elemento del Espectáculo, y sepáralas por el color de su dorso. Mezcla las fichas de dorso verde y rellena los 5 mercados del tablero colocando 3 de estas fichas, boca arriba, en cada mercado. **4**

Dependiendo del número de jugadores, distribuye Fichas de Elemento del Espectáculo a cada jugador del siguiente modo:

- 3 Jugadores – 8 Fichas cada uno
- 4 Jugadores – 6 Fichas cada uno
- 5 Jugadores – 5 Fichas cada uno



Pon tus Fichas de Elemento del Espectáculo, boca arriba, frente a ti, junto con tus monedas romanas. **5**

Si se trata de una partida de 3 ó 4 jugadores, coloca la ficha de dorso verde restante junto al tablero, boca abajo. Después, pon todas las fichas de dorso naranja en la bolsa, y deja ésta junto al tablero.

La posición inicial del Circo de cada jugador depende del número de jugadores. Según el número de jugadores de la partida, sitúa los Circos sobre el tablero en las posiciones indicadas en las ilustraciones que hay junto a estas líneas.

Pon el Emperador, los 2 Cónsules y los 3 Senadores en sus respectivas posiciones de inicio en el tablero **6**. Estas posiciones de inicio también se usan como áreas de descanso para hacer los viajes más livianos. Las casillas representan la ruta usada por estos Nobles para viajar entre los diferentes Circos.

Coge los Programas de Espectáculo que están numerados del 1 al 5, mézclalos, y entrega uno a cada jugador. Repite esta distribución con los Programas numerados del 6 al 10. Cada jugador debería tener ahora 2 Programas, uno con un número del 1 al 5 y otro con un número del 6 al 10.

Estos 2 Programas de Espectáculo se

colocan boca arriba junto a las monedas y Fichas de Elemento del Espectáculo de cada jugador, a la vista de los demás jugadores. **7**

Si quedan Programas de Espectáculo numerados del 1 al 10, retíralos del juego.

Ordena los Programas de Espectáculo restantes por su número, desde el 11 hasta el 30, y colócalos en 2 pilas, divididos por tamaño, junto al tablero. **8**

Coloca el Contador de Turno de Juego en la primera posición del tablero. **9**

Ahora estáis listos para empezar la partida.





## OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es producir extraordinarios espectáculos que atraigan al mayor número posible de espectadores a tu Circo.

Mientras más espectadores acudan a tus espectáculos, más riqueza y gloria ganarás. El dinero que ganes te ayudará a adquirir nuevos elementos como gladiadores populares, temibles leones y magníficos caballos que usarás para la producción de eventos aún más gloriosos en futuros turnos.

Sin embargo, para producir estos espectáculos más ambiciosos tendrás que mejorar tu Circo añadiéndole Ampliaciones, comprando Abonos de Temporada, o incluso construyendo un Palco Imperial para hacer tu Circo más atractivo a ojos del Emperador y de los demás Nobles.

Durante la partida, cada jugador tendrá oportunidad para producir hasta 5 espectáculos. El jugador que atraiga al mayor número de espectadores a *cualquiera* de sus 5 espectáculos será declarado ganador.

## EL TURNO DE JUEGO

El juego consiste en 5 turnos, cada uno de ellos compuesto por 5 fases diferentes:

- Fase 1: Invertir
- Fase 2: Adquirir Fichas de Elemento del Espectáculo
- Fase 3: Comerciar con Fichas de Elemento del Espectáculo
- Fase 4: Producir un Espectáculo
- Fase 5: Ceremonia de Clausura

Todas las fases son opcionales; un jugador puede pasar sin hacer nada en cualquiera de ellas, si así lo desea.

En el primer turno de juego, el jugador cuyo Circo se encuentre inmediatamente a la izquierda del Emperador coge la Ficha de Primer Jugador y empieza a realizar sus acciones de Fase 1.



En el sentido de las agujas del reloj, los jugadores van realizando sus acciones de la primera fase. Una vez que

todos han completado una fase, el primer jugador comienza la siguiente. El juego continúa de forma que cada jugador tenga la oportunidad de participar en cada fase antes de que comience la siguiente.

Al principio de cada nuevo turno de juego, el Contador de Turno de Juego se mueve a la siguiente posición. El jugador a la izquierda de quien fue primer jugador en el anterior turno coge la Ficha de Primer Jugador y se convierte en el nuevo primer jugador.

La partida termina tras la Fase 4 del 5º turno de juego.

## FASE I: INVERTIR

En esta fase, cada jugador puede realizar *una* y sólo una de las siguientes inversiones:

- Comprar un nuevo Programa de Espectáculo
- Ampliar el Circo
- Comprar un Abono de Temporada
- Construir un Palco Imperial

Nota: Aunque un jugador está normalmente limitado a una inversión por turno, puede realizar una inversión adicional entregando 2 Medallas del Emperador (mira la sección *Medallas del Emperador*, en la página X).

### Comprar un nuevo Programa de Espectáculo

Al principio de la partida, cada jugador recibió 2 Programas de Espectáculo. Para producir espectáculos más ambiciosos, los jugadores pueden comprar Programas adicionales durante la Fase de Invertir. El nuevo Programa que compren debe tener un número más alto que el anterior Programa de Espectáculo que hayan producido.

Los Programas de Espectáculo proporcionan la información necesaria para organizar un evento, incluido su coste en monedas, que deben ser entregadas a la banca inmediatamente, el tamaño mínimo obligatorio del Circo, el tipo y número de Elementos del Espectáculo requeridos, y el número de espectadores en potencia que podría atraer cuando se lleve a cabo, dependiendo de lo completo que resulte finalmente el espectáculo.

La siguiente ilustración muestra dónde encontrar toda la información pertinente en los Programas de Espectáculo.

Ilustración de un Programa de Espectáculo con los siguientes atributos:

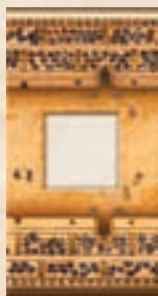
- Número del Programa:** 20
- Nombre del Programa:** Circus Maximus
- Coste de compra:** 25
- Elementos requeridos:** 3 ítems (gladiador, león, caballo).
- Ganancias si se dispone de todos los Elementos:** 32
- Ganancias si no se dispone de todos los Elementos:** 28, 24, 20, 16, 12, 8
- Tamaño de Circo requerido:** 3





## Ampliar el Circo

Para poder producir algunos de los espectáculos más ambiciosos, los jugadores deberán invertir antes en la ampliación de su Circo. Para hacerlo, un jugador entrega a la banca monedas por valor de 10 y recibe una Pieza de Ampliación de Circo. El jugador decide en qué dirección se amplía el Circo.



Puedes ampliar tu Circo en cualquier dirección



Al principio de la partida, cada Circo ocupa 2 casillas de la ruta. Tras añadir la primera Pieza de Ampliación, un Circo ocupa 3 casillas. Un Circo puede ampliarse dos veces, ocupando así un máximo de 4 casillas.

Sin embargo, sólo se puede realizar una ampliación por turno, a no ser que el jugador gaste 2 Medallas del Emperador para hacer una segunda inversión (mira la sección *Medallas del Emperador*, en la página X).



O añadir una segunda Ampliación

Como se puede ver en este ejemplo, los Nobles pueden acabar dentro de un Circo gracias a una Ampliación



## Comprar un Abono de Temporada

Los jugadores también pueden invertir comprando un Abono de Temporada, que asegura la asistencia de 5 espectadores adicionales en cada futuro espectáculo.



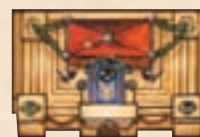
Para comprar un Abono de Temporada, un jugador debe entregar a la banca monedas por valor de 10, colocando después el Abono de Temporada en su Circo.



Circo con Abono de Temporada añadido

Aunque sólo se puede comprar un Abono de Temporada por turno (a no ser que se gasten Medallas del Emperador para realizar una segunda inversión), un jugador puede añadir varios Abonos de Temporada a su Circo, siempre que siga habiendo Abonos disponibles.

## Construir un Palco Imperial



Contar con la presencia del Emperador (o de un Cónsul o Senador) en tu Circo es siempre un gran honor. Construir un Palco Imperial incrementará las posibilidades de atraer a estos prebostes a tus espectáculos. Para construir un Palco Imperial, debes entregar a la banca monedas por valor de 5 y ponerlo después en tu Circo. Tener un Palco Imperial te permite tirar 2 dados, en vez de 1, cuando vayas a producir el espectáculo (mira la sección *Producir un Espectáculo*, en la página V). Cada Circo sólo puede tener un Palco Imperial.



Circo con Palco Imperial

TIPO DE INVERSION	PRECIO	BENEFICIO
Comprar Programa de Espectáculo	Precio indicado en el Programa	Nuevo espectáculo para producir
Ampliar el Circo	10 monedas	Más espacio para atraer a los Nobles y producir mayores espectáculos
Comprar un Abono de Temporada	10 monedas	Atrae a 5 espectadores adicionales
Construir el Palco Imperial	5 monedas	Tirar 2 dados en vez de 1 antes de producir un espectáculo



## FASE 2: ADQUIRIR FICHAS DE ELEMENTO DEL ESPECTÁCULO

En el centro del tablero hay 5 mercados, y cada uno de ellos está ocupado por 3 Fichas de Elemento del Espectáculo, puestas boca arriba.

Las fichas se adquieren realizando la puja más alta de todos los jugadores que pujan por un mercado en concreto. El primer jugador del turno señala el mercado por el que quiere pujar y hace una puja de salida.

### Mecánica de Subastas

La puja de salida debe ser al menos de monedas por valor de 8, pero puede ser superior.

En el sentido de las agujas del reloj, cada jugador puede realizar entonces una puja superior. Las pujas continúan hasta que todos los jugadores menos uno han pasado. Si un jugador sale de la ronda de pujas de un mercado, no puede volver después a ella.

El ganador de la subasta paga a la banca su puja ganadora y pone las 3 Fichas de Elemento del Espectáculo del mercado frente a él, boca arriba. Al haber ganado una subasta, ya no puede participar en las siguientes rondas de pujas de ese turno.

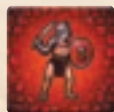
Se realizan nuevas subastas, usando el mismo mecanismo, hasta que todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de empezar una ronda de pujas en ese turno.

### Reposición de Fichas

Si el ganador de la puja es el jugador activo (el que inició la puja), se deben colocar nuevas Fichas de Elemento del Espectáculo en el mercado o mercados vacíos antes de que el siguiente jugador empiece una puja. Coge siempre las fichas de dorso verde que queden en primer lugar, y después las fichas de dorso naranja de la bolsa, poniéndolas boca arriba sobre los mercados. Una vez que se han repuesto las fichas, comienza una nueva ronda de pujas, que inicia el jugador a la izquierda del último jugador activo.

Si el ganador de la puja no es el jugador activo, las fichas no se reponen hasta que el jugador activo gane una nueva ronda de pujas este turno, o decida pasar en su oportunidad para iniciar una puja.

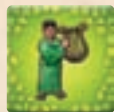
Nota: Nunca es obligatorio participar en una subasta. Un jugador puede pasar durante su oportunidad de iniciar una ronda de pujas. En este caso, aunque aún pueda participar en rondas de puja iniciadas por otros jugadores, habrá perdido su oportunidad de iniciar una puja durante el resto de ese turno.



Gladiadores



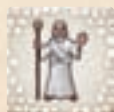
Barcos



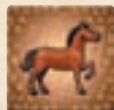
Músicos



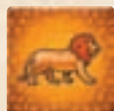
Actores



Sacerdotes



Caballos



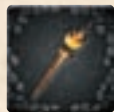
Leones



Cuadrigas



Jaulas



Antorchas



Escenografía



Decoración



Veamos un ejemplo de una partida con cuatro jugadores, Allie, Beatrix, Charlie y David:

Allie inicia una ronda de pujas que acaba ganando Beatrix.



El mercado en el que estaban las fichas de Beatrix se deja vacío, mientras que Allie comienza otra ronda de pujas. Esta vez es Charlie quien gana la subasta.

Como no ve fichas que le interesen, Allie decide pasar definitivamente de su oportunidad para iniciar una ronda de pujas este turno.



David se convierte en el jugador activo y se reponen inmediatamente las fichas de los 2 mercados vacíos.

Allie, que aún no ha ganado una ronda de pujas este turno, puede participar en ella. Pero si pierde, ya no podrá iniciar una puja y terminará el turno sin haber adquirido nuevas Fichas de Elemento del Espectáculo.

## FASE 3: COMERCIAR CON FICHAS DE ELEMENTO DEL ESPECTÁCULO

Durante la partida, un jugador puede adquirir Fichas de Elemento del Espectáculo a las que no encuentra utilidad. Durante esta fase, los jugadores tienen la oportunidad de comerciar con las fichas que no quieren. El primer jugador comienza realizando ofertas abiertas al resto de jugadores. Puede comprar, vender o intercambiar componentes con cualquier otro jugador. Sólo se pueden usar Fichas de Elemento del Espectáculo y dinero para comerciar, y todos los tratos deben cumplirse inmediatamente. No se puede comerciar basándose en promesas para el futuro.



Una vez que el primer jugador ha terminado de comerciar, el siguiente jugador (en el sentido de las agujas del reloj) puede anunciar sus ofertas de comercio. Esta fase termina cuando todos los jugadores han terminado de comerciar. Los jugadores no activos sólo pueden comerciar con el jugador activo, y no entre ellos. Dependiendo de las necesidades y deseos comerciales de los jugadores, es posible que no se lleguen a realizar tratos en esta fase.

## FASE 4: PRODUCIR UN ESPECTACULO

En esta fase, cada jugador, comenzando por el primer jugador, puede producir un espectáculo. La producción de cada espectáculo se compone de 3 pasos.

### Paso 1: Mover Senadores, Cónsules y el Emperador

Antes de realizar un espectáculo, los jugadores intentarán llevar a los Nobles a sus respectivos Circos. Cada uno de estos Nobles atrae nuevos espectadores. El Emperador proporciona 7 espectadores adicionales, cada Cónsul proporciona 5 espectadores adicionales y cada Senador proporciona 3 espectadores adicionales.

El movimiento de los Nobles está determinado por la tirada de 1 ó 2 dados especiales. Si tu Circo no tiene Palco Imperial, sólo tiras 1 dado. Si tu Circo ya cuenta con un Palco Imperial, tiras 2 dados.

Por cada dado que tires, debes mover uno de los Nobles, en el sentido de las agujas del reloj, el número de casillas indicado en el dado. Si sale la cara 1-3 del dado, puedes adelantar cualquier Noble 1, 2 ó 3 casillas.

Un jugador que tire 2 dados puede elegir entre mover a dos Nobles diferentes, uno por cada dado tirado, o mover un solo Noble usando la suma de ambos dados.

Si un Noble termina su movimiento en un área de descanso, el jugador gana 1 Medalla del Emperador (mira la sección *Medallas del Emperador*, en la página X).

Si un jugador suma el resultado de 2 dados para mover al mismo Noble, la Medalla del Emperador se consigue sólo si el Noble termina su viaje en el área de descanso, y no si simplemente se detiene en una de estas zonas a mitad de su movimiento.



Que un Senador quede en un área de descanso tras su movimiento final te proporciona 1 Medalla



Que un Cónsul pase en su movimiento por un área de descanso no te proporciona 1 Medalla

Puede haber varios Nobles en la misma casilla.

### Paso 2: Producir tu Espectáculo

Elegiendo exclusivamente entre los Programas de Espectáculo que poseas, anúnciale a los demás jugadores el nombre del espectáculo que quieres organizar. Pon el Programa de Espectáculo frente a ti, de forma que todo el mundo pueda verlo. Sólo puedes producir un espectáculo por turno. Como algunos espectáculos requieren Circos de cierto tamaño, comprueba en primer lugar si el tuyo tiene el tamaño suficiente.

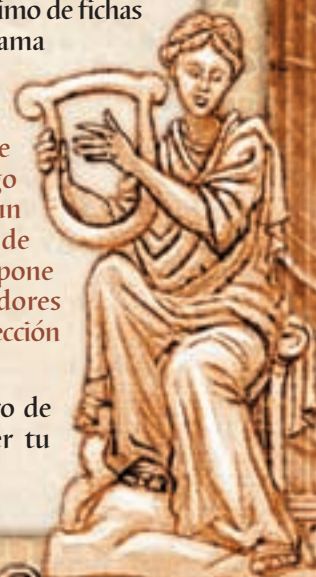


Programa de Espectáculo y Fichas de Elemento del Espectáculo requeridas

Ahora muestra las Fichas de Elemento del Espectáculo que tienes y que son necesarias para producir el espectáculo. No es obligatorio tener *todas* las fichas indicadas en el Programa para producir el espectáculo, pero tu puntuación se verá reducida por cada ficha que te falte. También debes cumplir con el número mínimo de fichas (la cantidad menor indicada en el Programa que te sigue proporcionando una puntuación) para producir el espectáculo.

Nota: Puedes producir un espectáculo que ya has producido en un turno de juego anterior. Sin embargo, cuando produces un nuevo espectáculo, cada Programa de Espectáculo previamente producido se pone boca abajo y proporciona 5 espectadores adicionales al nuevo espectáculo (mira la sección *Espectáculos Anteriores*, en la página IX).

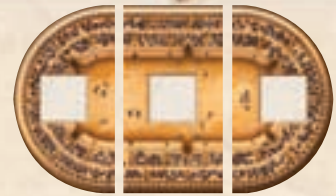
Ahora estás listo para calcular el número de espectadores que ha conseguido atraer tu espectáculo.





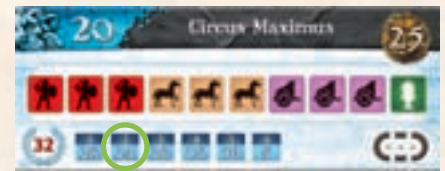
### Paso 3: Contar los Espectadores en tu Espectáculo

Evalúa el éxito de tu espectáculo contando el número de espectadores que asistieron a él. Para hacerlo, repasa los siguientes puntos:

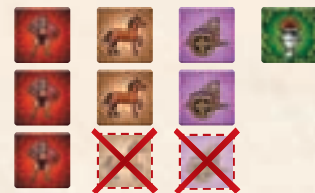


- **Cuenta el número de espectadores atraídos por el Programa de Espectáculo**

Cada Programa de Espectáculo tiene potencial para atraer a un número concreto de espectadores. Este número se muestra en el Programa, en la esquina inferior izquierda. Los espectáculos más ambiciosos atraerán a un mayor número de espectadores. Sin embargo, cada Ficha de Elemento del Espectáculo que te falte cuando produzcas el espectáculo reducirá tu público. Sólo conseguirás el máximo número de espectadores si dispones de todas las fichas necesarias.



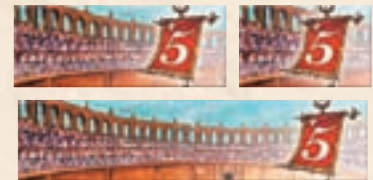
Valor del espectáculo faltando dos fichas



En el ejemplo que mostramos, con el Programa del *Circus Maximus*, al jugador le faltan 1 ficha de Caballos y 1 ficha de Cuadrigas. En vez de atraer a los 32 espectadores potenciales del Programa, éste sólo le proporciona 24.

- **Suma 5 espectadores por cada espectáculo producido anteriormente**

Si éste no es tu primer espectáculo, se le da la vuelta a todos los Programas de Espectáculo que hayas producido previamente, y cada uno de ellos te proporciona 5 espectadores adicionales (mira la sección *Espectáculos Anteriores*, en la página IX).



- **Suma 5 espectadores por cada Abono de Temporada en tu Circo**



- **Suma 4 espectadores por cada Premio de Estrella del Espectáculo que poseas actualmente**

Sólo puedes sumar estos espectadores si en el espectáculo que estás produciendo se usa una Ficha de Elemento del Espectáculo del mismo tipo que tu Estrella del Espectáculo (mira la sección *Premios de Estrella del Espectáculo*, en la página IX).



- **Por cada Noble presente en tu Circo en el momento del espectáculo, suma lo siguiente:**



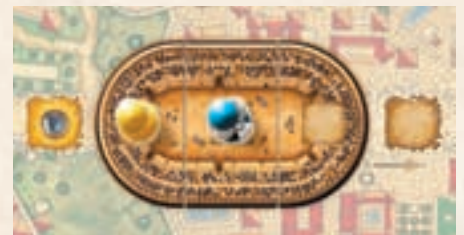
7 Espectadores por el Emperador



5 Espectadores por cada Cónsul



3 Espectadores por cada Senador



- **Suma 3 espectadores por cada Anfiteatro que hayas ganado en turnos anteriores (mira la sección *Anfiteatro*, en la página VIII)**



- **Suma 3 espectadores por cada Medalla del Emperador que juegues**

Si tienes una o más Medallas del Emperador, puedes desprenderte de ellas para atraer a 3 espectadores adicionales por Medalla. Estas Medallas son descartadas.





Una vez que el espectáculo ha terminado y se ha hecho recuento de los espectadores, si la nueva puntuación de un jugador es superior a cualquiera de sus puntuaciones de turnos anteriores, su indicador de puntuación se mueve a la nueva posición en el Marcador de Espectadores, para reflejar el número de espectadores que atrajo su último espectáculo. Si el espectáculo atrajo a un número menor o igual de espectadores que su puntuación más alta hasta ese momento, el indicador de puntuación se queda donde está, ya que sirve para representar el máximo número de espectadores que el jugador ha conseguido en cualquiera de sus espectáculos.

Entonces recibes monedas de la banca con un valor igual al número de espectadores que hayan acudido al espectáculo que has producido en ese turno.

El indicador del jugador se mueve para mostrar su nueva puntuación más alta. El valor de las monedas recibidas es igual a la puntuación del último espectáculo producido.



Circo con Anfiteatro añadido

## Tras el Espectáculo

Los espectáculos circenses son muy exigentes con los hombres, animales y materiales necesarios para organizarlos. Es inevitable que algunos de estos Elementos no puedan volver a usarse en espectáculos posteriores. Al final de cada turno, cada jugador debe descartarse de 1 de las Fichas de Elemento del Espectáculo usadas en su último espectáculo, retirándola del juego.

## Donación de Fichas

Al final del turno, el jugador que se encuentra en la última posición del Marcador de Espectadores le pide al jugador que acaba de recibir el Anfiteatro que le done una de sus Fichas de Elemento del Espectáculo, indicándole el tipo de Elemento que desea. No puede pedir Fichas de Elemento del Espectáculo Especiales como las de Acción Adicional, Emperador o Comodín.

Si hay un empate en cuanto a la última posición del Marcador de Espectadores, será el jugador más pobre quien reciba la donación. Si el empate persiste, éste se resuelve con una tirada de dados de los jugadores implicados.

Nota: En el turno final no hay Ceremonia de Clausura.

## FASE 5: CEREMONIA DE CLAUSURA

### Anfiteatro

Al final de cada turno, excepto el último, el jugador que haya conseguido la puntuación más alta hasta ese punto de la partida recibe un Anfiteatro y lo pone en su Circo. Es posible que el ganador no sea el jugador que haya atraído más espectadores en el turno actual, porque lo que cuenta es quién ha conseguido la puntuación más alta desde el principio de la partida. Si existe un empate en esto, gana el jugador más rico. Si sigue habiendo empate, los jugadores empatados tiran 2 dados, siendo el ganador del Anfiteatro en este turno quien obtenga el resultado más alto.

Cada Anfiteatro proporciona 3 espectadores adicionales a cualquier espectáculo posterior producido por el jugador que lo posea.



## FINAL DEL JUEGO

La partida termina cuando todos los jugadores han tenido la oportunidad de producir un espectáculo en el quinto y definitivo turno del juego.

El ganador es el jugador que haya conseguido atraer al mayor número de espectadores en uno cualquiera de sus espectáculos a lo largo de la partida. Si hay dos jugadores empatados, gana el jugador más rico. Si sigue habiendo empate, gana el jugador que tenga más Premios de Estrella del Espectáculo en ese momento.



# INFORMACION DE JUEGO ADICIONAL ESPECTÁCULOS ANTERIORES

Durante la partida, los jugadores producirán muchos espectáculos diferentes, empezando por eventos simples y realizando después proyectos cada vez más ambiciosos. Cada vez que se presenta un nuevo espectáculo, se le da la vuelta a los Programas de Espectáculo de todos los espectáculos producidos anteriormente y se suma 5 espectadores adicionales por cada uno de ellos.

Un jugador puede decidir repetir espectáculos que ya ha producido en turnos anteriores. En este caso, el jugador pone boca arriba el antiguo Programa de Espectáculo para indicar que está produciendo ese espectáculo. Cualquier otro espectáculo previamente producido sigue proporcionando 5 espectadores adicionales. Los Programas de Espectáculo en posesión del jugador, pero que todavía no han sido producidos, se apartan y no proporcionan ningún espectador adicional.

Si, por ejemplo, un jugador está produciendo su tercer espectáculo, debe darle la vuelta a los 2 Programas de Espectáculo "antiguos", y sumar 10 (5+5) espectadores adicionales.



Los 2 Programas  
previamente  
completados suman  
10 espectadores  
a la puntuación

## ELEMENTOS DEL ESPECTÁCULO

La lista de Elementos del Espectáculo normales es la siguiente:



20 Gladiadores

12 Actores



12 Músicos

12 Caballos



12 Antorchas

11 Sacerdotes



11 Barcos

10 Leones



10 Escenografías

10 Decoraciones



10 Cuadrigas

10 Jaulas



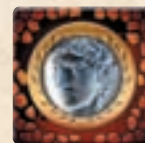
También hay 3 tipos de Fichas de Elemento del Espectáculo Especiales:

### Comodines x4



Un Comodín puede usarse para sustituir cualquier Ficha de Elemento del Espectáculo normal. Cuando se realiza el espectáculo, el jugador puede decidir qué Elemento sustituye el Comodín. Nota: Los Comodines se ignoran en el recuento de Fichas de Elemento que se hace para determinar si un jugador gana un Premio de Estrella del Espectáculo.

### Emperador x4



Cuando se adquiere una de las Fichas de Elemento del Espectáculo del Emperador, ésta es reemplazada inmediatamente por una Medalla del Emperador (mira la sección *Medallas del Emperador*, en la página X). Si no quedan Medallas del Emperador, la Ficha de Elemento se pierde.

### Acciones Adicionales x4



Las Fichas de Acciones Adicionales pueden usarse de dos formas diferentes:

- Un jugador puede gastar una de estas fichas para realizar 2 inversiones en vez de 1 durante la Fase de Invertir. Por supuesto, la inversión adicional tiene que pagarse normalmente. El jugador puede realizar el mismo tipo de inversión dos veces en ese turno.

- Puede intercambiarse por una Medalla del Emperador en cualquier momento. Esto puede resultar particularmente útil al final de la partida.

## PREMIOS DE ESTRELLA DEL ESPECTÁCULO

Los productores de espectáculos de más éxito siempre pueden contar la participación de los mejores del negocio. Todas las Estrellas del Espectáculo pertenecen a los tipos de Elementos que incluyen seres vivos: Gladiadores, Sacerdotes, Actores, Músicos, Leones, Caballos, y Barcos (con sus tripulaciones).



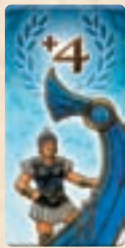
El primer jugador en conseguir 3 (o más) Fichas de Elemento del Espectáculo iguales de alguno de estos tipos, recibe el Premio de Estrella del Espectáculo de ese tipo de Elemento. En el momento en el que se le conceda, el jugador debe tener más Elementos de ese tipo que cualquier otro jugador.

Un jugador conserva el Premio de Estrella del Espectáculo hasta que tenga lugar una de estas dos situaciones:

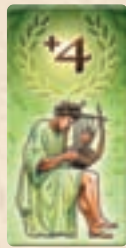
1. Otro jugador reúne más fichas de ese Elemento en particular que el jugador que tiene el Premio en ese momento. En este caso, la Estrella del Espectáculo pasa a manos del nuevo jugador con más fichas de ese Elemento.
2. El número de fichas de ese Elemento en poder del jugador se reduce por debajo de 3. Si otro jugador tiene 3 (o más) fichas de ese Elemento y más que cualquier otro jugador, consigue el Premio. En caso de empate, nadie lo consigue.



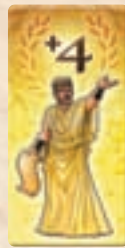
Gladiador Estrella



Barco Estrella



Músico Estrella



Actor Estrella



Sacerdote Estrella



Caballo Estrella



León Estrella

Si el jugador que tiene el Premio de Estrella del Espectáculo produce un espectáculo que usa ese mismo tipo de Elemento, atraerá a 4 espectadores adicionales. Por ejemplo, un jugador con 3 Estrellas del Espectáculo que produce un espectáculo que usa los mismos Elementos que 2 de esas Estrellas, sumará 8 (4+4) espectadores a su espectáculo.

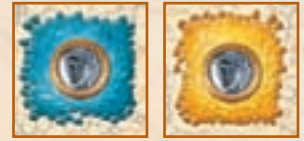
Los Premios de Estrella del Espectáculo pueden entregarse al principio de la partida si, después de la distribución de Fichas de Elemento, algunos jugadores tienen 3 o más fichas del mismo tipo y ningún otro jugador tiene también el mismo número de fichas de ese tipo.

Los Premios de Estrella del Espectáculo se colocan frente al jugador, junto con sus Fichas de Elemento del Espectáculo, para que puedan verlos los demás jugadores.

## MEDALLAS DEL EMPERADOR

Las Medallas del Emperador se consiguen del siguiente modo:

- Cuando un Noble (Emperador, Cónsul o Senador) termina su viaje en una de las áreas de descanso tras la tirada de dado (o dados). Si un jugador ha combinado los resultados de 2 dados para mover a un Noble, sólo conseguirá la Medalla del Emperador si el Noble termina su viaje en un área de descanso.



- Adquiriendo una Ficha de Elemento del Espectáculo Especial (Emperador y Acción Adicional) que pueda cambiarse por una Medalla del Emperador.



Las Medallas del Emperador se siguen recibiendo mientras queden existencias.

Nota: Si un jugador usa una Medalla del Emperador para mover a un Noble hasta una área de descanso, NO conseguirá una Medalla del Emperador. Las Medallas del Emperador sólo se consiguen cuando los Nobles se mueven por medio de una tirada de dado (o dados).

Al usar 1 Medalla del Emperador, un jugador puede elegir una y sólo una de las siguientes acciones:



- Sumar 3 espectadores a un espectáculo que esté produciendo.
- Mover cualquier Noble 1, 2 ó 3 casillas hacia delante o hacia atrás. Este movimiento debe realizarse antes de mover a los Nobles con la tirada de dado (o dados).
- Recibir monedas por valor de 6.

Al usar 2 Medallas del Emperador, en vez de las 3 acciones posibles descritas más arriba, un jugador puede realizar una segunda inversión durante la Fase de Invertir.



No hay restricción al número de Medallas del Emperador que pueden jugarse. Por ejemplo, se pueden jugar seguidas varias Medallas del Emperador para mover a un Noble varias veces, o para mover a un segundo Noble.

Una vez conseguidas, las Medallas del Emperador pueden usarse inmediatamente durante esa misma fase, o guardarse para un uso posterior.



# JUEGO ONLINE

Te invitamos a unirte a nuestra comunidad online de jugadores y a que pruebes tu habilidad contra aficionados de todo el mundo en Days of Wonder Online, donde hospedamos versiones online de varios de nuestros juegos. Aquí está tu Número de Acceso Online de Days of Wonder:

Para usarlo, sólo tienes que visitar [www.colosseumgame.com](http://www.colosseumgame.com) y hacer click en el botón New Player Signup de la página principal.

A partir de ahí, sigue las instrucciones.

También puedes visitar la página oficial de la edición en castellano, en [www.colosseum.edgeent.com](http://www.colosseum.edgeent.com)

O la página oficial de Days of Wonder, en [www.colosseumgame.com](http://www.colosseumgame.com)

## CRÉDITOS

**Juego diseñado por**  
**Wolfgang Kramer y Markus Lübke**

**Ilustrado por**  
**Julien Delval**

**Créditos de la edición en castellano**  
**Traducción: Darío Aguilar Pereira y Jose Luis Herrera**  
**Edición: Jose M. Rey**  
**Edición en castellano de Edge Entertainment**

**Pruebas de juego:** Por su participación en los Juegos Romanos y la infinita paciencia mostrada en la organización de sus mejores espectáculos para el Emperador y las visitas, queremos dar las gracias a las siguientes personas:

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

" vitae amantes te salutant "

© 2007 Days of Wonder, Inc. • [www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com)

Days of Wonder y Colosseum son marcas registradas de Days of Wonder, Inc.  
Todos los derechos reservados.