



КОЛИЗЕЙ

ВЕЛИКИЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ



ВОЛЬФГАНГ КРАМЕР И МАРКУС ЛЮБКЕ



THE MICO И ИЭН О'ТУЛ

ПРАВИЛА

ОБ ИГРЕ

В игре «Колизей: Великие представления» вам предстоит стать римским импресарио и устраивать грандиозные шоу в легендарном амфитеатре Флавиев — Колизее. Инвестируйте свой капитал, участвуйте в аукционах и торгах, нанимайте артистов и глашатаев, привлекайте внимание знатных персон — словом, делайте всё возможное, чтобы заставить толпу рукоплескать. И тогда, будьте уверены, слава о вас разлетится по всей империи!

Станьте самым знаменитым импресарио в Риме!



НЕМНОГО ИСТОРИИ...

Амфитеатры стали неотъемлемой частью римских городов ещё на заре республики. В этих многоэтажных круглых сооружениях под открытым небом проводились как *спектакулум* (зрелищные представления), так и *мунера* (общественные мероприятия), как постановки драм на религиозные темы, так и гладиаторские бои. Посещение амфитеатров стало самым популярным развлечением римской эпохи.

Величайшим из амфитеатров был амфитеатр Флавиев — Колизей. Это архитектурное и технологическое чудо было построено в конце I века н. э. у подножия Палатинского холма в Риме. Его массивные известняковые трибуны могли вместить до 80 000 зрителей, а под деревянной ареной скрывалась многоуровневая сеть подземных туннелей, лифтов, клеток и механизмов, способных доставлять животных, бойцов, декорации и даже самого императора прямо на арену. Вокруг Колизея возникла целая индустрия, занятая постановками новых красочных зрелищ. Конюшни, гладиаторские школы, кузницы, оружейные мастерские, аукционные дома и банки поддерживали предприимчивых мечтателей, которые надеялись сделать себе имя на самой большой арене империи.

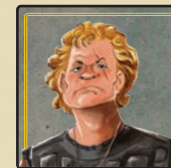
В игре «Колизей: Великие представления» вы возьмёте на себя роль импресарио, которые стремятся развлечь массы и подняться на вершины славы. Названия их постановок давно утрачены, но мы, черпая вдохновение из римской истории, культуры и мифологии, попытались вообразить, какие зрелища могли предстать на арене Колизея в эпоху расцвета Римской империи.

О СОЗДАТЕЛЯХ ИГРЫ



Вольфганг Крамер — геймдизайнер со стажем более 50 лет, из которых 15 лет он занимался играми как любитель и 35 лет как профессионал. Первый немецкий геймдизайнер-фрилансер. Всего Крамер создал более 300 игр и был удостоен множества наград. На родине 5 раз получал самую почётную награду «Игра года» — больше, чем кто-либо. Общий тираж игр его авторства — более 10 миллионов коробок.

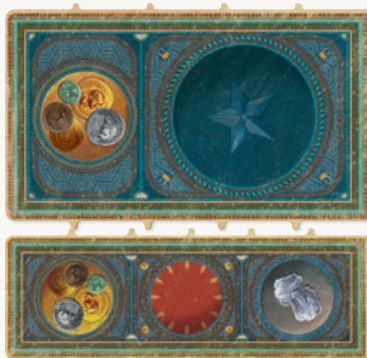
Маркус Любке — продюсер телевизионных шоу и оператор с 1989 года. Сейчас работает на ARD. В 2001 году он вошёл в мир геймдизайна, и ему повезло сразу поработать с Вольфгангом Крамером над своей первой и самой сложной игрой — «Колизеем». Затем он создал ещё много игр, в основном для детей, но именно «Колизей» остаётся его любимым детищем на протяжении вот уже 25 лет.



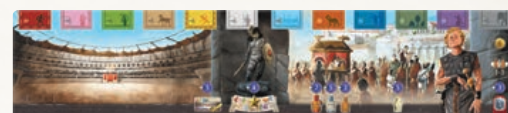
КОМПОНЕНТЫ



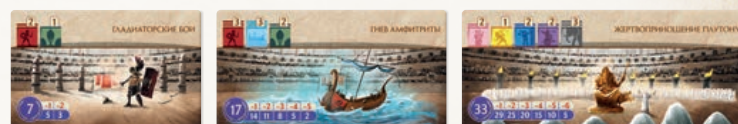
ИГРОВОЕ ПОЛЕ



2 ПЛАНШЕТА ЗАПАСА



6 ПЛАНШЕТОВ ИМПРЕСАРИО
ПО 1 НА ИГРОКА



34 ТАЙЛА ПРЕДСТАВЛЕНИЙ
12 МАЛЫХ | 10 СРЕДНИХ | 12 БОЛЬШИХ



ФИГУРКА
МЕРКУРИЯ



6 ФИГУРОК ЗНАТИ
3 БРОНЗОВЫХ СЕНАТОРА | 2 СИНИХ
КОНСУЛА | 1 КРАСНЫЙ ИМПЕРАТОР



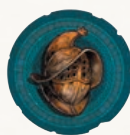
12 ФИГУРОК ЗНАМЕНИТОСТЕЙ



12 ФИГУРОК
ГЛАШАТАЕВ



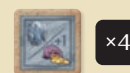
80 МОНЕТ
20 НОМИНАЛОМ 1 | 15 НОМИНАЛОМ 3
15 НОМИНАЛОМ 5 | 15 НОМИНАЛОМ 10
15 НОМИНАЛОМ 20



МАРКЕР
ПЕРВОГО
ИГРОКА
ГЛАДИАТОР



172 ТАЙЛА АРТИСТОВ



Используются
только в клас-
сической игре
(стр. 18–20).



6 КОЛОНН
ПО 1 КАЖДОГО ЦВЕТА



6 ХРАМОВ ФОРТУНЫ
ПО 1 КАЖДОГО ЦВЕТА



6 МАРКЕРОВ СЛАВЫ
ПО 1 КАЖДОГО ЦВЕТА



24 АРКИ
ПО 4 КАЖДОГО ЦВЕТА



2 КУБИКА



4 ЖЕТОНА ПОДАРОКОВ
1 ДЛЯ КЛАССИЧЕСКОЙ ИГРЫ



18 ЖЕТОНОВ
АКВИЛ



МЕШОЧЕК



7 ПАМЯТОК
6 ДЛЯ ОБЫЧНОЙ ИГРЫ
И 1 ДЛЯ КЛАССИЧЕСКОЙ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

А Путь знати

Б Колизей

В Банк

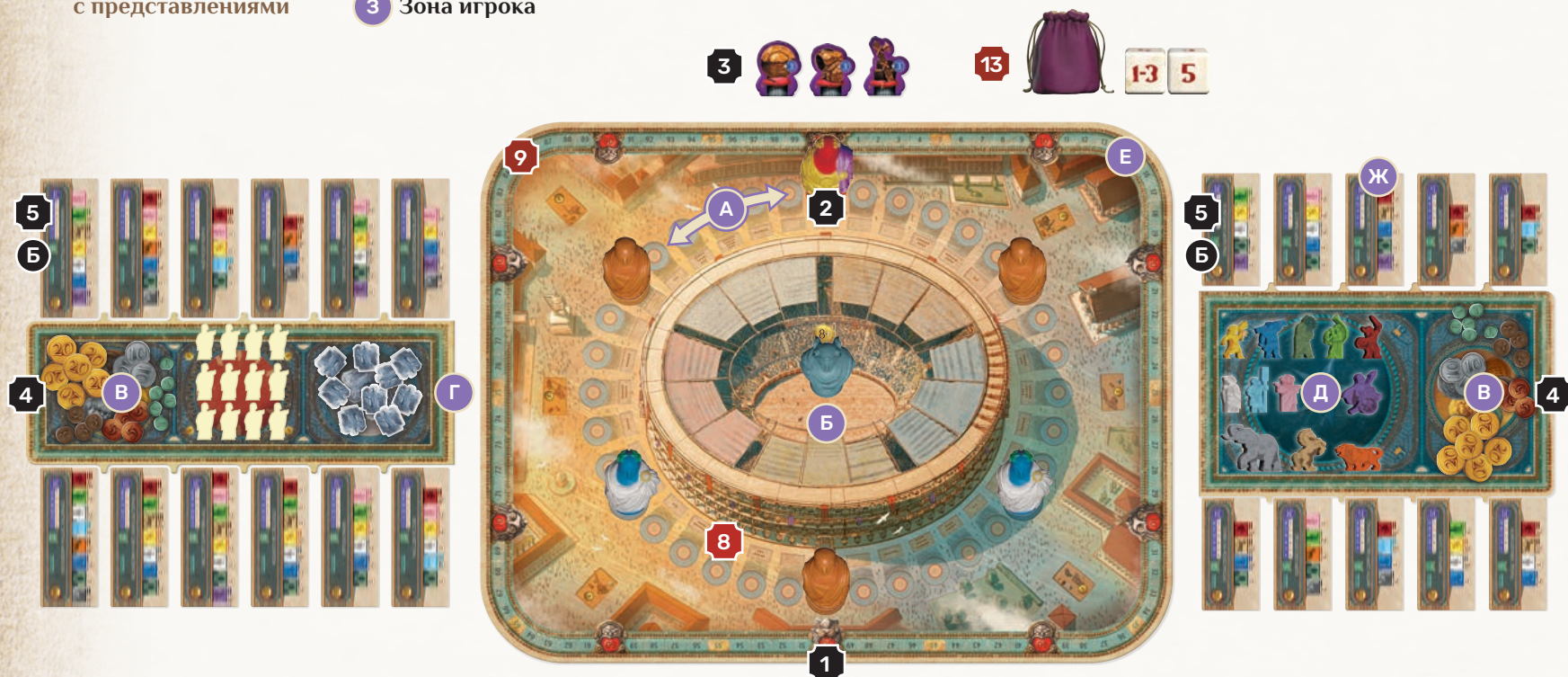
Г Узкий планшет запаса с представлениями

Д Широкий планшет запаса с представлениями

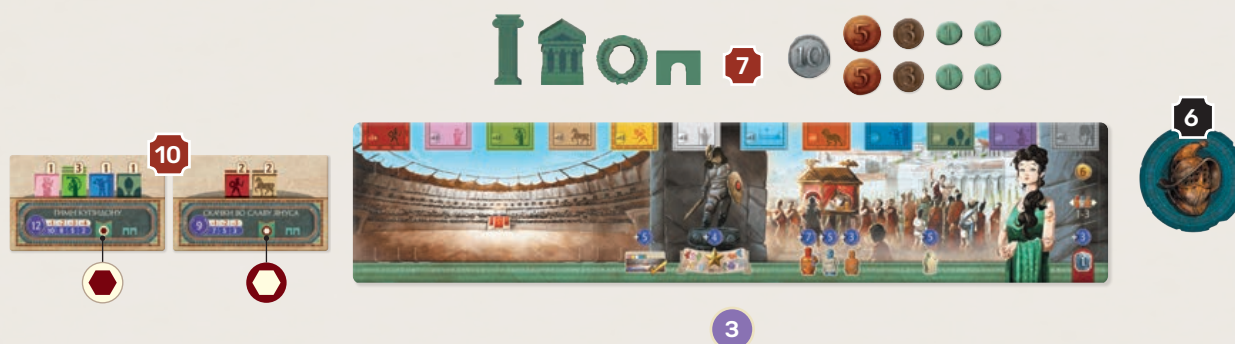
Е Шкала славы

Ж Представления

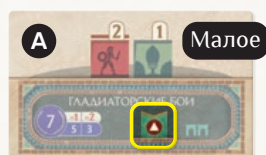
З Зона игрока



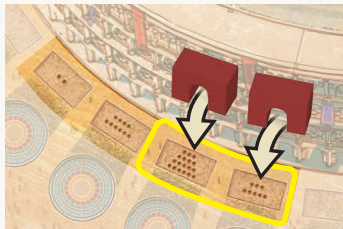
ПОДГОТОВКА
ИГРОКА



- 1 Положите **игровое поле** на середину стола стороной с красными знамёнами вверх.
- 2 Поместите **фигурки знати** в ячейки соответствующих цветов на пути знати: сенаторов в бронзовые, консулов в голубые, императора в красную. Поместите фигурку Меркурия в центр Колизея.
- 3 Положите **3 жетона подарков** рядом с полем.
- 4 Положите 2 планшета запаса по разные стороны от поля. Узкий планшет переверните стороной с красным центром и числами 7 вверх. Поместите **фигурки знаменитостей** и часть **монет** на широкий планшет запаса, а другую часть **монет, жетоны аквил** и **фигурки глашатаев** — на узкий планшет. Запас монет на обоих планшетах называется **банком**.
- 5 Возьмите все **тайлы представлений**.
 - А Отложите в сторону все тайлы **малых представлений** (без номера) — они ещё пригодятся при подготовке к игре в шаге 10.
 - Б Тайлы **средних представлений** (№ 1–10), положите лицевой стороной (изображением) вниз рядом с широким планшетом запаса, а тайлы **больших представлений** (№ 11–22) лицевой стороной вниз рядом с узким планшетом запаса.
- 6 Игрок, который последним посещал арену, становится первым игроком и берёт **маркер первого игрока**.



- 7 Каждый игрок кладёт перед собой **планшет импресарио** стороной со статуей с золотым щитом вверх и берёт **колонну, храм Фортуны, маркер славы** и **4 арки** своего цвета, а также памятку и **30 монет** из банка.
- 8 Затем в порядке очереди, начиная с последнего игрока, каждый выставляет 2 свои **арки** в 2 соседние начальные ячейки арок, в которых количество точек соответствует числу игроков.



При игре втроём или впятером игрок может выставить арки в эти две ячейки.

	Игроки
...	3
....	4
.....	5
.....	6

- 9 Каждый игрок размещает свой **маркер славы** на делении 0 шкалы славы, а затем помещает оставшиеся арки, колонну и храм Фортуны своего цвета на свой планшет импресарио.
- 10 Разделите **тайлы малых представлений**, отложенные ранее, на 3 стопки по типам в зависимости от иконок на обороте. Перемешайте каждую стопку отдельно и раздайте каждому игроку по 1 тайлу из стопки с 6 тайлами. Затем раздайте каждому по второму тайлу из стопки с 3 тайлами так, чтобы фигура на иконке была такая же, как на тайле, который он

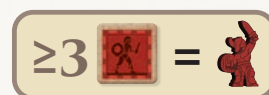
получил ранее. Иными словами, каждый игрок должен получить 2 тайла с одинаковыми фигурами на красном и на белом фоне.

Каждый игрок кладёт оба полученных тайла представлений лицевой стороной вниз около своего планшета импресарио.

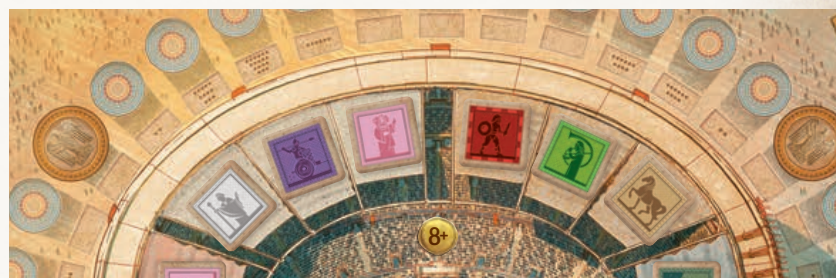
Верните все неиспользованные тайлы малых представлений в коробку — они не будут использоваться в игре.

- 11 Положите все начальные **тайлы артистов** (с тёмной оборотной стороной) в мешочек. Каждый игрок берёт определённое количество тайлов из мешочка в зависимости от числа игроков.

Если игрок взял хотя бы 3 тайла артистов одного типа и у него больше тайлов этого типа, чем у любого другого игрока, он также получает фигурку знаменитости этого типа из запаса (см. раздел «Знаменитости» на стр. 9).



- 12 Положите в мешочек оставшиеся тайлы артистов (со светлой оборотной стороной). Затем выложите из мешочка по 3 тайла лицевой стороной вверх на каждый из 5 рынков (3 ячейки одного цвета) в Колизее — всего 15 тайлов.



- 13 Положите **мешочек** и **кубики** рядом с полем, чтобы все игроки могли до них дотянуться.

Теперь вы готовы сыграть в «Колизей»!

Подготовка стопок



6 тайлов



3 тайла



3 тайла

Раздача тайлов



Каждый игрок


/

×1





×1



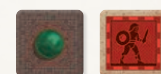
×1



×1



×1



Начальный тайл артиста

Игроки	Тайлы
3	8
4	7
5	6
6	5



Тайл артиста

ПОБЕДА В ИГРЕ

В «Колизее» вам предстоит устраивать представления, чтобы зарабатывать монеты и завоёвывать славу. Нанимайте артистов и обменивайтесь ими с другими импресарио, привлекайте знаменитостей, репетируйте и устраивайте грандиозные представления, получайте подарки и постарайтесь заслужить внимание знати и даже самого императора. Побеждает игрок, который снискал больше всех славы!

ХОД ИГРЫ

Игра проходит в 4 раунда, каждый из которых делится на 5 фаз:

Фаза 1. Инвестиции

Фаза 2. Наём артистов

Фаза 3. Обмен артистами

Фаза 4. Представления

Фаза 5. Церемония закрытия

В каждой фазе игроки ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Игрок может спасовать и пропустить свой ход в любую из первых 4 фаз.

После окончания раунда IV игрок, снискавший больше всех славы, объявляется победителем.



ФАЗА 1. ИНВЕСТИЦИИ

В начале каждого раунда вы можете потратить монеты на дар богине Фортуне, наём глашатаев, расширение арены или репетицию новых представлений.

В свой ход выберите 2 разных варианта инвестиций из перечисленных ниже и оплатите их стоимость, вернув монеты с вашего планшета импресарио в банк. **Вы не можете выбрать один вариант дважды**, то есть не можете нанять 2 глашатаев или построить 2 арки в один ход. Вы можете сбросить свои жетоны аквил, чтобы получить по 6 монет для инвестиций за каждый (стр. 17).



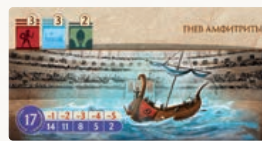
Постройка храма Фортуны
7 монет



Наём глашатая
7 монет



Покупка арки
10 монет



Репетиция представления
13–46 монет

Если в игре нет доступного для инвестиции компонента, то вы не можете его приобрести. Например, если на планшете запаса нет фигурок глашатаев, вы не можете нанять глашатая.



ПОСТРОЙКА ХРАМА ФОРТУНЫ 7 МОНЕТ

Заплатите в банк 7 монет, чтобы поместить храм Фортуны своего цвета в ячейку, которая ближе всего к вашим аркам на поле.

Отдав дань богине удачи, вы можете извлечь больше выгоды из капризов судьбы. Когда ваш храм на поле, можете считать, что числа на гранях кубиков означают **диапазон** от 1 до выпавшего числа: например, грань с числом 3 будет считаться диапазоном 1–3. Таким образом вам будет удобнее перемещать знать, когда вы будете устраивать представление (стр. 12).



Стоимость



$$1 \text{ храм} = 1 \text{ кубик} = 1-?$$



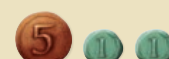
НАЁМ ГЛАШАТАЯ 7 МОНЕТ

Заплатите в банк 7 монет, чтобы взять 1 глашатая из запаса и поместить его на свой планшет импресарио.

Каждый глашатай приносит вам 5 славы каждый раз, когда вы устраиваете представление (стр. 13).

$$1 \text{ глашатай} = 5 \text{ славы}$$

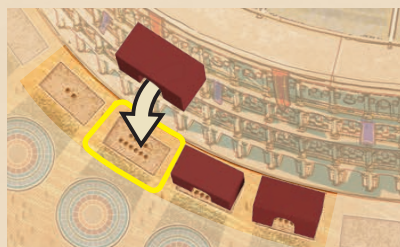
Стоимость



ПОКУПКА АРКИ 10 МОНЕТ

Заплатите в банк 10 монет, чтобы взять 1 арку со своего планшета импресарио и поместить её на поле в любую свободную ячейку, соседнюю с одной из ваших арок, независимо от количества точек.

Купив дополнительную арку, вы сможете устраивать более масштабные представления и повысите шанс быть замеченным знатью (стр. 13).



Стоимость



РЕПЕТИЦИЯ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ 13-46 МОНЕТ

Выберите 1 представление из тех, что лежат вокруг планшетов запаса, заплатите в банк столько монет, сколько указано в нижнем правом углу выбранного тайла в символе золотой монеты, и поместите его лицевой стороной вниз около вашего планшета импресарио.

Репетируя новые представления, вы открываете новые пути к получению славы в фазе 4.



Требуемые артисты

Название

Стоимость



Важно! Чтобы устроить среднее представление (№ 1–10), вам потребуется хотя бы 3 арки, а для большого представления (№ 11–22) — 4 арки. Планируйте свой бюджет!

- 2 Малое представление
- 3 Среднее представление
- 4 Большое представление



Требуемое число арок

Стоимость репетиции

Количество славы

Номер представления

ФАЗА 2. НАЁМ АРТИСТОВ

В этой фазе игроки могут привлечь в труппу новых артистов, которые примут участие в грядущих представлениях: гладиаторов, комедиантов, музыкантов, колесничих... и даже слонов и капитанов кораблей!

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок может устроить аукцион и попытаться купить лоты с рынков.

СТАВКА ИЛИ ПАС

В свой ход вы становитесь **активным игроком** и можете либо провести аукцион, либо спасовать.



Провести аукцион

Если вы решили провести аукцион, возьмите фигурку Меркурия и поместите его рядом с одним из рынков.

3 тайла артистов на этом рынке — это **активный лот**.



Сделать ставку

Сделайте начальную ставку на активный лот: **8 монет** или больше.

Затем по очереди, начиная с игрока слева от вас, каждый игрок, у которого на планшете есть колонна, может либо поднять ставку, либо спасовать. Игрок, у которого нет колонны или недостаточно монет для повышения ставки, должен спасовать. Спасовавший игрок теряет возможность в дальнейшем делать ставку на этот лот.

Аукцион продолжается, пока не спасуют все игроки, кроме одного. Победитель аукциона платит последнюю названную им стоимость в банк, забирает активный лот и помещает свою колонну рядом с опустевшим рынком.

ПОБЕДА АКТИВНОГО ИГРОКА

Если вы были активным игроком и выиграли активный лот, ваш ход заканчивается. Верните фигурку Меркурия в центр Колизея и выложите по 3 тайла из мешочка на каждый рынок без тайлов. Если в мешочке пусто, верните в него все сброшенные тайлы, перемешайте и продолжите выкладывать их на рынки. После пополнения рынков каждый игрок забирает свою колонну с поля. Затем наступает ход следующего игрока.

ПОБЕДА ДРУГОГО ИГРОКА

Если вы были активным игроком, но активный лот выиграл другой, то вы можете устроить новый аукцион или спасовать.



Пас

Если вы спасовали, выложите тайлы во все ячейки рынков без тайлов. Каждый игрок забирает свою колонну с поля. Затем наступает ход игрока слева от вас.

Получение тайлов артистов

Помещайте все полученные тайлы артистов в соответствующие ячейки в верхней части вашего планшета импресарио. Количество ваших тайлов должно быть видно всем игрокам.

Если в любой момент игры у вас окажется хотя бы 3 тайла артистов одного типа и больше тайлов этого типа, чем у любого другого игрока, немедленно получите фигурку знаменитости этого типа (стр. 9).

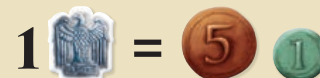
Когда все игроки завершат свой ход как активные игроки в этой фазе, переходите к фазе 3.

СТАВКИ С ЖЕТОНАМИ АКВИЛ

Важно! В этой фазе считайте, что ваши жетоны аквил стоят 6 монет.

Вы можете сделать ставку, учитывая стоимость 1 или нескольких жетонов аквил. Если вы проиграете, жетон останется у вас, однако если вы выиграете и вам не хватит денег для оплаты ставки, вы должны сбросить жетон аквилы, чтобы получить 6 монет из банка и расплатиться.

Для ставок



ЗНАМЕНИТОСТИ

Если вы найдёте достаточно артистов одного типа, то привлечёте в свою труппу знаменитость.

Как правило, вы получаете и теряете знаменитостей в фазах 2, 3 и 5. Каждая знаменитость принесёт вам 4 славы, если вы устроите представление с участием артистов этого типа (стр. 13).

Получение знаменитости

Если в любой момент игры у вас окажется хотя бы 3 тайла артистов одного типа и больше тайлов этого типа, чем у любого другого игрока, немедленно получите фигурку знаменитости этого типа из запаса или от другого игрока.



Потеря знаменитости

Вы немедленно теряете фигурку в двух случаях:

- ▶ Если у другого игрока стало больше тайлов артистов этого типа, потому что вы потеряли или он получил тайлы.
- ▶ Если у вас осталось меньше 3 тайлов артистов этого типа.

Дублиры

Дублиры не учитываются при подсчёте тайлов для знаменитостей, и у них нет своей фигурки знаменитости.



Если у другого игрока больше тайлов нужного типа, чем у вас, отдайте ему фигурку знаменитости. Например, если у вас было 4 льва, а другой игрок получает 5-й тайл льва, он получает и фигурку льва.

Если у вас и у другого игрока стало равное количество тайлов, верните фигурку в запас. Если у вас осталось 2 тайла или меньше и другой игрок не должен получить фигурку, верните её в общий запас.

Тайл артиста													Тайл артиста
Знаменитость													Знаменитость
	Гладиатор	Комедиант	Музыкант	Конь	Глотатель огня	Жрец	Капитан	Лев	Декоратор	Художник	Колесничий	Слон	

Советы по аукционам

Тайлы

Всего в игре 24 тайла гладиаторов, 4 дублира (они заменяют любых артистов), 8 тайлов аквил и по 12 тайлов других типов артистов.

Деньги

Если вы не получите артистов во время аукциона, вам будет сложнее обмениваться тайлами и устраивать представления в этом раунде, поэтому постарайтесь оставить хотя бы 8 монет на начало этой фазы.

Ставки

Не стесняйтесь проводить несколько аукционов в свой ход, особенно если ваши противники богаче. Можно сначала провести аукционы на телоты, которые вам не интересны, чтобы потом за дешёво получить нужные тайлы.

Экономия

Постарайтесь не потратить все монеты в свой ход! У вас больше шансов выиграть аукцион в ход противника, чем в ваш собственный.

Артисты

Полезно иметь не нужные вам тайлы артистов про запас, так как в фазе 3 вы сможете обменяться ими с другими игроками. При игре вшестером активный игрок может проиграть все 5 лотов, и ему придётся спасовать.

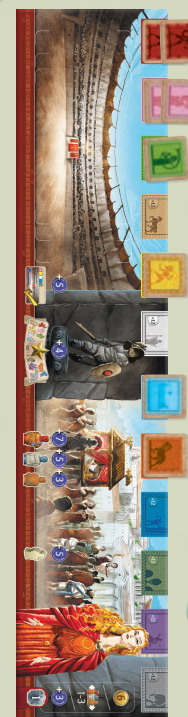


Рита

Рита получила 2 тайла комедиантов, и теперь у неё 4 тайла этого типа. Так как у **Кати** и у **Лизы** меньше комедиантов, Рита получает фигурку знаменитости этого типа.



Катя



Лиза

Пример фазы найма артистов

В начале этой фазы у Риты 16 монет, у **Кати** 9, а у **Лизы** 6 монет и жетон аквилы.

Рынок А

Рита — первый игрок. Она решает провести аукцион за лот на рынке А. Она помещает фигурку Меркурия рядом с этим рынком, обозначая его как активный лот, а затем делает начальную ставку в 8 монет.

Катя пасует и больше не может делать ставки на этот лот.

Лиза повышает ставку до 10, так как её жетон аквилы считается за 6 монет. Рита пасует.

Лиза выигрывает лот. Она сбрасывает свой жетон аквилы, чтобы получить 6 монет, затем платит в банк 10 монет, забирает все 3 тайла с рынка А и помещает рядом с ним свою колонну. Теперь она не сможет участвовать в аукционах за другие лоты до конца хода Риты.

Рынок Б

Рита могла бы спасовать, но она решает провести второй аукцион. Она выбирает рынок Б, перемещает к нему фигурку Меркурия и делает начальную ставку в 9 монет.

Катя не может повысить ставку и вынуждена спасовать.

У **Лизы** больше нет колонны, поэтому она тоже не может участвовать в аукционе.

Рита выигрывает лот, платит 9 монет в банк, берёт 3 тайла с рынка Б и помещает колонну рядом с ним.

Рита была активным игроком и выиграла лот, поэтому её ход заканчивается. Она возвращает фигурку Меркурия в центр Колизея, выкладывает по 3 тайла из мешочка на рынки А и Б, а затем все игроки забирают свои колонны с поля.

Рынок В

Катя становится активным игроком. Она решает провести аукцион, помещает фигурку Меркурия рядом с рынком В и делает начальную ставку в 8 монет.

У **Лизы** только 2 монеты, поэтому она пасует. У Риты 7 монет, и она тоже вынуждена спасовать.

Катя выигрывает лот, платит в банк 8 монет, забирает тайлы, пополняет опустевший рынок и забирает свою колонну.

Лиза становится активным игроком, однако у неё нет 8 монет для начальной ставки, поэтому она пасует.

Все игроки были активными, и фаза найма артистов заканчивается.

ФАЗА 3. ОБМЕН АРТИСТАМИ

В этой фазе игроки могут заключать сделки друг с другом, чтобы обмениваться артистами, монетами или жетонами аквил.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки по очереди получают право торговаться.

В свой ход поместите фигурку Меркурия рядом со своим планшетом, обозначая, что вы активный игрок. Теперь вы можете свободно обсуждать и заключать сделки с другими игроками, соблюдая следующие правила:

Активный игрок
руководит всеми сделками.

Он может сам делать предложения о сделке или получать их от других игроков, а также выбирать тех, с кем он хочет вести обсуждение. Он волен принимать или отвергать любые предложения.

Активный игрок должен
участвовать во всех сделках.

В сделке могут участвовать несколько игроков, однако хотя бы один из них должен быть активным.

Игроки могут
обмениваться только артистами, монетами и жетонами аквил, а также обещаниями.

Славу или другие компоненты (представления, подарки, фигурки и т. д.) нельзя передавать другим игрокам.

Обязательными
являются только сделки, совершённые в этот ход.

Игрок может обещать совершить какие-либо действия или дать «взаимы» в последующих ходах, однако он не обязан соблюдать эту договорённость.

Все сделки совершаются
добровольно и по взаимному согласию.

Нельзя принуждать другого игрока к сделке.

Активный игрок может в любой момент спасовать, даже если он не заключил ни одной сделки.

В конце хода поместите полученные тайлы, монеты или жетоны аквил на свой планшет импресарио и проверьте, не получил или не потерял ли кто-либо фигурку знаменитости. Затем передайте ход следующему игроку.

Когда все игроки завершат свой ход как активные игроки в этой фазе, переходите к фазе 4.

Советы по обмену

Не затягивайте

В большинстве случаев каждому игроку достаточно пары минут для заключения сделок.

Веселитесь!

Уговаривайте, торгуйтесь, просчитывайте ходы — и просто получайте удовольствие от процесса!

Жетоны аквил

Обычно вы будете обмениваться тайлами артистов, но иногда полезно получить и монеты либо жетоны аквил.

Знаменитости

Игроки могут получить или потерять фигурку знаменитости после завершения сделки. Напомните противнику, что он привлечёт знаменитость в свою труппу — и прославите настоящим дипломатом!

Вежливость

Сделки могут быть несправедливыми, однако постарайтесь уважительно относиться к другим игрокам. Не перебивайте их, не болтайте о постороннем и приглашайте к участию застенчивых игроков.

ФАЗА 4. ПРЕДСТАВЛЕНИЯ

В этой фазе игроки выбирают одно из представлений и дают его на обгарённых кровью песках Колизея на потеху плебсу и знати. За это они получают деньги и славу.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок устраивает 1 из своих представлений, выполняя все шаги, перечисленные ниже. После этого он передаёт ход следующему игроку. Если игрок не может или не хочет устраивать представление, то он должен спасовать и пропустить эту фазу целиком.

Шаг 1. Перемещение знати

Шаг 2. Выбор представления

Шаг 3. Устройство представления и получение славы

ШАГ 1. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЗНАТИ

В свой ход переместите 1 или 2 фигурки знати (сенаторы, консулы и император) вокруг Колизея по пути знати по часовой стрелке.



Сенатор



Консул



Император

Фигурки знати могут перемещаться только по часовой стрелке. Пропускайте любые ячейки с другими фигурками и не учитывайте их при подсчёте ячеек для перемещения.



Когда фигурка заканчивает перемещение в ячейке с изображением аквилы, получите такой жетон из запаса и поместите на свой планшет импресарио.

Чтобы переместить знать, бросьте кубики и выберите одно:

- Переместите 1 фигурку на число ячеек, выпавшее на одном кубике, а другую фигурку — на число, выпавшее на другом. Например, если выпало 2 и 6, переместите 1 фигурку на 2 ячейки, а другую — на 6.
- Переместите 1 фигурку на число ячеек, равное сумме чисел, выпавших на обоих кубиках. Например, если выпало 2 и 6, переместите 1 фигурку на 8 ячеек.

Если вы построили храм Фортуны, то считайте любые числа, выпавшие на кубиках, диапазоном от 1 до выпавшего числа. Чтобы посчитать их сумму, сложите единицы и выпавшие числа отдельно. Так, если выпало 2 и 6, вы можете переместить 1 фигурку на 1–2 ячейки, а другую — на 1–6, либо переместить 1 фигурку на 2–8 ячеек.



После перемещения фигурок вы можете сбросить свои жетоны аквил, чтобы за каждый переместить 1 любую фигурку на 1–3 ячейки по часовой стрелке или против неё. Если вы сбросили жетон аквилы, чтобы переместить фигурку в ячейку с аквилей, вы не получаете такой жетон.



Если фигурки заканчивают перемещение у вашей арки, вы получите больше славы за ваше представление (см. шаг 3 на стр. 13).

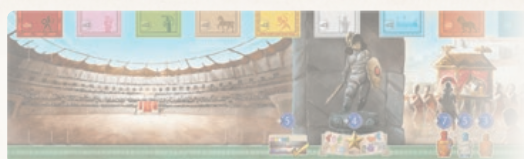
Пример перемещения фигурок знати

Катя бросает кубики: выпадает 3 и 5. Император находится в 4 ячейках от её арки. Она перемещает его на 5 ячеек ко второй своей арке. Она бы предпочла переместить императора к первой арке, чтобы он оказался дальше от арок других игроков, но **Катя** ещё не построила храм Фортуны и не может считать числа на кубиках диапазоном.

Катя не может переместить ни 1 фигурку на 3 ячейки так, чтобы та оказалась у её арки, поэтому она перемещает сенатора мимо арок Риты. Теперь в свой ход Рите придётся потратить жетон аквилы, чтобы переместить сенатора против часовой стрелки.



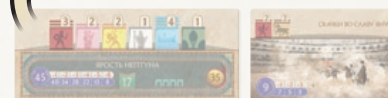
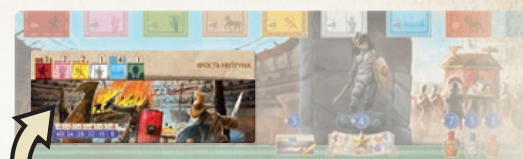
ШАГ 2. ВЫБОР ПРЕДСТАВЛЕНИЯ



Выберите 1 из ваших тайлов представлений, лежащих лицевой стороной вверх или вниз.

2		Малое представление
3		Среднее представление
4		Большое представление

Вы можете выбрать только то представление, для которого у вас достаточно арок и тайлов артистов (знаменитости не учитываются).

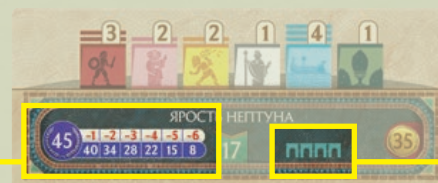


Поместите выбранный тайл лицевой стороной вверх на левую часть своего планшета и перейдите к шагу 3.

Пример выбора представления

Большое представление «Ярость Нептуна» требует участия максимум 13 артистов. Вы можете устроить его, если у вас есть 4 арки и хотя бы 7 из 13 артистов, указанных на тайле представления.

13 артистов – 6 =
требуется минимум
7 артистов.

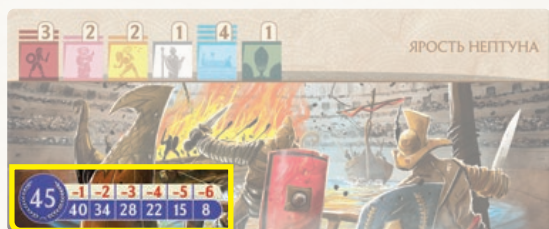


Для этого представления требуется 4 арки.

ШАГ 3. УСТРОЙСТВО ПРЕДСТАВЛЕНИЯ И ПОЛУЧЕНИЕ СЛАВЫ

Наконец, вы устраиваете выбранное представление и наслаждаетесь богатством и известностью! Подсчитайте, сколько славы вы получите, следуя по памятке внизу вашего планшета импресарио:

Устройство представления



А Представление

Если у вас есть все необходимые для представления артисты, получите столько славы, сколько указано в лавровом венце.

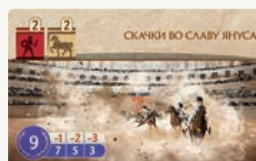
Меньше артистов

Если у вас нет всех необходимых артистов, получите столько славы, сколько указано в таблице под числом недостающих артистов. Например, если вам не хватает 3 артистов, вы получаете столько славы, сколько указано в таблице под ячейкой -3.



Важно! Каждый тайл дублёра может заменить тайл артиста любого типа.

Получение славы



Б Старые представления

Получите по 5 славы за каждый тайл представления, который лежит лицевой стороной вверх около вашего планшета импресарио. Это представления, которые вы устраивали ранее. Вы не получаете славу за представления, которые лежат лицевой стороной вниз.



В Знаменитости

Получите по 4 славы за каждую вашу знаменитость того типа, который указан на тайле устраиваемого представления. Если знаменитость не принимает в нём участия, вы не получаете за неё славу.



Г Знать

Получите славу за каждую фигурку знати у ваших арок:

- 7 славы за императора.
- По 5 славы за каждого консула.
- По 3 славы за каждого сенатора.



Д Глашатаи

Получите по 5 славы за каждого вашего глашатая.



Е Подарки

Получите по 3 славы за каждый ваш жетон подарка.



Ж Сброс жетонов аквил (по желанию)

Можете сбросить сколько угодно своих жетонов аквил, чтобы получить по 3 славы за каждый.

Если вы получили больше славы, чем указано на делении с вашим маркером на шкале славы, переместите маркер на деление с новым значением. Так, если вы получили 40 славы, а ваш маркер был на делении 34, переместите его на деление 40.

Если вы должны переместить маркер на деление с маркером другого игрока, **поместите свой маркер поверх него**. Это важно для разрешения ничьей при выполнении некоторых действий (стр. 15).

Возьмите из банка **столько монет, сколько славы вы получили в этот ход**. Оставьте тайл представления, которое вы только что дали, на вашем планшете импресарио до фазы 5.

Наступает очередь следующего игрока: он перемещает знать, выбирает представление и получает славу.

ПОЛУЧЕНИЕ ПОДАРКОВ

После того как все игроки сделают ход или спасуют, **игрок, у которого больше всех славы, получает 1 жетон подарка** и помещает его на свой планшет импресарио. Если несколько игроков набрали одинаковое количество славы (и больше, чем все другие), то жетон получает тот, чей маркер самый **нижний**.

Важно! Маркер никогда не перемещается назад по шкале. Если вы получили меньше славы, чем отмечено на шкале, маркер остаётся на прежнем делении.



Лиза получает 18 славы и столько же монет.

Если жетонов подарков нет, то вместо этого игра заканчивается (см. раздел «Конец игры» на стр. 15). В ином случае переходите к фазе 5.

Пример хода в фазе представления

Наступает очередь Риты устраивать представление. Сначала она перемещает знать. На кубиках выпадают 3 и 3. Рита уже построила храм Фортуны, поэтому она может переместить либо 2 фигурки на 1–3 ячейки каждую, либо 1 фигурку на 2–6 ячеек. Она выбирает первый вариант и перемещает консула на 3 ячейки к своим аркам, и затем сенатора на 2 ячейки, чтобы он оказался на ячейке с аквиллой — за это она получает такой жетон из запаса.

Затем Рита выбирает представление. Около её планшета лежат 3 тайла: «Корабли Тритона», «Амфитрион» (это представление она устраивала в прошлом раунде) и «Сатиры Мома». Из тайлов артистов у неё есть 4 комедианта, 1 глотатель огня, 1 жрец и 1 художник, а также комедиант-знаменитость. Таким образом, у неё нет ни 1 тайла, необходимого для «Кораблей Тритона». Она может снова устроить представление «Амфитрион», но тогда она не получит славы за старые представления. К счастью, у неё есть 3 арки и достаточно артистов, чтобы поставить «Сатиры Мома».

ПОЛУЧЕНИЕ СЛАВЫ

9 Представление
Настало время подсчитать славу.
У Риты есть не все артисты: 2 из 2 комедиантов, 1 из 2 глотателей огня, 1 из 2 жрецов и 1 художник. У неё нет ни 1 декоратора и нет дублёров, чтобы заменить недостающих артистов. Итого ей не хватает 3 артистов. Согласно таблице, в этом случае она получает 9 славы.

5 Старые представления
За старое представление «Амфитрион» она получает ещё 5 славы.

4 Знаменитость
Так как в «Сатирах» участвуют комедианты, Рита получает ещё 4 славы за знаменитость этого типа.

5 Знать
Консул у её арки приносит ещё 5 славы.

0 Глашатаи и подарки
У неё нет глашатаев или подарков, и за них она ничего не получает.

Аквилы
Она сбрасывает жетон аквилы, чтобы получить ещё 3 славы.

26
Итого $9 + 5 + 4 + 5 + 0 + 3 = 26$ славы. Сейчас её маркер находится на делении 7, и она перемещает его на деление 26, а затем получает 26 монет из банка. Затем наступает ход следующего игрока по часовой стрелке.



ФАЗА 5. ЦЕРЕМОНИЯ ЗАКРЫТИЯ

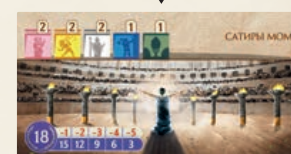
В конце дня император благословляет самого успешного импресарио, и игроки изменяют состав труппы перед следующим раундом.

ШАГ 1. УХОД АРТИСТА И УБОРКА АРЕНЫ

По очереди **каждый игрок**, который устраивал представление в этом раунде, выбирает 1 из своих тайлов артистов, которые принимали участие в этом представлении, и сбрасывает его.

Затем каждый игрок помещает тайл этого представления около своего планшета импресарио лицевой стороной вверх. Это представление будет приносить 5 славы каждый раз, когда вы будете устраивать **другое** представление в последующих раундах.

Помните, что сброс тайла артиста может привести к потере фигурки знаменитости этого типа (стр. 9).



ШАГ 2. ПЕРЕМАНИВАНИЕ АРТИСТА

Игрок, у которого **меньше всех славы**, крадёт 1 тайл артиста у игрока, у которого **больше всех славы**. Он может украсть тайл любого типа, включая дублёра. Это также может привести к потере фигурки знаменитости (стр. 9).

Важно! Только один игрок может переманить артиста. Если у нескольких игроков одинаковое количество славы (и меньше, чем у всех других), то тот из них, чей маркер находится **сверху**, считается игроком с наименьшим количеством славы.



ШАГ 3. ВЫБОР ПЕРВОГО ИГРОКА



Игрок, у которого меньше всех славы, выбирает первого игрока на следующий раунд. Он может выбрать себя. Первый игрок помещает соответствующий маркер рядом со своим планшетом.

НОВЫЙ РАУНД

Первый игрок начинает фазу 1 следующего раунда.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после раунда IV, когда ни один игрок не получает жетон подарка в конце фазы 4. Все игроки немедленно возвращают все жетоны аквил в общий запас и получают по 3 славы за каждый.

Игрок, у которого больше всех славы, становится величайшим импресарио и побеждает в игре!

В случае ничьей побеждает претендент, у которого **больше монет**. Если и монет поровну, побеждает претендент, у которого **больше знаменитостей**. Если и знаменитостей поровну, претенденты делят победу.



ПАМЯТКА

ТИПЫ ТАЙЛОВ АРТИСТОВ И ЗНАМЕНИТОСТЕЙ

В мешочке находятся 14 типов тайлов.

								
24 гладиатора	12 комедиантов	12 музыкантов	12 коней	4 дублёра				
								
12 глотателей огня	12 жрецов	12 капитанов	12 львов	8 тайлов аквил				
								Немедленно сбросьте этот тайл и получите жетон аквилы из запаса (стр. 17).
12 декораторов	12 художников	12 колесничих	12 слонов					



ТАЙЛЫ ДУБЛЁРОВ

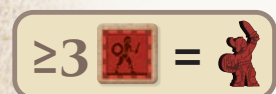
Эти тайлы являются «джокерами»

и могут заменить артистов **любого** типа (одного или разных) при устройстве представления (стр. 13).

Однако дублёры никогда не достигают совершенства в каком-то одном искусстве, и потому у них нет знаменитости, и они не считаются «джокерами» для любых других действий. Например, вы не можете учитывать дублёров при подсчёте тайлов одного типа для получения фигурки знаменитости.

ЗНАМЕНИТОСТИ

Как правило, вы получаете и теряете знаменитостей в фазах 2, 3 и 5. Каждая знаменитость принесёт вам 4 славы, если вы устроите представление с участием артистов этого типа (стр. 13).



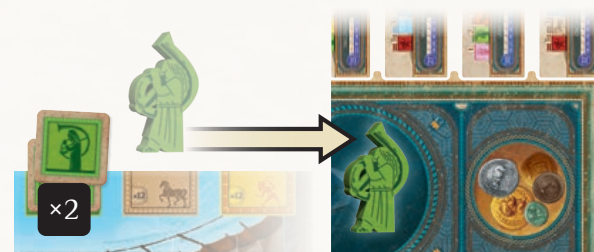
Получение знаменитости

Если в любой момент игры у вас окажется хотя бы 3 тайла артистов одного типа и больше тайлов этого типа, чем у любого другого игрока, немедленно получите фигурку знаменитости этого типа из запаса или от другого игрока.



Потеря знаменитости

Вы немедленно теряете фигурку, если у другого игрока стало больше тайлов артистов этого типа, так как он получил или вы потеряли соответствующие тайлы. В этом случае передайте фигурку этому игроку. Если у нескольких игроков одинаковое количество тайлов одного типа



(и больше, чем у любого другого игрока), верните фигурку в запас.

Вы немедленно теряете фигурку, если у вас останется 2 тайла артистов соответствующего типа или меньше. Если ни один другой игрок не должен получить фигурку, верните её в запас.



ЖЕТОНЫ АКВИЛ

Жетоны аквил (орла) используются в игре для нескольких целей.

ВЫ МОЖЕТЕ ПОЛУЧИТЬ ЖЕТОНЫ АКВИЛ:

Фаза 2

Купив лот с тайлом аквилы (стр. 8). Когда вы получаете тайл аквилы в фазе 2, немедленно сбросьте его и возьмите жетон аквилы из запаса.

Фаза 3

Выменяв его у другого игрока (стр. 11).

Фаза 4

Завершив перемещение фигурки знати на ячейке с аквиллой (стр. 12).

ВЫ МОЖЕТЕ СБРОСИТЬ ЖЕТОН АКВИЛЛЫ, ЧТОБЫ:

Фаза 1/2

Получить 6 монет для инвестиций в фазе 1 или для оплаты ставки во время аукциона в фазе 2 (стр. 6–8).

Фаза 4

Переместить фигурку знати на 3 ячейки по часовой стрелке или против неё (стр. 12).

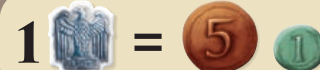
Фаза 4

Получить 3 славы после представления в фазе 4 (стр. 13).

Конец игры

Получить 3 славы в конце игры (стр. 15).

Для ставок
и инвестиций



Возвращайте все сброшенные жетоны аквил в запас. Их количество в игре не ограничено: если у вас кончились такие жетоны, найдите им замену.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Вольфганг Крамер, Маркус Любке

Разработчик:
Джонатан Кантин (Джонни Пак)

Художники: The Mico, Иэн О'Тул

Арт-директор: Yoma

Менеджер проектов: Танос Аргирис

Дизайнеры: Иэн О'Тул, Зиния Редо

3D-дизайнер: Полина Деруино

Составитель правил: Алекс Флагг

Редактор: Патрик Капера

Верстальщик: Аха Хулзебос

Корректор: Рикардо Гонсалвеш

Дизайнер ложементов:
Дэниел Каннингем

Тестировщики: Дастин Аннас, Стивен Арамани, Танос Аргирис, Дэрил Эндрюс, Джек Блесс, Шон Браун, Грег Кантин (Pops), Полина Деруино, Александр Джорджевич, Рон Добинс, Йоргос Энглезос, Рикардо Гонсалвеш, Кенни Гудман, Райан Герра, Джон Гатри, Хент ван Имхофф, Дейл Киффер, Матэ Кисс (Sunwolf), Джейсон Левин, Бен Мэддокс, Анжела Мавромати, Райан Нельсон, Хавьер Родригес (Mishi), Зиния Редо, Джек Руф, Ларисса Сторм, Кори Томпсон, Василис Василеадис (Grofindel), Брайан Вильсон, Брайан Ян

Особая благодарность студии ONIRO, Бену Мэддоксу и Адриану Вону за видео-анимацию для кампании на Gamefound, Матеушу Зайде за фотографии, Ammos Music за саундтрек, Эрику ван де Хенде за предложение стретч-голов и, конечно, нашим бэкерам, обзорщикам, локализаторам и всем, кто поддерживал нас!

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES

Переводчик: Евгения Орлова

Корректор: Елена Даценко

Редактор: Евгения Орлова

Дизайнеры-верстальщики:
Александр Шевченко, Ксения Есина

Выпускающий редактор: Даниил Молошников

Руководитель проекта: Антон Петров

Руководитель редакции: Валерия Горбачёва

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2026 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.



По классическим правилам в игре может быть от 3 до 5 игроков.

КЛАССИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА

Правила этого переиздания «Колизея» несколько отличаются от издания 2007 года, однако, если хотите, вы можете сыграть по классическим правилам. Для этого прочтите раздел ниже и измените состав компонентов.

ИЗМЕНЕНИЯ В КОМПОНЕНТАХ

УДАЛИТЕ СЛЕДУЮЩИЕ КОМПОНЕНТЫ		Удаляйте только тайлы со светлым оборотом.	
		 ×4	 ×1
«Дикие звери»	«Корабли Тритона»	4 гладиатора	1 жрец
 ×1	 ×2	 ×2	 ×2
1 капитан	2 льва	2 декоратора	2 художника
 ×2	 ×2	 ×4	
2 колесничих	2 слона	4 аквилы	Глотатель огня
			
Декоратор	Художник	Колесничий	Слон
Все компоненты для игры вдвоём и в одиночку.			

ДОБАВЬТЕ СЛЕДУЮЩИЕ КОМПОНЕНТЫ

	
4-й жетон подарка	4 тайла артистов-зодчих
Вы не можете использовать эти компоненты при игре по классическим правилам:	
	
Сбежавший лев	Тайлы глашатаев
	
Монумент аквилы	Карты аквил

ХОД ИГРЫ

В правила вносятся следующие изменения:

Фаза 1

ИНВЕСТИЦИИ

В свой ход вы можете выбрать **только 1** вариант инвестиции, а не 2. Если вы сбросите 2 жетона аквил или удалите из игры свой тайл зодчего, вы сможете сделать вторую инвестицию. В этом случае вы можете выбрать тот же вариант, что и в первый раз. Например, вы сможете купить 2 арки или 2 глашатаев в один ход.



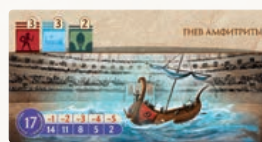
Постройка храма Фортуны
5 монет



Наём глашатая
10 монет



Покупка арки
10 монет

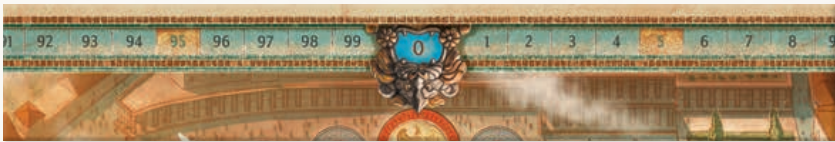


Репетиция представления
13–46 монет

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьтесь к игре по обычным правилам со следующими изменениями:

1 Поместите поле стороной с синими знамёнами вверх.



3 Поместите рядом с полем 4 жетона подарков, так как вы сыграете 5 раундов, а не 4.

4 Поместите узкий планшет запаса на сторону с синим центром и числами 10.

5 10 Поделите тайлы малых представлений на 2 стопки: одну с фигурами на белом фоне (красный круг, красный треугольник) и другую с фигурами на красном фоне (красный круг, красный треугольник), и раздайте каждому игроку по 1 тайлу из каждой стопки.

7 Каждый игрок переворачивает планшет импресарио на сторону со статуей с серым щитом.



11 Поместите следующие тайлы со светлыми оборотными сторонами в мешочек:

 ×10	 ×5	 ×4	 ×6
10 гладиаторов	5 комедиантов	4 музыканта	6 коней
 ×1	 ×1	 ×2	 ×2
1 глотатель огня	1 жрец	2 капитана	2 льва
 ×4	 ×3	 ×1	 ×1
4 декоратора	3 художника	1 колесничий	1 слон

Каждый игрок берёт количество тайлов в зависимости от общего числа игроков.

Заполните рынки тайлами из мешочка. Если в нём остался 1 тайл, отложите его лицом вниз. Когда вам впервые требуется пополнить рынок, сначала выложите этот отложенный тайл, а затем продолжите брать тайлы из мешочка.

 Игроки	 Тайлы
3	8
4	6
5	5

12 Положите в мешочек все тайлы со светлой и тёмной оборотными сторонами, кроме отложенного.

Первым игроком становится тот, чья арка ближе всего к начальной ячейке императора.

Фаза 2 НАЁМ АРТИСТОВ

В издании 2007 года правила проведения аукционов отличались, однако вариант из нового издания точнее отражает оригинальный замысел авторов. Если хотите полностью следовать классическим правилам, то внесите следующие изменения в эту фазу.

Колонна

Вы не можете проводить аукцион как активный игрок, если на начало вашего хода у вас нет колонны. В этом случае вы должны спасовать.

Выигрыш лота

Если вы выиграли лот, не забирайте свою колонну с поля, а поместите её в центр Колизея. Вы больше не можете участвовать в аукционах в этом раунде.

Только 1 выигрыш

Заберите колонну с поля только в конце фазы аукционов. Таким образом, вы можете выиграть только 1 лот в этой фазе — либо в свой ход, либо в ход противника.

Фаза 3 ОБМЕН АРТИСТАМИ

Игроки не могут обмениваться жетонами аквил (то есть обмениваться можно только тайлами артистов или монетами).



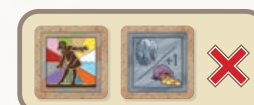
Фаза 4 ПРЕДСТАВЛЕНИЯ

Шаг 1. Перемещение знати

- Вы бросаете **только 1** кубик и перемещаете только 1 фигурку.
- Если вы построили храм Фортуны, то бросаете 2 кубика и можете переместить 1 фигурку на результат одного кубика, а вторую — на результат другого, либо переместить 1 фигурку на сумму результатов кубиков.
- При перемещении не пропускайте ячейки, занятые другими фигурками, и учитывайте их при подсчёте. Фигурка может закончить перемещение в ячейке с другой фигуркой. В одной ячейке может быть сколько угодно фигурок.

Фаза 5 ЦЕРЕМОНИЯ ЗАКРЫТИЯ

- Игрок, у которого меньше всех славы, не может украсть тайл дублёра или зодчего.
- Перед началом нового раунда игрок с маркером первого игрока передаёт его игроку слева.



КОНЕЦ ИГРЫ

- Игра заканчивается после раунда V, а не раунда IV.
- В конце игры игроки должны сбросить жетоны аквил, однако они не получают по 3 славы за каждый жетон в конце раунда V (при устройстве представлений они получают славу за жетоны как обычно).



ПАМЯТКА ПО ТИПАМ ТАЙЛОВ АРТИСТОВ ПРИ ИГРЕ С КЛАССИЧЕСКИМИ ПРАВИЛАМИ

При игре с классическими правилами используется другой набор тайлов артистов и фигурок знаменитостей.

									
20 гладиаторов	12 комедиантов	12 музыкантов	12 коней	4 дублёра	4 тайла зодчих				
									Сбросьте этот тайл и получите жетон аквилы из запаса либо сделайте вторую инвестицию (стр. 18).
12 глотателей огня	11 жрецов	11 капитанов	10 львов	4 тайла аквил					
									
10 декораторов	10 художников	10 колесничих	10 слонов	Немедленно сбросьте этот тайл и получите жетон аквилы из запаса (стр. 17).					