

Как было приказано Императором, величайшее празднование в римской истории длилось не ослабевая в течение 99 дней. Все римляне стали свидетелями самых грандиозных представлений, которые когда-либо видела империя. Всё это - чтобы увековечить открытие амфитеатра Флавиум - Колизея. Десятки тысяч людей стеклись в город, чтобы своими глазами увидеть сотни сражающихся гладиаторов, редких экзотических животных, бродящих по песку арены, услышать и увидеть величайших музыкантов и актеров со всей империи. Но все эти события были только прелюдией к сегодняшнему дню - финальному празднованию. Как мастер-импресарио вы готовились к этому моменту всю свою жизнь. Сам Титус занял место в императорской ложе и по взмаху его руки начнётся финальное представление. Настал ваш момент славы.

В Колизее вы действуете как римский импресарио, ставя величайшее представление на своей арене, в надежде привлечь самое большое количество зрителей. Вы получите богатство и славу за каждое представление, которое поставите и используете их все для того, чтобы реализовать ещё более амбициозные проекты. Привлеките больше всего зрителей к одному из ваших представлений, и вы получите титул великого импресарио, который всем будет говорить о ваших экстраординарных спектаклях, прогремевших на всю империю.

Компоненты игры

Внутри коробки вы найдёте

1. 1 буклет с правилами
2. 1 игровое поле
3. 10 фрагментов арены пяти разных цветов
4. 10 фрагментов расширения арены пяти разных цветов
5. 5 лож императора
6. 10 Сезонных билетов (каждый стоящий 5 дополнительных зрителей)
7. 5 фишек для подсчёта очков
8. Император. 2 Консула и 3 Сенатора (римская знать)
9. 2 кубика
10. 80 римских монет (номиналом 1. 2. 5.10. 50)
11. 4 подиума, каждый приносящий 3 дополнительных зрителя
12. 152 жетона ресурсов представлений (40 с зелёной обратной стороной. 112 - с оранжевой)
13. 7 наград звёздным исполнителям
14. 30 программ представлений
15. 18 императорских медалей
16. 6 памяток по представлениям
17. 1 жетон первого игрока
18. 1 счётчик, отмечающий ходы
19. 1 мешочек для хранения компонентов



Рис. Сезонный билет, Императорская ложа.

Сенатор, Консул, Император



Рис. Жетон с зелёной обратной стороной и жетон с оранжевой обратной стороной

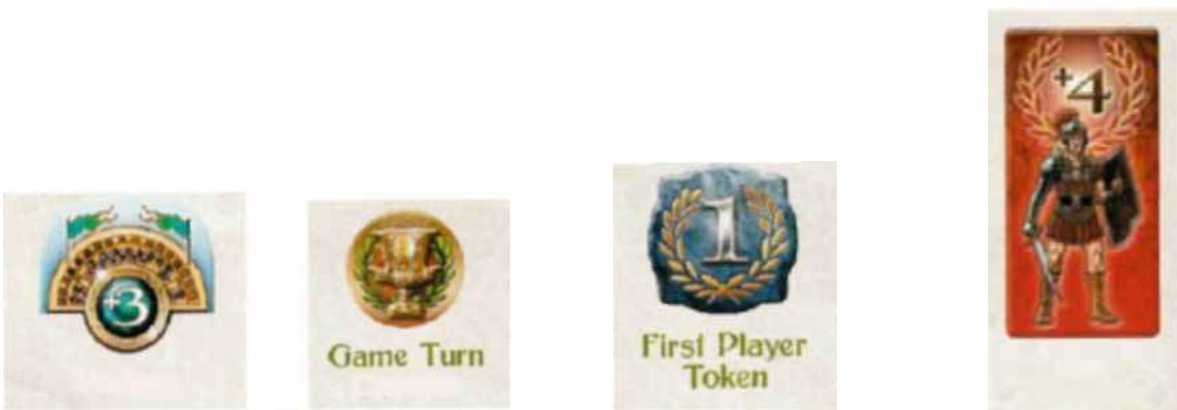


Рис. Подиум

Рис. Счётчик, отмечающий ходы

Рис. Награда

Звёздный исполнитель

Подготовка к игре

Положите игровое поле в центр стола.

Прежде чем играть первый раз, извлеките все римские монеты и положите их рядом с полем - это общий банк, который будет использоваться в игре.

А также извлеките подиумы, императорские медали, награды звёздных исполнителей и положите их недалеко от игрового поля вместе с 2 кубиками. 10 фрагментов расширений арены, а также 5 императорских лож и 10 сезонных билетов положите там же. (1)

Раздайте всем игрокам памятки, фишки для подсчёта очков, по 2 полукруглых фрагмента арены соответствующего цвета, а также монеты на сумму 30. (2)
Поставьте фишки для подсчёта очков на стартовую позицию на дорожке подсчёта количества зрителей, которая идёт вдоль игрового поля. (3)

Извлеките все жетоны ресурсов представлений и отделите жетоны с зелёной обратной стороной от жетонов с оранжевой обратной стороной. Перемешайте зелёные жетоны и заполните 5 рынков в центре игрового поля, разместив по 3 жетона лицевой стороной вверх на каждом рынке. (4)

В зависимости от числа игроков раздайте зелёные жетоны ресурсов представлений каждому игроку следующим образом:

- 3 игрока - по 8 зелёных жетонов ресурсов представлений
- 4 игрока - по 6 зелёных жетонов ресурсов представлений
- 5 игрока - по 5 зелёных жетонов ресурсов представлений

Положите эти зелёные жетоны ресурсов представлений перед собой лицевой стороной вверх рядом с монетами. (5)

В случае если в игре участвуют 3 или 4 игрока, положите оставшийся жетон обратной стороной вверх рядом с игровым полем.

Положите оранжевые жетоны ресурсов представлений в мешочек. Мешочек положите рядом с игровым полем.

Положите оранжевые жетоны ресурсов представлений в мешочек. Мешочек положите рядом с игровым полем.

Начальная позиция арены каждого игрока меняется в зависимости от числа игроков.



Рис. Расположение арен при 3-х, 4-х, 5-ти игроках.

Поставьте Императора, 2-х Консулов и 3-х Сенаторов на цветные квадраты, расположенные на дорожке внутри игрового поля. (6) Их позиции используются также, как области отдыха, чтобы облегчить их путешествие. Каждый квадрат представляет собой один шаг на пути, по которому путешествуют эти знатные персоны, посещая арены.

Возьмите программы представлений, пронумерованные от 1 до 5. перемешайте их и раздайте по одной каждому игроку. Повторите то же самое с программами, пронумерованными от 6 до 10. Таким образом, каждый игрок должен иметь на руках по 2 программы: одну с номером от 1 до 5 и одну с номером от 6 до 10.

Эти две программы представлений кладутся лицом вверх рядом с монетами и жетонами ресурсов представлений каждого игрока так, чтобы другие игроки их видели. (7)

Если остались какие-либо программы представлений, пронумерованные от 1 до 10. уберите их из игры.

Положите программы представлений, пронумерованные от 11 до 30 по возрастанию и разместите их в 2 стопки в соответствии с их длиной рядом с игровым полем. (8)

Разместите счётчик, отмечающий ходы на первую позицию на доске. (9)

Теперь вы готовы начать игру.

Цель игры

Цель игры - организовать самое экстраординарное представление, которое привлечёт больше всего зрителем на вашу арену.

Большее число зрителей, присутствующих на ваших представлениях принесут вам дополнительную славу и богатство. Деньги, которые вы зарабатываете, помогут вам приобретать новые ресурсы: бесстрашных гладиаторов, мощных львов, восхитительных лошадей... Которые вы будете использовать для того, чтобы поставить ещё более великолепные представления на следующих ходах.

Однако для того, чтобы организовывать всё более амбициозные проекты, вам потребуется улучшить свою арену, добавляя в неё различные расширения, покупая сезонные билеты и строя императорскую ложу, чтобы сделать вашу арену более привлекательной для самого императора и других знатных персон.

В течение игры, каждый игрок будет иметь возможность провести не более 5 представлений. Игрок, который привлечёт наибольшее число зрителей на любое из своих пяти представлений, объявляется победителем.

Ход игры

Игра состоит из пяти ходов, каждый из которых состоит из пяти различных фаз.

Фаза 1. Инвестирование.

Фаза 2. Приобретение жетонов ресурсов представлений.

Фаза 3. Торговля и обмен жетонами ресурсов представлений.

Фаза 4. Создание представления.

Фаза 5. Завершающие церемонии.

Каждая фаза не обязательна. Игрок может, при желании, пропустить одну или несколько фаз.

В первый ход игрок, чья арена располагается слева от Императора, берёт жетон первого игрока и выполняет первую фазу своего хода. Далее по часовой стрелке все остальные игроки выполняют действия, относящиеся к своей первой фазе.

После того, как все закончили свою первую фазу, первый игрок начинает следующую фазу. Игра продолжается так, что каждый игрок имеет возможность поучаствовать в каждой фазе до того, как начнётся следующая.

В начале каждого хода, счётчик ходов перемещается на следующую позицию. Игрок, находящийся слева от первого игрока, на следующем ходе берёт жетон первого игрока и становится новым первым игроком на этот ход.

Игра заканчивается после четвёртой фазы пятого хода игры.

Фаза 1. Инвестирование

В этой фазе каждый игрок может сделать одну (и только одну!) из следующих инвестиций:

- 1. Купит новую программу представления*
- 2. Расширит арену*
- 3. Купит сезонный билет*
- 4. Построит Императорскую ложу*

Примечание: *Хотя игрок обычно ограничен только одной инвестицией в течение каждого хода, он может сделать дополнительную инвестицию, используя две императорские медали (см. раздел Императорские медали).*

Покупка нового представления

В начале игры каждый игрок получает 2 программы представлений. Чтобы создать более амбициозные программы, игрок может купить дополнительные программы во время фазы инвестиций. Новые программы, которые покупают игроки, должны иметь больший номер, чем те, что они уже использовали.

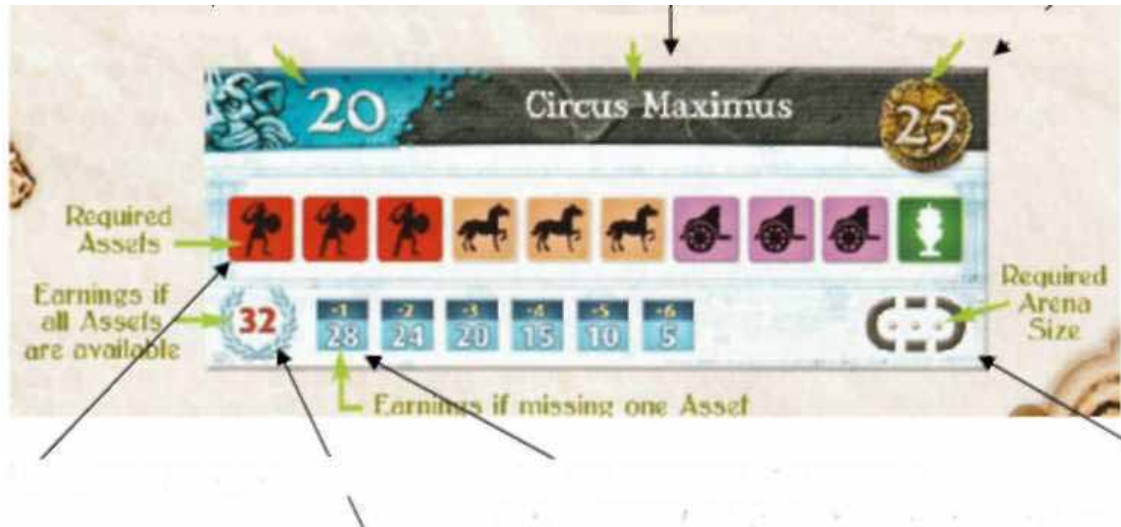
Программы представлений содержат необходимую информацию для создания представления, включая его стоимость в монетах (которая должна быть уплачена в банк тут же при приобретении). А также размер арены и количество ресурсов, которое потребуется, чтобы его поставить. А также потенциальное число дополнительных зрителей, которое оно может привлечь, в зависимости от того, насколько полным оно было.

Следующая иллюстрация показывает вам, где найти всю информацию, касающуюся программы представления.

Номер программы

Название программы

Стоимость покупки



Требуемые ресурсы

Если не хватает 1-го ресурса, количество зрителей будет 28, если 2х – то 24.

Требуемый размер арены

Расширение вашей арены

Чтобы поставить некоторые из наиболее амбициозных представлений, игрок должен инвестировать в расширение своей арены. Чтобы купить фрагмент расширения арены, игрок платит в банк 10 монет. Арена может быть расширена в любом из направлений (по усмотрению игрока).



Рис. Вы можете расширить арену в любом направлении.

В начале игры каждая арена занимает 2 квадрата на пути. После того, как использовано первое расширение, арена занимает 3 квадрата. Арена может быть расширена дважды и в сумме занимать 4 квадрата



Рис. Второе расширение арены.

Игрок может расширять арену только 1 раз за ход. Кроме случая использования 2х императорских медалей, чтобы сделать повторную инвестицию (см. раздел Императорские медали).



Рис. Знатные персоны могут оказаться внутри арены в результате ее расширения.

Покупка сезонных билетов

Игроки также могут делать инвестиции, покупая Сезонные билеты, которые гарантируют по 5 дополнительных зрителей на каждое предстоящее представление.

Чтобы купить Сезонный билет игрок платит в банк 10 монет. Затем он кладёт купленный Сезонный билет на свою арену.

Хотя за 1 ход игрок может купить только 1 Сезонный билет (за исключением случая использования 2 Императорских медалей), игрок может добавить несколько сезонных билетов к своей Арене, если, конечно, они есть в наличии.

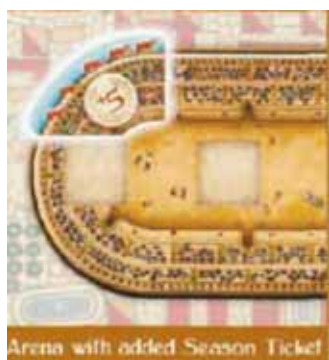


Рис. Арена с добавленным сезонным билетом.

Строительство Императорской ложи.

Присутствие Императора (а также Консула или Сенатора) на вашей арене всегда почётно. Построив Императорскую ложу, вы увеличите шансы привлечь этих высокопоставленных персон на свои представления. Чтобы построить Императорскую ложу заплатите в банк 5 монет и добавьте Императорскую ложу к своей арене. Наличие ложи Императора даёт возможность игроку кидать 2 кубика вместо 1, когда он организует представление (см. раздел Организация представления). Арена может иметь не более одной Императорской ложи.

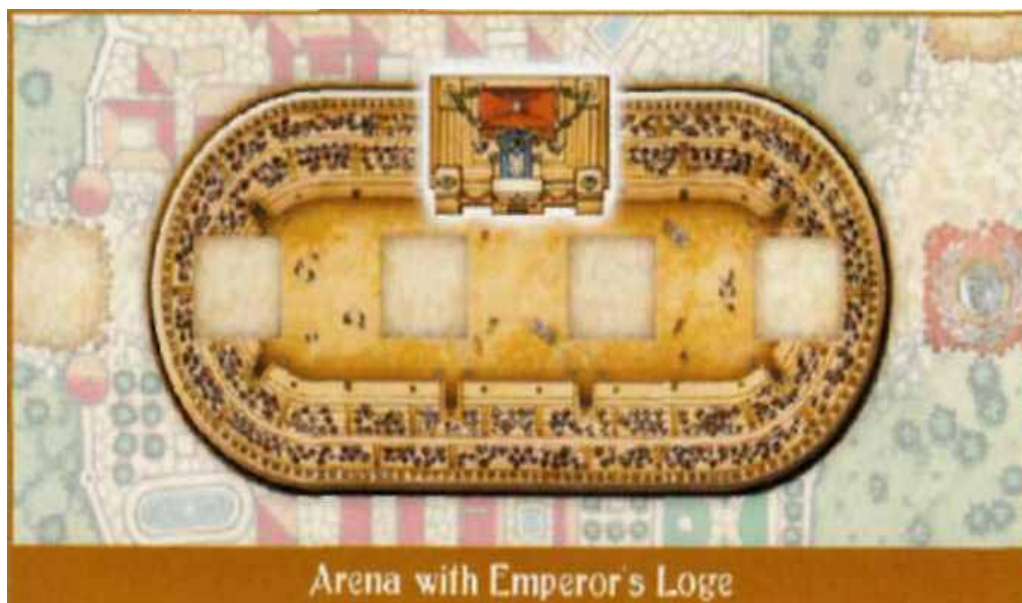


Рис. Арена с Императорской ложей

Тип инвестиций	Цена	Выгода
Покупка программы представления	Цена указана на программе	Возможность создать новое представление
Расширение арены	10 монет	Больше места для привлечения знатных зрителей и возможность создавать более масштабные представления
Покупка Сезонного билета	10 монет	Привлечение 5-ти дополнительных зрителей
Строительство Императорской ложи	5 монет	Бросок 2-х кубиков вместо 1 во время создания представления

Фаза 2: приобретение жетонов ресурсов представлений

На игровом поле присутствует 5 рынков, на каждом находится по 3 жетона ресурсов представлений, лежащих лицевой стороной вверх.

Жетоны приобретает тот игрок, который сделает максимально высокую ставку среди игроков за конкретный рынок.

Первый игрок текущего хода указывает рынок, который его интересует и делает первую ставку.

Аукцион

Первая ставка за какой-либо рынок должна быть не менее 8 монет.

Далее по часовой стрелке каждый из игроков может сделать более высокую ставку. Ставки продолжаются до тех пор, пока все игроки, кроме одного не спасуют. Если игрок выходит из аукциона, он не сможет снова присоединиться к аукциону за данный конкретный рынок на этом ходу.

Победитель платит в банк свою ставку и кладёт 3 жетона ресурсов представлений с рынка и кладёт перед собой лицевой стороной вверх. Став победителем аукциона он больше не может участвовать в аукционе в этот ход.

Следующие аукционы проходят аналогично, пока каждый игрок не получит шанс начать новый аукцион в этом ходу.

Заполнение рынков

Если победитель аукциона - активный игрок (то есть, игрок, который начал аукцион), то новые жетоны ресурсов представлений кладутся на свободные места до начала следующего аукциона. Всегда сначала на свободные места выкладываются жетоны ресурсов представлений с зелёной обратной стороной, и только потом (когда кончатся зелёные жетоны) используются жетоны ресурсов представлений с оранжевой обратной стороной из мешочка. Новые жетоны положите лицевой стороной вверх на освободившиеся рынки. Как только жетоны заменены, может начаться новый аукцион. Его начинает игрок, который находится слева от игрока, начавшего предыдущий аукцион.

Если победитель аукциона - не активный игрок (то есть не тот, кто начинал аукцион), то жетоны на рынке не возобновляются до тех пор, пока активный игрок не выиграет какой-либо аукцион в этом ходу или не спасует, когда ему представится возможность сделать начальную ставку.

Замечание: Участие в аукционе не является обязательным. Игрок может спасовать, когда приходит его очередь начинать аукцион, однако в этом случае, он по-прежнему может присоединиться к аукционам, начатым другими игроками, но уже не может начать аукцион в этом ходу сам.



Фаза 3: Торговля или обмен жетонами ресурсов представлений

В течение игры игрок мог получить жетоны ресурсов представлений, которые ему не нужны. В течение этой фазы игроки имеют возможность обменяться или продать ненужные им жетоны ресурсов представлений.

Первый игрок в данном ходу начинает этот процесс, сделав начальное предложение другим игрокам. Игроки могут купить, продать или обменяться жетонами с любым из других игроков. Для сделок могут использоваться только сами жетоны и монеты. Все сделки должны быть произведены немедленно. Никакая сделка не может базироваться на обещании что-либо сделать взамен в будущем.

Как только первый игрок закончил торговлю, следующий игрок по часовой стрелке может начинать любые сделки, какие он хочет. Эта фаза заканчивается. Когда все игроки закончили торговлю или обмен. Неактивный игрок может проводить операции только с активным игроком, а не между собой. В зависимости от желания или нежелания игроков участвовать в торговле, возможно, что в данной фазе не будет проведено ни одной сделки.

Фаза 4: Создание представления.

В этой фазе каждый игрок, начиная с первого игрока текущего хода, может создать представление. Создание представления состоит из 3-х шагов.

Шаг 1: Перемещение Сенаторов, Консулов и Императора.

Перед созданием представления, каждый игрок старается переместить знатных персон на свою арену. Каждая из этих знатных персон привлекает на арену дополнительных зрителей. Император - 7 дополнительных зрителей. Консулы - по пять дополнительных зрителей. Сенаторы по 3 дополнительных зрителя.

Перемещение знатных персон определяется броском одного или двух специальных кубиков. Если ваша арена пока не имеет Императорской ложи, то вы кидаете 1 кубик. После добавления Императорской ложи вы будете кидать 2 кубика.

Каждый бросок кубика определяет на сколько квадратов вы должны передвинуть одного из знатных персонажей по часовой стрелке. Если на кубике выпало значение от 1 до 3, то вы можете переместить одного из знатных персонажей на 1, 2 или 3 квадрата вперёд. Игрок, кидаящий два кубика может выбирать, либо переместить 2 знатных персонажа на числа, выпавшие на кубиках, либо переместить 1 знатного персонажа, использовав сумму чисел на обоих кубиках.

Если после перемещения одна из знатных персон оказывается в зоне отдыха (один из цветных квадратов), игрок зарабатывает 1 Императорскую медаль (см. раздел Императорские медали).



Рис. Сенатор перемещается на зону отдыха. Переместивший его игрок, зарабатывает 1 Императорскую медаль.

Если игрок использует 2 кубика для перемещения 1 знатного персонажа. Императорскую медаль он может получить только в том случае, если знатный персонаж закончил свой путь на зоне отдыха, а не прошёл её на полпути.



Рис. Консул проходит мимо зоны отдыха, не останавливаясь на ней, поэтому игрок не получает Императорскую медаль

На одном квадрате может находиться несколько знатных персон.

Шаг 2: Создание вашего представления

Выберите одну из программ представлений, которые у вас есть. Объявите для всех остальных игроков его название. Положите эту программу перед собой так, чтобы каждый мог её видеть. Вы можете создать только 1 представление за ход. Учитывая, что некоторые представления требуют арены определённого размера, проверьте сначала, достаточно ли велика ваша арена для создания такого представления.

Теперь выложите жетоны ресурсов представлений, которые будут использованы для создания этого представления. Вам не обязательно иметь все жетоны ресурсов представления, приведённые на программе представления. Однако за каждый недостающий ресурс, очки, положенные за реализацию вашего представления, будут уменьшены. Кроме того, вы должны иметь минимальный набор ресурсов, чтобы иметь возможность создать представление.



Программа представления с необходимыми жетонами ресурсов представления.

Примечание: Вы можете создать представление, которое вы уже презентовали во время одного из предыдущих ходов. Однако, когда вы создаёте новое представление, предыдущая программа представления переворачивается лицевой стороной вниз и приносит новому представлению 5 дополнительных зрителей к новому представлению, (см. раздел *Предыдущее представление*).

Теперь вы готовы посчитать число зрителей, которое привлекло ваше представление.

Шаг 3: подсчёт зрителей на вашем представлении.

Определите успех вашего представления, посчитав число зрителей, которое на нём присутствовало. Вы должны сделать следующее.

Подсчитайте число зрителей, привлечённое самой программой представления.



Каждая программа представления может привлечь потенциальное количество зрителей, которое указано на программе в левом нижнем углу. Более зрелищные представления будут привлекать большее количество зрителей. Однако каждый недостающий жетон ресурсов представлений при создании представления, уменьшит вашу аудиторию. Вы получите максимальное количество зрителей, если только присутствуют все жетоны ресурсов представления.



В приведённом примере, при создании программы, игроку не хватает одного ресурса лошади и одного ресурса колесницы. Вместо того, чтобы привлечь максимальное количество зрителей (32). Представление привлечёт только 24 зрителя.

Добавьте по 5 зрителей за каждое предыдущее созданное представление.

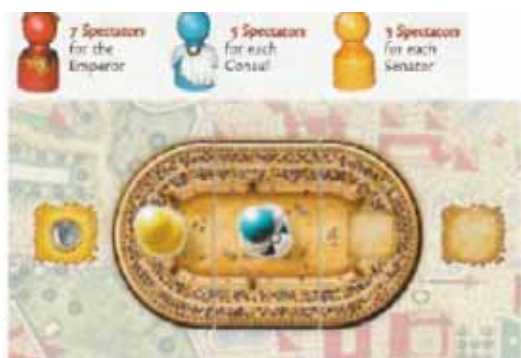
Если это ваше не первое представление, то каждое ранее созданное представление, перевёрнутое лицевой стороной вниз, приносит вам дополнительно по 5 зрителей (см. раздел Предыдущее представление).

Добавьте 4 зрителя за каждую награду Звёздный исполнитель, которая у вас есть.

Вы можете добавить этих зрителей только, если жетоны ресурсов типа, соответствующего вашей награде Звёздный исполнитель, были использованы при создании этого представления (см. раздел Звёздные исполнители).

За каждую знатную персону, присутствующую добавьте следующее количество очков:

- 7 зрителей за Императора
- 5 зрителей за каждого Консула
- 3 зрителя за каждого Сенатора



Добавьте 3 зрителя за каждый подиум, который вы получили на предыдущих ходах (см. раздел Подиумы)



Добавьте 3 зрителей за каждую сыгранную Императорскую медаль. Если у вас есть одна или больше Императорских медалей, вы можете использовать их, чтобы привлечь дополнительно 3-х зрителей за каждую сыгранную Императорскую медаль. После чего эти Императорские медали скидываются.



Если после того, как представление завершено и зрители подсчитаны, окажется, что игрок получил больше очков, чем он получил за предыдущие представления, то игрок передвигает свою фишку на новую позицию на дорожке подсчёта очков в соответствии с числом зрителей, которое он привлёк на только что созданное представление. Если же представление привлекло меньшее или тоже количество зрителей, что и предыдущие представления, то фишка подсчёта очков остаётся на месте. Так как, фишка показывает только лучший результат, полученный на каком-либо из ходов за представления этого игрока.



Фишка игрока перемещается, чтобы зафиксировать лучший, на текущий момент, результат игрока. Монеты, получаемые игроком, соответствуют последнему, реализованному им представлению.

Затем вы получаете монеты из банка в соответствии с числом зрителей, которое присутствовало на вашем представлении, созданном в этот ход.

Фаза 5: Завершающие церемонии.

Подиумы.

В конце каждого хода, за исключением последнего, игрок с максимальным количеством очков, получает подиум и кладёт его на свою арену. Игрок с максимальным количеством очков - не обязательно игрок, привлёкший больше всего зрителей на своё представление в текущий ход, а тот, кто имеет наилучший результат с начала игры. Если несколько игроков имеют равное количество очков, то побеждает игрок с большим количеством монет. Если несколько игроков имеют и равное количество очков и равное количество монет, они кидают два кубика, и тот игрок, который выкинет большую сумму, получает подиум.

Каждый подиум привлечёт дополнительно 3 зрителя к каждому последующему представлению, которое игрок создаст.

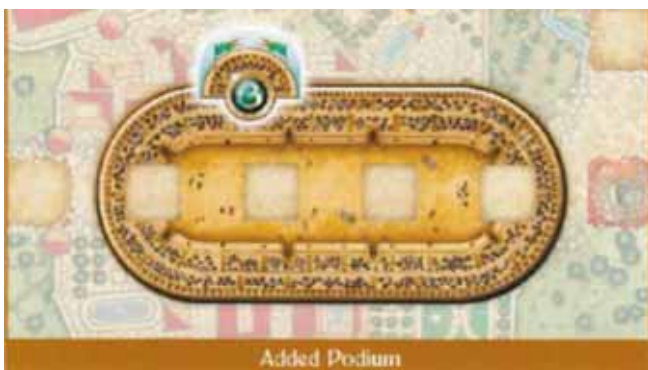


Рис. Добавление подиума.

Завершение представлений.

Представление требует людей, животных и прочие ресурсы для постановки. Неизбежно часть из них со временем больше не может исполнять свои роли. В конце каждого хода каждый игрок должен скинуть и убрать из игры 1 жетон ресурсов представлений из тех, что были задействованы в последнем представлении.

Дарение ресурсов.

В конце каждого хода игрок, который занимает последнюю позицию на треке подсчёта очков просит игрока который только что получил Подиум подарить ему один из своих жетонов ресурсов, указывая, какой конкретно тип ресурса он хочет, при этом нельзя просить какие-либо специальные жетоны, такие как «Дополнительное действие». «Император» и «Джокер».

Если несколько игроков делят последнее место, тогда пожертвование получает беднейший из них. Если и количество денег у данных игроков одинаково, то они определяют, кто из них получит жетон с помощью броска кубика.

Замечание: По окончании 5-ого. финального хода фаза «Завершающие церемонии» не проводится.

Конец игры

Игра заканчивается, когда каждый игрок имел возможность исполнить представление на пятом, финальном ходу игры.

Победитель - это игрок, который привлёк больше всего зрителей на одно из своих представлений за время игры (т.е. находится впереди всех на треке подсчёта очков). Если несколько игроков имеют одинаковый результат, то победителем становится более богатый игрок. Если и по этому параметру игроки равны, то выигрывает тот, у кого больше наград «Звёздный исполнитель».

Дополнительная информация по игре

Предыдущие представления

В течение игры игрок поставит несколько спектаклей, начиная от простых и заканчивая более амбициозными. Каждый раз, когда создаётся новое представление, программы представлений, поставленных ранее, переворачиваются лицом вниз и приносят по 5 дополнительных зрителя каждому последующему представлению.

Игрок может решить повторить представления, которые он уже показывал на прошлых ходах игры. В этом случае игрок переворачивает программ такого представления лицом вверх, чтобы показать, что именно оно сейчас будет исполнено. Все остальные ранее исполненные представления по-прежнему приносят по 5 зрителей. Однако любые ранее не исполнявшиеся программы представлений, принадлежащие игроку, откладываются в сторону и не приносят 5 дополнительных зрителей.






Например, если игрок исполняет своё третье представление, две «старые» программы представлений переворачиваются рубашкой вверх и считаются как $5 + 5 = 10$ дополнительных зрителей.



Рис. Ранее использованные программы добавляют 10 зрителей к общему числу.

Ресурсы представлений

Ниже приведён список стандартных ресурсов представлений:

	20 Гладнаторов	12 Комедиантов	
	12 Музыкантов	12 Лошадей	
	12 Факелов	11 Проповедников	
	11 Кораблей	10 Львов	
	10 Фрагментов сцены	10 Декораций	
	10 Колесниц	10 Клеток	

Кроме того, в игре присутствуют три типа специальных жетонов ресурсов представлений:

Джокер (4шт)

Джокер может использоваться, чтобы заменить любой стандартный жетон. При постановке представления, игрок может сам выбрать, какой именно жетон ресурса заменит джокер.

Замечание: Однако джокер не учитывается при подсчёте при определении, получает ли игрок «Наград Звёздного Исполнителя».

Император (4шт)

Когда игрок получает жетон «Император», он немедленно меняет его на Императорскую медаль (см. раздел «медали Императора»). Если же в игре нет свободных медалей Императора, то этот жетон просто сбрасывается.

Дополнительное действие (4шт)

Этот специальный жетон ресурсов представления может быть использован двумя разными способами:

- Игрок может сделать две инвестиции вместо одной во время фазы инвестиций (конечно же, дополнительная инвестиция оплачивается в обычном порядке). При этом инвестиции могут быть как разных типов, так и одного типа.
- Этот жетон может быть обменян на Императорскую медаль в любой момент игры. Эта возможность может оказаться особенно полезной в конце игры.

Награды звездных исполнителей

Игрок сохраняет Награду Звёздного Исполнителя до тех пор, пока не произойдёт одно из следующих событий:

1. Другой игрок соберёт больше жетонов соответствующего типа, чем игрок обладатель награды (звезда теперь переходит к игроку с большим числом жетонов).

Число жетонов соответствующего типа, принадлежащих игроку с Наградой, упадёт ниже 3-х штук. Если другой игрок имеет 3 (или более) экземпляров данного ресурса (и больше, чем другие игроки), то Награда Звёздного Исполнителя переходит к нему (в соответствии с пунктом 1). В случае, когда несколько игроков имеют равное число жетонов, никто из них не получает Награду.



Рис. Слева направо: Звёздный Гладиатор, Звёздный Корабль, Звёздный Музыкант, Звёздный комедиант.

Если игрок, обладающий Наградой Звёздного Исполнителя, ставит представление, в котором задействованы ресурсы соответствующего типа, он привлекает 4 дополнительных зрителя. К примеру, игрок с 3 Звёздными Исполнителями, который организует представление, задействующее два из соответствующих звёздам типов ресурсов получит $4+4=8$ дополнительных зрителей.



Рис. Слева направо: Звёздный Проповедник Звёздная Лошадь и Звёздный Лев.

Награда Звёздного Исполнителя может быть присуждена, в том числе, в самом начале игры, если, после распределения жетонов ресурсов, некоторые игроки имеют 3 или более жетонов ресурсов одного типа, и никто другой не имеет большего числа этих жетонов.

Награда Звёздного Исполнителя кладётся перед игроком вместе с соответствующими жетонами ресурсов, так, чтобы другие игроки могли её видеть.

Императорские медали

Медали Императора могут быть получены следующим образом:

- Когда знатная персона (Император, Консул или Сенатор) оканчивает своё путешествие после броска кубика на одной из зон отдыха. Если игрок объединил результаты броска двух кубиков "чтобы передвинуть одного персонажа. Императорская медаль присуждается, только если этот персонаж окончил своё путешествие на клетке зоны отдыха (а не прошёл через неё).
- При использовании специальных жетонов представлений (Императора или Дополнительного Действия), которые могут быть обменяны на Императорские Медали.



Игроки получают Императорские Медали, только если свободные медали есть в наличии.

Замечание: Если игрок использует Императорскую медаль чтобы переместить Знатную персону на клетку зоны отдыха он НЕ получает Императорскую медаль. Императорские медали присуждаются только в тех случаях, когда Знатные персоны перемещаются при помощи броска

кубика.

Сыграв 1 Императорскую медаль, игрок может сделать одно и только одно из следующих действий:

- Добавить 3 зрителя спектаклю во время его исполнения
- Переместить любую Знатную Персону на 1,2 или 3 клетки вперёд или назад (это перемещение должно быть сделано уже после перемещения Знатной Персоны с помощью броска кубика).
- Получить 6 монет

Сыграв 2 Медали Императора, вместо 3-х описанных выше действий игрок может сделать вторую инвестицию во время фазы инвестиций.

В игре нет ограничения на количество Медалей Императора, которые может сыграть игрок. К примеру, несколько Медалей может быть сыграно последовательно, чтобы переместить Знатную персону несколько раз или переместить несколько Знатных Персон.

Будучи полученными. Императорские Медали могут быть использованы немедленно в ту же фазу, либо сохранены для использования в будущем.

Варианты правил

Интенсивный аукцион

Этот вариант изменяет Фазу 2 игрового хода: Приобретение жетонов ресурсов представленный.

В данном варианте каждый игрок, в порядке очереди, будет иметь возможность начать аукцион. В дополнение, игроки, которые уже выиграли один или более аукционов во время этой фазы, могут снова участвовать в аукционе, после того как сменился игрок, начинающий аукцион.

Правила проведения аукционов меняются следующим образом:

- Открывающая ставка должна быть 8 монет или больше
- Игроки по очереди, по часовой стрелке могут сделать более высокую ставку.
 - Если игрок пасует во время какого-либо аукциона, он не может снова присоединиться к нему позднее.
 - Если игрок, начавший аукцион не выигрывает его и решает начать другой аукцион за ещё один рынок, победитель предшествующего аукциона не может принимать в нём участие.
 - Рынок не заполняется до тех пор пока текущий игрок, начинающий аукцион не выиграет один из аукционов или не решит спасовать и передать право начала аукциона следующему игроку.
 - Если победителем аукциона является начавший его игрок, новые жетоны ресурсов кладутся на пустые рынки и следующий игрок

получает право начинать аукцион. Теперь все игроки снова могут участвовать в ставках по тем же правилам.

- Фаза заканчивается, когда у каждого игрока в этом ходу была возможность начать аукцион. Игроки могут пасовать, когда приходит их очередь начинать аукцион.

Ниже приведён пример для 3-х игроков А, Б и В:

Раунд 1: Игроку А принадлежит право начинать аукцион.

- Б выигрывает начатый игроком А аукцион
 - А начинает ещё один аукцион. Б не может участвовать, только А и В могут делать ставки. Рынок не заполняется.
- В выигрывает аукцион.

Теперь на поле два пустых рынка. А решает пасовать и не начинать более аукционов. Оба рынка заново заполняются.

Раунд 2: Игроку Б принадлежит право начинать аукцион.

- Б начинает аукцион, в котором могут участвовать А и В
 - А выигрывает аукцион и более не может участвовать в следующих аукционах, начинаемых игроком Б.
- В выигрывает следующий аукцион
 - Б теперь один и платит 8 монет (минимальную ставку) за один из оставшихся рынков. Три освободившихся рынка заполняются заново.

Раунд 3: Игроку В принадлежит право начинать аукцион.

- В начинает аукцион, в котором также могут участвовать А и Б

Данный вариант правил даёт дополнительное преимущество тем игрокам, которые грамотно управляют своими деньгами и тем самым имеют больше шансов выиграть несколько аукционов за один ход.