

DIE GUNSTKARTEN

Die Gunstkarten bieten den Spielern die Möglichkeit, **Sonderaktionen** durchzuführen. Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl der Gunstkarten, die ein Spieler auf der Hand haben kann. Sobald ein Spieler eine Gunstkarte ausspielt, tritt ihr Effekt **sofort** ein und hat eine **einmalige Wirkung**. Danach wird die Karte **aus dem Spiel entfernt**.

Wann genau ein Spieler eine solche Karte einsetzen kann, geht aus dem ersten Satz jeder Karte hervor. Es gibt folgende Möglichkeiten:

- Die Karte wird **anstelle eines Händlers** gespielt.
- Die Karte wird **zusammen mit einem Händler** gespielt.
- Die Karte wird gespielt, wenn **ein Händler** am Ende einer Phase **agiert**.

Falls ein Spieler eine Gunstkarte nicht einsetzt, bringt sie ihm **am Spielende** so viele **Münzen** ein, wie unten auf ihr abgebildet sind. Deshalb sollten die Spieler genau abwägen, ob sich der Einsatz einer solchen Karte wirklich rechnet!

Hinweis: In der Variante mit Caesar hat die Gunstkarte noch eine weitere Funktion!

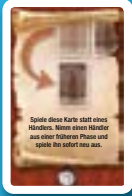
Erklärungen zu einigen Karten:



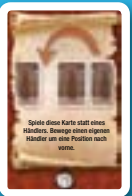
Bei dieser Karte ist zu beachten, dass der Spieler das neue Ticket sofort behalten und vor sich ablegen darf, während der neue Besucher an den dazu passenden Veranstaltungsort gelegt wird.



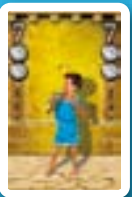
Der Händler bekommt Rang 8 nur für diese Phase! Sollte er später durch die Karte



neu ausgelegt werden, so hat er wieder Rang 1!



Für den Rest der Phase wird der nach vorne versetzte Händler so behandelt, als hätte er denselben Rang wie der Händler, den er überholt hat.



Beispiel:

Die rote 2 wird um eine Position nach vorne gesetzt zwischen die gelbe 7 und die blaue 5. Nun wird die rote 2 wie eine 5 behandelt, d. h. jeder Händler mit höherem Rang als 5 wird links von der roten 2 platziert, jeder Händler mit Rang 5 oder niedriger rechts der roten 2 und blauen 5.

SPIELENDEN

Das Spiel endet nach Phase IV des dritten Veranstaltungstages. Nun notieren sich die Spieler noch Münzen für nicht eingesetzte Gunstkarten. Wer in der Summe aus allen 3 Veranstaltungstagen die meisten Münzen sammeln konnte, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

VARIANTE FÜR ERFAHRENE SPIELER

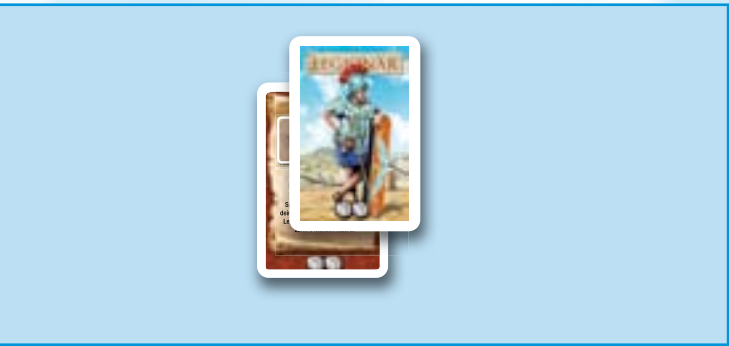


Die Karte **Caesar** wird zu Spielbeginn in den Stapel der Besucher mit eingemischt. Sollte der Caesar danach an einem Veranstaltungsort aufgedeckt werden, so werden an diesem Ort sofort **2 weitere Besucher** aufgedeckt! An diesem Ort kann ein Spieler an diesem Tag eine **Gunstkarte** so einsetzen, **als** wäre sie ein **Ticket** für diese Veranstaltung! (Er verkauft also quasi einem Besucher eine Gunstkarte und ermöglicht ihm so, direkt neben dem Caesar sitzen zu dürfen.)

Hinweis: Hier können nun auch Spieler einen Händler zu dieser Veranstaltung schicken, die kein Ticket dafür haben, sofern sie mindestens eine Gunstkarte auf der Hand halten!

Im Spiel läuft das wie folgt ab: Wenn der Händler eines Spielers an diesem Ort an der Reihe ist, ein Ticket zu verkaufen, dann kann er stattdessen eine Gunstkarte aus seiner Hand vor sich ablegen. Nun nimmt er einen Besucher dieses Ortes und legt ihn so auf die Gunstkarte, dass nur noch deren Münzen sichtbar sind. Bei der Abrechnung zählen die Münzen der Gunstkarte so wie die Münzen eines Tickets.

Bevor der nächste Händler an der Reihe ist, wird noch die Karte **Caesar** aufgenommen und **abgelegt**. Kein weiterer Spieler kann an diesem Tag eine Gunstkarte wie ein Ticket nutzen, da es nur einen freien Platz neben Caesar gab.



IMPRESSUM

Autor: Jeffrey D. Allers

Illustration: Claus Stephan

Grafikdesign: Michaela Ahrlé, Hans-Georg Schneider

Realisation: Thygra Spiele-Agentur (www.thygra.de)

Verlag und Autor danken:

Bernd Eisenstein, Günther Cornett, Peer Sylvester, Reinhold Müller, Carsten Schönemann, Michael Schmitt, Matti Schröder, Benji Kutzner, Michael Sämann sowie allen weiteren Testspielern.

© 2008 Pegasus Spiele GmbH,
Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg

Alle Rechte vorbehalten.

www.pegasus.de



Pegasus Spiele

CIRCUS MAXIMUS

EIN SPIEL FÜR 3-5 SCHWARZMARKTHÄNDLER AB 10 JAHREN VON JEFFREY D. ALLERS

Rom im 2. Jahrhundert nach Christus: Dem Volk wird viel Unterhaltung geboten: Wagenrennen im Circus Maximus, Schauspiel im Pompeius-Theater, Gladiatorenkämpfe im Colosseum – in Scharen strömen die Besucher herbei und toben vor Vergnügen. Besonders begehrt sind einige Plätze im Block neben der Kaiserloge, da sie hervorragende Sicht bieten. Doch diese Plätze sind nicht gratis zu haben, sondern nur über Beziehungen. Der Schwarzmarkt blüht!

SPIELIDEE

Jeder der 3-5 Spieler ist der Anführer einer Bande von Schwarzmarkthändlern, die sich die besten Tickets unter den Nagel reißen und anschließend mit fettem Gewinn an begüterte Touristen und feiste Senatoren verhöckern. Doch auch andere Banden wollen ihre Schwarzmarktanteile vergrößern und versuchen, ihre Rivalen auszustechen. Wer findet die richtige Taktik, um mit kleinstem Aufwand den größten Reibach zu machen?

Die Spieler schicken ihre Händler zunächst in Caesars Villa, um dessen Gunst zu erlangen. Danach versuchen sie im Forum Romanum, möglichst lukrative Tickets zu ergattern. Und schließlich tummeln sich die Händler vor den 3 Veranstaltungsorten, um ihre Tickets an zahlungskräftige Besucher zu verkaufen. **Wer nach 3 Veranstaltungstagen die meisten Münzen gesammelt hat, ist Sieger des Spiels.**

SPIELVORBEREITUNG

Zunächst wird aus den Besuchern die Karte **Caesar** aussortiert und kommt aus dem Spiel. Sie wird nur in einer **Variante für erfahrene Spieler** benötigt, die am Ende dieser Anleitung erklärt wird.

Im **Spiel mit 3 Spielern** werden folgende Karten aussortiert:

- Je ein Exemplar aller 9 verschiedenen Gunstkarten, so dass noch 9 Gunstkarten im Spiel bleiben.
- Je ein Exemplar aller 5 verschiedenen Besucher, so dass noch 10 Besucher im Spiel bleiben. (Bzw. 11 Besucher, falls die Variante mit dem Caesar gespielt wird.)

Die aussortierten Karten kommen in die Schachtel, sie werden im Spiel zu dritt nicht benötigt.

Jeder Spieler erhält alle 8 **Händler** einer Farbe, die er auf die Hand nimmt.

Die **Schauplätze** werden in der Tischmitte in einer Spalte übereinander gelegt, so dass an beiden Seiten genug Platz für das Anlegen weiterer Karten bleibt: **Caesars Villa** nach oben, darunter **Forum Romanum**, darunter die 3 Veranstaltungsorte **Circus Maximus**, **Colosseum** und **Pompeius-Theater** in beliebiger Reihenfolge.

Die **Startspielerkarte** wird links neben Caesars Villa gelegt.

Die **Gunstkarten** werden verdeckt gemischt, anschließend werden so viele Karten aufgedeckt wie die **Anzahl der Spieler** und in beliebiger Reihenfolge links neben Caesars Villa und Startspielerkarte gelegt.

Die **Tickets** werden verdeckt gemischt, anschließend werden **doppelt** so viele Karten aufgedeckt wie die **Anzahl der Spieler** und farblich sortiert links neben Forum Romanum gelegt.

Die **Besucher** werden verdeckt gemischt, anschließend werden links neben jeden der 3 Veranstaltungsorte so viele Besucher offen ausgelegt wie die **Anzahl der aufgedeckten Tickets für diesen Ort minus 1**.

Die **Münzkarten** werden zur Seite gelegt, sie werden erst später im Spiel für die Sonderveranstaltungen benötigt. Auch die Stapel mit den übrigen Gunstkarten, Tickets und Besuchern werden zur Seite gelegt und später noch benötigt.

Der Spieler, der zuletzt eine Eintrittskarte für ein Museum, Kino oder Stadion etc. gekauft hat, wird zum Startspieler ernannt. (Er bekommt jedoch *nicht* die Startspielerkarte!)

SPIELMATERIAL

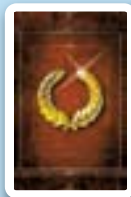
110 Karten, im Einzelnen:



5 Schauplätze



40 Händler (je 8 in 5 Farben)



18 Gunstkarten



18 Tickets



16 Besucher

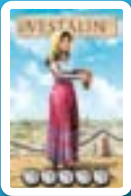


12 Münzkarten



1 Startspielerkarte

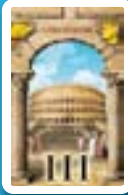
Dazu bitte noch Zettel und Stift bereitlegen. (Nicht im Spiel enthalten.)



Beispiel für ein Spiel

zu viert:

Zunächst werden 4 Gunstkarten für die 4 Spieler aufgedeckt, danach folgen 8 Tickets: 4 x Circus Maximus, 3 x Pompeius-Theater, 1 x Colosseum. Nun werden 3 Besucher (4 minus 1) zum Circus Maximus gelegt, 2 Besucher (3 minus 1) zum Pompeius-Theater und kein Besucher (1 minus 1) zum Colosseum.



SPIELABLAUF

Ein Spiel verläuft über **3 Veranstaltungstage**, unabhängig von der Spielerzahl. Jeder Veranstaltungstag hat einen identischen Ablauf, der sich lediglich in der Anzahl der Sondervorstellungen unterscheidet:

- 1. Tag: Keine Sondervorstellung**
- 2. Tag: 1 Sondervorstellung**
- 3. Tag: 2 Sondervorstellungen**

An jedem Tag werden folgende Phasen durchlaufen:

- Phase I: Caesars Gunst**
- Phase II: Tickets**
- Phase III: Veranstaltungen**
- Phase IV: Abrechnung**

Die einzelnen Phasen werden im Folgenden genauer erklärt.

Phase I: Caesars Gunst

Beginnend mit dem Startspieler hat jeder Spieler reihum im Uhrzeigersinn die Wahl zwischen 2 Aktionen:

- Einen Händler ausspielen**
- Passen**

Hinweis: Am zweiten und dritten Tag ist es zusätzlich auch möglich, die Sonderaktionen mancher Gunstkarten zu nutzen!

Passt ein Spieler, kann er in dieser Phase keine weitere Aktion mehr ausführen. Spielt ein Spieler einen **Händler** aus, so wird dieser **rechts von Caesars Villa** offen ausgelegt. Dabei werden die Händler von links nach rechts nach ihrem Rang (obere Zahl von 1-8) sortiert, **höhere Ränge** liegen **links**. (Der Rang gibt die Fähigkeit eines Händlers an, sich frühzeitig anzustellen oder vorzudrängeln.) Falls ein Spieler einen Händler **mit demselben Rang** eines schon ausliegenden Händlers ausspielt, so wird der später kommende Händler immer **rechts** angelegt.



Beispiel:

Gelb beginnt und spielt seinen Händler Rang 1 aus, dieser wird rechts von Caesars Villa platziert. Nun spielt Rot den Händler Rang 6 aus, welcher links von der gelben 1 platziert wird. Als nächster Spieler ist Blau am Zug und spielt den Händler mit Rang 4, welcher zwischen die rote 6 und die gelbe 1 gelegt wird. Danach ist Grün an der Reihe und spielt auch einen Händler Rang 4 aus, dieser wird zwischen die blaue 4 und die gelbe 1 gelegt.

Das setzen die Spieler solange fort, **bis jeder Spieler gepasst hat**. Nun sammeln die Spieler Caesars Gunst in Form der ausliegenden Gunstkarten ein. Der Spieler, dessen **Händler am weitesten links** in der Reihe liegt, darf nun als Erster eine **Gunstkarte auswählen** und auf die Hand nehmen. Danach wählt der Spieler des Händlers an zweiter Stelle eine Karte aus, dann der dritte usw. bis entweder alle Karten genommen wurden (weitere Händler gehen dann leer aus) oder bis jeder Händler an der Reihe war (noch übrige Gunstkarten werden dann aus dem Spiel genommen).

Hinweis: Die Funktion der Gunstkarten wird weiter hinten erklärt.

Statt einer Gunstkarte kann auch die **Startspielerkarte** genommen werden, welche der Spieler dann vor sich ablegt. Er ist nun neuer Startspieler. Sollte niemand die Startspielerkarte nehmen, bekommt sie der Spieler, dessen Händler der Erste in der Reihe war!

Die Händlerkarten bleiben neben Caesars Villa liegen bis zum Ende des Veranstaltungstages.



Beispiel: In obigem Beispiel hatte zuletzt Grün die 4 gespielt. Danach ist Gelb wieder am Zug und passt. Es folgen eine rote 2 und blaue 3, woraufhin Grün ebenfalls passt. Gelb hat schon gepasst und darf deshalb keinen Händler mehr ausspielen. Rot und Blau passen nun auch, und die Aktionen enden. Jetzt nehmen die Spieler Gunstkarten auf: Zuerst darf Rot eine Karte aufnehmen, dann Blau und Grün. Als nächstes nimmt Blau eine zweite Karte auf und Rot ebenfalls. Danach sind alle Gunstkarten und die Startspielerkarte aufgenommen, so dass Gelb leer ausgeht.

Hinweis: Die Spieler sollten sorgsam mit ihren Händlern umgehen. Jeder nicht eingesetzte Händler bringt am Ende eines Tages noch so viele Münzen ein, wie unter seinem Rang abgebildet sind!

Phase II: Tickets

Nun spielen die Spieler Händler aus, um sich Tickets zu besorgen. Es beginnt der Startspieler. Die Regeln dazu sind dieselben **wie in Phase I** bei Caesars Villa, nur dass die Händler in Phase II **rechts vom Forum Romanum** platziert werden. Nun können eventuell auch schon Gunstkarten ausgespielt werden (siehe „Die Gunstkarten“).

Hinweis: Die Spieler sollten darauf achten, dass sie noch genügend Händler für Phase III übrig behalten, damit sie ihre Tickets auch wieder verkaufen können!

Auch das **Einsammeln der Tickets** verläuft so wie in Phase I bei den Gunstkarten, d. h. der Händler am weitesten links hat die erste Wahl usw. Dabei ist zu beachten, dass die Tickets für **unterschiedliche Veranstaltungen** gelten und **unterschiedliche Werte** haben (erkennbar an der Anzahl der abgebildeten Münzen), je nachdem, ob sie den Zutritt zu Loge, Parkett oder Rang erlauben. Die Tickets werden **offen** vor den Spielern abgelegt. Die Händlerkarten bleiben bis zum Ende des Tages liegen.

Phase III: Veranstaltungen

In dieser Phase werden weitere Händler ausgespielt, um die erhaltenen Tickets nun an Besucher zu verkaufen. Auch hier beginnt der Startspieler, und es gelten für das Ausspielen der Händler dieselben Regeln **wie in Phase I und II**. Diesmal jedoch werden die Händler wahlweise **rechts neben Circus Maximus, Pompeius-Theater oder Colosseum** gelegt. Sobald ein Spieler passt, kann er an allen 3 Veranstaltungsorten keine Aktion mehr vornehmen!

Hinweis: Die Spieler sollten ihre Händler nur an Veranstaltungsorte legen, für die sie auch Tickets haben. Denn falls ein Spieler für einen Ort kein Ticket hat, so kann er dort auch keinen Besucher auswählen.

Sobald alle Spieler gepasst haben, werden die Tickets verkauft. An jedem der 3 Veranstaltungsorte darf wie üblich zuerst der Spieler einen Besucher für sein Ticket auswählen, dessen Händler am weitesten links liegt usw. Dazu nimmt der Spieler den Besucher und legt ihn auf sein Ticket, so dass die Münzen des Tickets unten noch sichtbar sind.

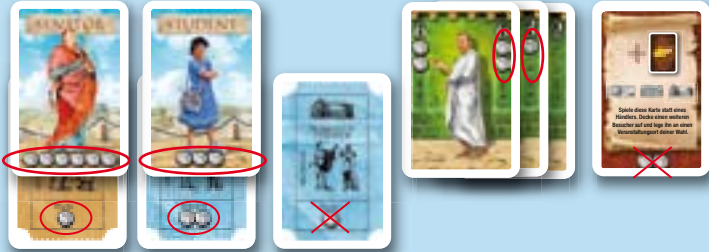


Phase IV: Abrechnung

Nun zählt jeder Spieler seine **Münzen** für:

- Jeden Besucher**, an den er ein Ticket verkaufen konnte.
- Jedes Ticket**, das er an einen Besucher verkaufen konnte.
- Jeden Händler**, den er nicht eingesetzt hat.

Hinweis: Nicht verkaufte Tickets zählen nicht, sie sind wertlos! Nicht eingesetzte Gunstkarten zählen nur am Spielende, nicht am Ende des ersten und zweiten Tages!



Beispiel:

Am Ende des ersten Veranstaltungstages hat Grün vor sich folgende Karten liegen: Ein Rang-Ticket für das Colosseum, das ein Senator gekauft hat (1+6=7 Münzen), ein Parkett-Ticket für das Pompeius-Theater, das ein Student gekauft hat (2+3=5 Münzen), sowie ein Rang-Ticket für das Pompeius-Theater, das keinen Käufer fand (0 Münzen). Auf der Hand hat der Spieler noch die Händler mit Rang 6, 3 und 2 (2+1+0=3 Münzen) sowie eine Gunstkarte, die zu diesem Zeitpunkt keine Münzen einbringt. (Am Ende des dritten Tages würde diese Gunstkarte noch 2 Münzen einbringen.) Damit kommt der Spieler auf eine Summe von 7+5+3=15 Münzen.

Die Münzwerte jedes Spielers werden auf einem Zettel notiert. Am Ende des ersten und zweiten Tages wird nun jeweils der nächste Veranstaltungstag vorbereitet:

- Jeder Spieler nimmt seine 8 Händler wieder auf die Hand.
- Nicht eingesetzte Gunstkarten behält jeder Spieler auf der Hand.
- Die Startspielerkarte wird links neben Caesars Villa gelegt. (Der Spieler, der die Karte zuletzt hatte, bleibt aber noch Startspieler für Phase I des nächsten Veranstaltungstages!)
- Vom Stapel der Gunstkarten werden wie zu Spielbeginn so viele Karten aufgedeckt wie die Anzahl der Spieler. (Achtung: Der Stapel der Gunstkarten wird nicht neu gemischt! Einmal eingesetzte Gunstkarten werden aus dem Spiel genommen!)
- Alle Tickets werden eingesammelt, neu gemischt und wie zu Spielbeginn in derselben Anzahl ausgelegt.
- Alle Besucher werden eingesammelt, neu gemischt und wie zu Spielbeginn in derselben Anzahl ausgelegt.
- Nun werden noch die **Sondervorstellungen** ermittelt.

Die Sondervorstellungen

Am **zweiten Veranstaltungstag** findet an einem der 3 Veranstaltungsorte **eine Sondervorstellung** statt, die den Händlern noch größeren Gewinn einbringt. Dazu wird **ein weiteres Ticket** aufgedeckt und links neben Forum Romanum gelegt, danach wird **ein weiterer Besucher** aufgedeckt und zum dazu passenden Veranstaltungsort gelegt. Alle Besucher dieser Veranstaltung zahlen in dieser Runde **eine Münze mehr** für ein Ticket! Deshalb wird nun unter jeden Besucher dieser Veranstaltung **eine Münzkarte** platziert. Wenn nun ein Händler in Phase III einem dieser Besucher ein Ticket verkauft, dann nimmt er außer dem Besucher auch die darunter liegende Münzkarte an sich und legt sie ebenfalls vor sich ab.



Am **dritten Veranstaltungstag** finden sogar **zwei Sondervorstellungen** statt! Hier werden deshalb 2 weitere Tickets und 2 weitere Besucher aufgedeckt, dann wird unter jeden Besucher beider Veranstaltungen je eine Münzkarte gelegt. Sollten die beiden zusätzlichen Tickets für **dieselbe Veranstaltung** sein, dann zahlen die Besucher für diese Veranstaltung sogar **2 Münzen mehr**. Unter jeden Besucher dort werden also 2 Münzkarten gelegt.

