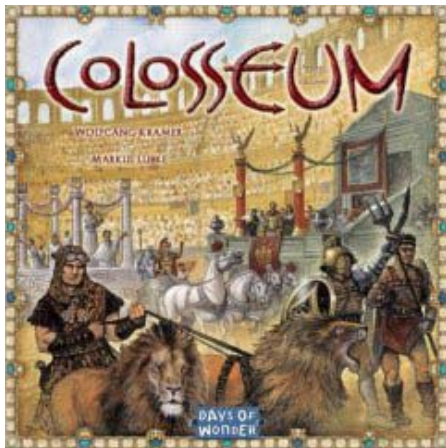


# Colosseum

<b>Autoren:</b>	Wolfgang Kramer & Markus Lübke
<b>Verlag:</b>	Days of Wonder
<b>Spieler:</b>	3-5
<b>Alter:</b>	ab 10 Jahren
<b>Spieldauer:</b>	ca. 60-75 Minuten
<b>Preis:</b>	ca. 40 Euro
<b>Erschienen:</b>	2007



**Das Wichtigste ist eine gute Show. Diesbezüglich hat sich bei der Unterhaltungsindustrie von vor zweitausend Jahren bis heute nicht viel geändert. Materialschlachten und berühmte Persönlichkeiten zogen schon im alten Rom die Massen an. Days of Wonder greift mit seinem neuen Spiel „Colosseum“ dieses Thema auf: Alles nur Show?**

### Was für ein Spektakel

Eine Partie Colosseum erstreckt sich über 5 Runden, was wiederum 5 Jahren in der Römischen Unterhaltungsindustrie entsprechen soll. Am

Ende jedes Jahres kann jeder Spieler eine Aufführung auf das Spielbrett bringen und damit versuchen, mehr Zuschauer zum Besuch zu motivieren als die Konkurrenz. In einem ersten Schritt werden hierzu neue Programme, Aus-

bauten des Stadions oder auch Ehrenlogen gegen Geld erworben. Im zweiten Schritt sollte das angestrebte Programm mit Leben gefüllt werden, sprich die jeweils erforderlichen Akteure in Form von sog. Spektakelplättchen ersteigert werden. Diese Versteigerung im klassischen Der-Höchstbietende-Gewinnt-Format ist das zentrale Element jeder Runde. Denn fehlen am Ende notwendige Spektakelplättchen, so fällt die Aufführung zwar nicht ins Wasser, wohl aber finden weniger Zuschauer den Weg ins eigene Colosseum.

Zulässig ist allerdings zuvor noch das Tauschen von Plättchen mit den Mitspielern.

Das große Spielbrett wird vor allem dafür verwendet, um durch Würfel-

würfe Adelpersonen umherziehen. Gelingt es, davon möglichst viele bei der Aufführung ins eigene Stadion zu ziehen, gibt einen Zuschauer-Bonus. Am Ende wird abgerechnet. Dabei werden jedoch Zuschauerzahlen aus den Vorrunden nicht zusammengezählt. Es geht nur darum, während der fünf Runden bei einem Spektakel den Zuschauerrekord erreicht zu haben, den kein Mitspieler später mehr übertreffen konnte.

### Rekord folgt auf Rekord

Einige Mechanismen sollen verhindern, dass Mitspieler sich alles nur für die letzte Runde aufsparen, um dann den Überrekord zu erreichen. So bringen sowohl frühere Aufführungen als auch Rekorde Zusatz-Zuschauer. Auch bemisst sich das ausgezahlte Geld nach den Zuschauerzahlen in der Runde zuvor. Und ohne Geld kein Ausbau des Stadions, keine neuen Programme und auch keine ersteigerten Spe-



takelplättchen. Dennoch dürfte es in der Regel so sein, dass die letzte Runde die entscheidende ist. Denn pro Runde sind nur wenige Ausbauten möglich und aufwändige Programme kosten nicht nur viel Geld, sie verlangen auch zahlreiche Plättchen und ein gut ausgebautes Stadion.

(hk)



## Fazit

*Die Idee, dass es auf einen Zwischenrekord ankommt und nicht auf eine Summe von Punkten über das gesamte Spiel hinweg, ist nett. Leider bleibt bei Colosseum nicht viel davon übrig. Zu sehr steuert das Spiel darauf zu, mit der letzten Runde neue Rekorde aufzustellen. Dennoch macht die Hatz nach dem besten Programm und den nötigen Plättchen Spaß. Die Gestaltung ist aufwändig, die verschiedenen Runden sind sehr abwechslungsreich und bieten Platz für unterschiedliche Strategien. Als Kritik wird vereinzelt vorgebracht, dass ein Spielen gegen das Spiel möglich sei, indem von einem Spieler vier Runden lang nur das Minimum getan wird, um dann in der letzten Runde alles niederzupunkten. Wird dieses jedoch von den Mitspielern rechtzeitig entdeckt, kann in der Versteigerungsphase wie auch beim Tauschen dem wirksam entgegengewirkt werden.*

*Auch wenn das Spiel zunächst verwirrt, sind die Spielmechanismen nach einer Runde klar. 20 Minuten sollten zum Erarbeiten eingepplant werden.*

*Damit ist Colosseum sowohl optisch als auch vom Spielprinzip her ein empfehlenswertes Spiel mit einigen neuen Ideen geworden.*



### Wertung:

Gesamtwertung: empfehlenswert

Einstiegshürde: mittel

Preis/Material: mittel

