

# Menues précisions sur les règles de Colosseum

Les points qui suivent sont issus des diverses discussions qui ont eu lieu sur les forums de discussion, notamment celui de Days of Wonder. Il m'a paru pertinent de les fixer sur le papier.

## Enchères

- ◆ Initier une enchère c'est choisir un lot parmi les 5 marchés disponibles. En outre, quand on initie une enchère, on ne peut pas passer, on est obligé de proposer une première mise (d'au moins 8 ors), mais on pourra passer ultérieurement bien sûr (il y a donc un risque qu'on récupère le lot si personne d'autre n'en veut, donc attention au choix du lot !).
- ◆ Quand on remporte un lot, on ne participe plus aux (éventuelles) enchères suivantes : cela sous-entend qu'on n'initiera aucune enchère (c'est peut-être évident, mais il me semble utile de le préciser).
- ◆ Quand le joueur actif, qui a initié l'enchère, ne remporte pas celle-ci, il a le choix entre en initier une autre (mais dans ce cas le marché qui vient d'être remporté n'est pas réapprovisionné en éléments de spectacle), ou bien de ne pas le faire : dans ce cas, le ou les marchés qui ont été vidés sont réapprovisionnés, et le prochain joueur dans l'ordre du tour, qui n'a pas encore remporté d'enchère, peut en initier une nouvelle. L'ex-joueur actif ne pourra plus initier d'autre enchère, mais par contre pourra toujours participer à la ou les enchères suivantes. Il court cependant le risque de finir la phase II sans remporter de lot, ce qui serait pour le moins très douloureux...

## Phase des échanges

Les règles semblent indiquer que seuls les éléments de spectacle et l'argent peuvent être échangés pendant cette phase : les joueurs peuvent cependant se mettre d'accord sur la possibilité de permettre l'échange de jetons spéciaux ou surtout de médailles pendant cette phase (mais pas des abonnements, ou des podiums !), cela me semble tout à fait acceptable et souhaitable personnellement. En outre, je vois mal comment on peut interdire les promesses de futures contreparties, tout au plus peut-on préciser qu'aucune promesse n'a l'obligation d'être tenue.

## Médailles

- ◆ On ne peut jouer de médaille que lorsque l'on est joueur actif. On ne peut par exemple pas utiliser de médaille pour déplacer un Noble pendant le tour de son adversaire !
- ◆ Si un Noble vient d'attérir sur une case repos (pas forcément de sa couleur), alors le joueur actif remporte une médaille. Par contre, si juste après, le joueur actif joue une médaille pour reculer ce Noble, il a tout à fait le droit (dans certains rares cas, cela peut être avantageux, par exemple quand le résultat du dé est trop élevé).
- ◆ Les médailles utilisées sont remises dans la réserve de médailles, elles ne sont pas « retirées de la partie ».

## Spectacles

- ◆ Il n'est pas permis de saper son propre spectacle en excluant volontairement des éléments du spectacle que l'on possède, dans le but de diminuer son score (histoire de ne pas terminer premier et ne pas se voir piquer un élément de spectacle supplémentaire). Par exemple, si un programme exige 3 lions, et qu'on les a, alors on ne peut pas seulement présenter 2 lions.
- ◆ Petite précision (sans doute inutile, mais on ne sait jamais) : on ne peut acheter de nouveau programme de spectacle que si son numéro est supérieur à celui du dernier spectacle organisé. Par contre, on peut de nouveau organiser un spectacle déjà réalisé, même si un spectacle de numéro plus élevé a été organisé depuis. Cette précision a son importance, notamment en début de partie (dans ce cas, le spectacle de nouveau organisé ne se donne évidemment pas à lui même un bonus de +5 spectateurs, puisqu'il a été retourné face visible !).