

EVER GREEN



für 2-6 Spieler ab 10 Jahren

Spielidee und Spielziel

Evergreens! Bei diesem Wort schlagen die Herzen der Konzertveranstalter höher: bekannte Titel beliebter Sänger, die immer wieder die Säle füllen. Zwar geraten auch solche Lieder zwischendurch einmal in Vergessenheit, doch nur um einem anderen Evergreen Platz zu machen.

Mit Hilfe von Einflußkarten versuchen die Spieler als Konzertveranstalter Künstler für ihre Konzerte zu verpflichten. Für große Auftritte möglichst vieler Interpreten erhalten sie dann Punkte.

Wie viele Künstler bei einem Konzert auftreten, wie populär sie zum Zeitpunkt des Konzerts sind und ob einer der Künstler einen aktuellen Tophit hat, davon hängt es ab, wieviele Punkte der Spieler für das Konzert bekommt.

Doch jeder Spieler kann nur drei Konzerte veranstalten und am Schlußkonzert teilnehmen. Wann ist also der günstigste Zeitpunkt für ein Konzert? Wird ein Künstler noch begehrt oder sinkt seine Popularität wieder? Die zu Beginn ausgeteilten Einflußkarten müssen bis zum Spielende reichen. Wer zu früh seine Karten ausgespielt, steht zum Schluß mit leeren Händen da und muß zusehen, wie die besten Konzerte von den Mitspielern veranstaltet werden.

Es gewinnt der Spieler, der die besten Konzerte veranstaltet hat und deshalb bei Spielende die meisten Gesamtpunkte besitzt.

Spielmaterial

- 1 Sanduhr
- 1 Wertungsblock
- 1 Spielregel
- 78 Einflußkarten zeigen welchen Einfluß ein Konzertveranstalter auf einen Künstler ausübt (Die Werte 1-13 in den Farben der Künstler).



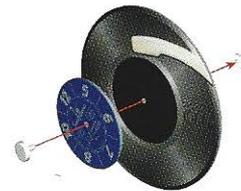
6 Künstler-Scheiben zeigen die Farbe der Künstler und ihre Popularität (5-12).



1 Tophit-Scheibe zeigt welcher Künstler einen aktuellen Tophit hat.



Vor dem ersten Spiel werden die Scheiben zusammengesetzt. Dazu werden die kleine und die große Scheibe mit dem Label in der gleichen Farbe vorsichtig aus dem Stanzrahmen gedrückt. Die kleine Scheibe wird mit dem Label nach oben so auf die große Scheibe gelegt, daß der Tonarm zu sehen ist. Jetzt wird der Verbindungsstift durch die Mittellöcher beider Scheiben geschoben und zugeedrückt.



Spielvorbereitung

- Alle Scheiben werden gut erreichbar in die Mitte gelegt.
 - ♪ Die sechs Künstler-Scheiben werden so gedreht, daß der Tonarm auf das Feld mit der 5 zeigt.
 - ♪ Die Tophit-Scheibe wird so gedreht, daß der Tonarm auf das orange Feld mit der Abbildung einer Schallplatte zeigt.
- Je nach Anzahl der Spieler werden Einflußkarten aussortiert und kommen zurück in die Schachtel:
 - ♪ bei 2 Spielern von jeder Farbe die Werte 6 bis 13,

♪ bei 3 oder 4 Spielern von jeder Farbe die Werte 10 bis 13.

♪ Bei 5 oder 6 Spielern werden keine Karten aussortiert.

- ♣ Die Einflußkarten werden verdeckt gut gemischt. Jeder Spieler erhält **13 Karten** und nimmt sie auf die Hand. Die übrigen Karten werden verdeckt zur Seite gelegt und erst beim nächsten Durchgang wieder eingemischt. Die Spieler dürfen die beiseite gelegten Karten nicht ansehen.
- ♣ Die Sanduhr wird griffbereit in die Mitte gestellt.
- ♣ Die Spieler legen ein Blatt des Wertungsblocks und einen Bleistift bereit.

Spielverlauf

Vorrunde

- In der Vorrunde wird der Startspieler und die anfängliche Verteilung der Scheiben ermittelt.
- Die Spieler wählen dazu drei Einflußkarten aus ihrer Hand und legen sie verdeckt vor sich ab. Die Karten können gleiche oder verschiedene Farben besitzen. Nachdem jeder Spieler drei Karten gelegt hat, decken alle ihre Karten auf.
- Jeder Spieler legt seine drei Einflußkarten einzeln nebeneinander, so daß die übrigen Spieler sie gut erkennen können.



Die Karten repräsentieren die Stärke des Einflusses, den ein Spieler auf einen Künstler hat. Auf diese Karten werden im Spielverlauf weitere Einflußkarten abgelegt. So entstehen vor jedem Spieler drei Stapel.

- Jetzt addiert jeder Spieler die Werte seiner aufgedeckten Einflußkarten unabhängig davon, für welchen Künstler sie gelten. Der Spieler mit der niedrigsten Summe ist der Startspieler.

Er nimmt sich die Tophit-Scheibe aus der Mitte und erhält die Sanduhr. Haben mehrere Spieler gleich wenig Einflußpunkte ausgelegt, beginnt der Spieler von ihnen, der als nächster links vom Kartengeber sitzt.

- Anschließend werden die Scheiben verteilt. Der Spieler, der den größten Einfluß auf einen Künstler hat, erhält die entsprechende Künstler-Scheibe und legt sie, für alle Spieler gut erkenn-

bar, vor sich hin.

- Der Einfluß eines Spielers entspricht der Summe aller Einflußkarten für diesen Künstler, die vor ihm liegen.
- Haben mehrere Spieler den gleichen höchsten Einfluß auf einen Künstler, erhält der Spieler die Scheibe, der die höhere Einzelkarte für diesen Künstler ausliegen hat.

Die Scheiben von Künstlern für die keine Einflußkarten ausgelegt wurden, bleiben vorerst in der Mitte liegen.

Beispiel mit drei Spielern:

Anke



Benni



Carla



Anke, Benni und Carla decken ihre drei Karten auf: Ankes grüne 9 ist höher als Carlas grüne 6, also bekommt sie die grüne Scheibe.

Benni hat als einziger eine lila Einflußkarte gespielt. Er bekommt die lila Scheibe. Seine beiden blauen Karten ergeben zusammen 10. Das ist natürlich viel mehr als die blauen 3+1 von Anke oder 4 von Carla. Benni erhält also auch noch die blaue Scheibe.

Carla hat als einzige eine gelbe Karte ausgelegt und bekommt die gelbe Scheibe. Da ihre blaue und ihre grüne Karte nicht hoch genug sind, bekommt sie keine andere Scheibe.

Da kein Spieler eine braune oder eine orange Einflußkarte ausgespielt hat, bleiben die braune und die orange Scheibe vorerst in der Mitte liegen. Alle Scheiben stehen auf 5.

Die Summe aller Einflußkarten von Anke ist 13. Bennis Karten ergeben zusammen ebenfalls 13 und Carlas Einflußkarten ergeben 14. Anke und Benni haben gleich wenige Einflußpunkte. Da Benni die Karten verteilt hat, ist Anke Startspielerin und erhält die Tophit-Scheibe.

Rundenablauf

Der Startspieler beginnt. Er dreht die Sanduhr herum und spielt Einflußkarten aus. Nach jedem Ausspielen wird überprüft, ob jetzt ein anderer Spieler als zuvor den höchsten Einfluß auf einen Künstler hat. Am Ende seines Zuges darf der Spieler entscheiden, ob er ein Konzert veranstalten möchte oder nicht. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe.

1. Sanduhr umdrehen

Zu Beginn seines Zuges dreht der Spieler die Sanduhr herum.

Der Spieler muß alle Aktionen, einschließlich der Entscheidung, ob er ein Konzert veranstalten möchte, innerhalb der Laufzeit der Sanduhr beenden.

Beendet ein Spieler seinen Zug, ohne daß die Sanduhr ganz abgelaufen ist, darf der nächste Spieler diese Zeit für sich in Anspruch nehmen. Nachdem der restliche Sand durchgerieselst ist, darf er die Sanduhr umdrehen und komplett durchlaufen lassen. Erst danach ist sein Zug beendet.

2. Karten ausspielen

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, muß er mindestens **eine** Einflußkarte ausspielen. Er darf bis zu **drei** Karten spielen. Nach **jeder** ausgespielten Einflußkarte muß sofort festgestellt werden, ob nun ein anderer Spieler als zuvor den größten Einfluß auf die betroffenen Künstler ausübt.

a. Einflußkarte spielen

Der Spieler nimmt eine Einflußkarte aus seiner Hand und legt sie offen auf einer bereits abgelegten Einflußkarte ab. Er darf sie auf einer beliebigen eigenen Karte oder auf einer beliebigen Karte eines anderen Spielers ablegen.

Die Karten müssen weder in Farbe noch Wert übereinstimmen. Die darunterliegende Einflußkarte wird vollständig zugedeckt und zählt nicht mehr.

b. Einfluß feststellen

Durch die ausgespielte Einflußkarte kann sich der Einfluß der Spieler auf ein oder zwei Künstler ändern: Auf den Künstler, für den die Karte ausgespielt und auf den Künstler, dessen Karte zugedeckt wurde.

Hat jetzt ein anderer Spieler den größten Einfluß auf einen der betroffenen Künstler, erhält er dessen Scheibe.

Immer dann, wenn eine Scheibe von einem Spieler zu einem anderen wechselt, wird das Label ein Feld weiter nach links auf den nächsten Wert gedreht. Kommt dagegen eine Künstler-Scheibe neu ins Spiel, weil zu Beginn kein Spieler eine Einflußkarte für den betreffenden Künstler ausgelegt hat, wird ihr Wert ausnahmsweise nicht verändert.

Wenn ein Spieler mehrere Einflußkarten ausspielt, kann es vorkommen, daß dieselbe Scheibe mehrfach zwischen Spielern hin- und herwechselt. Das Label wird auch dann bei jedem Wechsel um ein Feld weitergedreht.

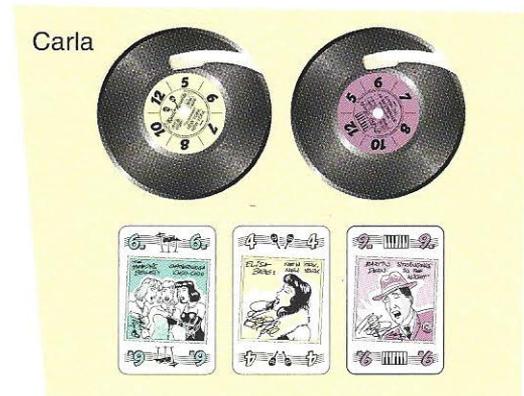
Wird die **einzige** offenliegende Einflußkarte eines Künstlers mit der eines anderen Künstlers zugedeckt, bleibt die Scheibe bei ihrem bisherigen Besitzer liegen, so lange bis ein anderer Spieler eine entsprechende Karte vor sich liegen hat. Die Scheibe kommt nicht wieder in die Mitte.

Weiter geht es mit dem Beispiel aus der Vorrunde:
Anke spielt ihre erste Karte aus.
 Sie legt ihre 1 Braun aus der Hand auf Bennis 8 Blau.



Jetzt haben Anke und Carla jeweils einen gleich hohen Einfluß von 4 auf Blau. Carla hat die höchste blaue Einzelkarte vor sich liegen und erhält deshalb zu ihrer gelben Scheibe die blaue Scheibe von Benni dazu. Die blaue Scheibe wird auf 6 gestellt. Benni erhält die braune Scheibe, denn er hat als einziger eine braune Karte vor sich liegen. Da die Scheibe neu ins Spiel kommt, wird ihr Wert nicht verändert. Benni behält die lila Scheibe.

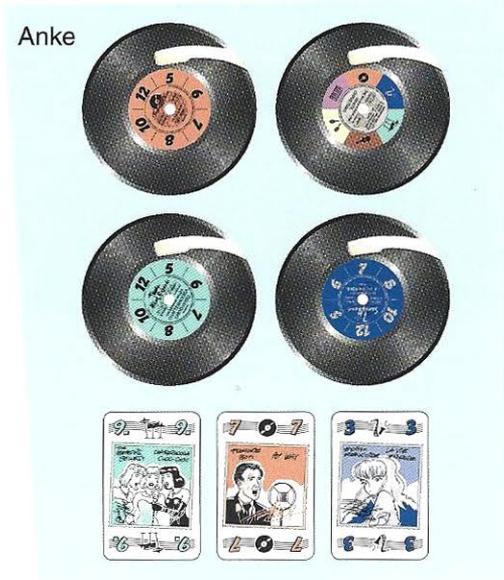
Anke spielt ihre zweite Karte aus:
 Anke beschließt, noch eine zweite Karte zu spielen.
 Sie nimmt ihre 9 Lila und legt sie auf Carlas 4 Blau.



Jetzt hat Carla den größten Einfluß auf lila und erhält von Benni die lila Scheibe. Die Scheibe wird auf 6 gestellt. Anke hat jetzt den größten Einfluß auf Blau und erhält von Carla die blaue Scheibe. Die blaue Scheibe wird auf 7 gestellt.

Anke spielt ihre dritte Karte aus:

Anke entscheidet sich, noch eine dritte Karte zu spielen. Sie legt ihre 7 Orange aus ihrer Hand auf die 1 Blau, die vor ihr liegt. Anke erhält die orange Scheibe aus der Mitte.



In unserem Beispiel dreht Anke den Tonarm auf das blaue Feld mit dem Saxophon.



4. Konzert veranstalten

Am Ende seines Zuges muß sich der Spieler noch innerhalb der Laufzeit der Sanduhr entscheiden, ob er ein Konzert durchführen möchte.

Im ganzen Spiel darf jeder Spieler drei Konzerte veranstalten und kann auch noch beim Schlußkonzert punkten. Eines dieser vier Konzerte darf er zum Galakonzert erklären.

Entschließt sich der Spieler zu einer Konzertveranstaltung, wird die Sanduhr nicht mehr beachtet. So können in aller Ruhe die Werte zusammengerechnet und aufgeschrieben werden.

Ein Konzert umfaßt immer alle Künstler, deren Künstler-Scheiben vor dem Spieler liegen. Der Spieler erhält von jedem Künstler den Wert gutgeschrieben, den die Scheibe gerade zeigt. Tritt in dem Konzert auch der Künstler auf, der den aktuellen Tophit hat (siehe Tophit-Scheibe), so werden bei diesem Künstler die Punkte verdoppelt.

Fortsetzung des Beispiels aus dem Abschnitt „Karten ausspielen“:

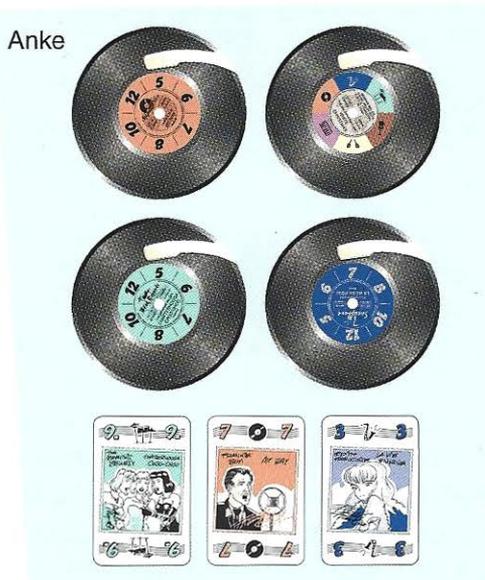
Anke möchte ihr erstes Konzert veranstalten.



Anke hat drei Karten ausgespielt. Mehr Karten darf sie in einem Zug nicht ausspielen.

3. Tophit bestimmen

Als vorletzte Aktion darf der Spieler die Tophit-Scheibe um ein Feld nach rechts oder links verdrehen. Die Tophit-Scheibe zeigt jetzt den Künstler, der einen aktuellen Tophit hat.



Der Wert des blauen Künstlers wird verdoppelt, da er den Tophit hat. Für ihre blaue Scheibe erhält Anke

14 Punkte, für die orange und die grüne Scheibe erhält sie jeweils 5 Punkte. Anke darf sich 24 Punkte aufschreiben.

Benni und Carla sind von Ankes Wertung nicht betroffen.

Galakonzert

Jeder Spieler darf eines seiner drei Konzerte oder das Schlußkonzert als sein Galakonzert bezeichnen. Dies bedeutet, daß er alle seine Punkte für dieses Konzert verdoppelt, auch die durch den Tophit schon einmal verdoppelten. Wer ein Galakonzert veranstalten will, muß dies sagen während er am Zug ist. Nachträglich kann ein normales Konzert nicht in ein Galakonzert umgewandelt werden.

Hätte Anke sich im vorhergehenden Beispiel dafür entschieden, ein Galakonzert aufzuführen, hätte sie 48 Punkte notiert. Da sie aber darauf hofft, in einem späteren Konzert auf mehr Punkte zu kommen, hebt sie sich ihr Galakonzert noch auf.

5. Ende des Spielzuges

Nachdem der Spieler seinen Zug ausgeführt hat, gibt er die Sanduhr und die Tophit-Scheibe an seinen linken Nachbarn weiter.

Falls der Spieler in der ihm zur Verfügung stehenden Zeit keine Einflußkarte ausgespielt hat, zieht ihm sein rechter Nachbar verdeckt eine Karte aus der Hand und legt sie auf die oberste Einflußkarte eines beliebigen Stapels. Auch bei diesem Zug können Künstler-Scheiben ihren Besitzer wechseln. Danach endet der Zug sofort.

Spielende

Das Spiel endet, wenn der letzte Spieler seine letzte Karte ausgespielt hat. Danach gibt es noch das Schlußkonzert.

Da es den Spielern freisteht, in ihrem Zug ein, zwei oder drei Karten zu spielen, haben sie gegen Spielende unterschiedlich viele Karten auf der Hand. Im Extremfall kann nur noch ein einziger Spieler Karten ausspielen. Dieser Spieler darf dann sogar mehrere Züge hintereinander ausführen, in denen er jeweils nur eine Karte ausspielt. Er darf dann, wie sonst auch, nach jedem Zug die Tophit-Scheibe verändern und auch noch seine restlichen verbliebenen Konzerte veranstalten.

Schlußkonzert

Nachdem der letzte Spieler seinen letzten Zug beendet hat, gibt es ein Schlußkonzert. Jeder Spieler erhält noch einmal den Wert aller Scheiben gutgeschrieben, die jetzt bei Spielende vor ihm liegen. Bei dieser Schlußwertung verdoppelt die Tophit-Scheibe **nicht** mehr. Jede Scheibe zählt nur einfach.

Erklärt ein Spieler sein Schlußkonzert zu seinem Galakonzert, verdoppelt er jedoch sein Ergebnis im Schlußkonzert. Die Ergebnisse der anderen Spieler werden davon nicht berührt.

Jetzt addiert jeder Spieler die Ergebnisse seiner Konzerte. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl. Haben mehrere Spieler die höchste Punktzahl, gewinnt der Spieler unter ihnen, der im Schlußkonzert das höhere Ergebnis erzielt hat.



Die Autoren:

Wolfgang Kramer, 1942 geboren, Betriebswirt, lebt in der Nähe von Stuttgart. Er ist Spieleautor aus Überzeugung und Leidenschaft. Er entwickelt seit 25 Jahren Spiele, zuerst als Hobby und seit 1989 als Hauptberuf. Von ihm sind bereits viele erfolgreiche Spiele veröffentlicht worden. Bereits dreimal erhielten Spiele von ihm die begehrte Auszeichnung "Spiel des Jahres".

Michael Kiesling, 1957 geboren, Dipl. Ing., lebt in der Nähe von Bremen. Seit 1987 beschäftigt er sich beruflich mit der Entwicklung von kaufmännischer Software. Er hat in den letzten drei Jahren mehrere Spiele gemeinsam mit Wolfgang Kramer entwickelt.

EVERGREEN wurde in langen, teuren Telefongesprächen, mit großem Einsatz des Fernkopierers und mit Herzblut entwickelt.

Die Autoren haben das Spiel oft getestet, aber nie gemeinsam, denn sie haben sich während der Entwicklungszeit nie gesehen. EVERGREEN ist ein Spiel bei dem Glück und Taktik raffiniert gemischt und mit zwei Brisen Intuition und Hinterlist versehen wurden.

Grafik: Franz Vohwinkel



Kurzregel

- A. **Vorrunde** – Jeder Spieler erhält 13 Karten, davon drei Karten gleichzeitig offen auslegen, Künstler-Scheiben den Spielern mit dem höchsten Einfluß zuweisen, die Scheiben haben zu Beginn den Wert 5 und ändern ihren Wert in der Vorrunde nicht. Der Spieler mit der niedrigsten Summe aller drei Karten beginnt.
- B. Im Uhrzeigersinn führen die Spieler nacheinander ihre Spielzüge aus. Ein Spielzug besteht aus:
1. **Sanduhr umdrehen** – Restzeit des vorhergehenden Spielers darf ausgenutzt werden.
 2. **Mindestens 1 und bis zu 3 Karten ausspielen:**
 - a. Einflußkarte spielen – Eine Karte aus der Hand auf einer beliebigen offen liegenden eigenen oder fremden Einflußkarte ablegen.
 - b. Einfluß feststellen – Künstler-Scheiben wandern zu dem Spieler mit dem höchsten Einfluß. Wechselt die Scheibe den Besitzer, wird sie ein Feld weitergedreht.
 3. **Tophit bestimmen** – Die Tophit-Scheibe darf um ein Feld nach rechts oder links verdreht werden.
 4. **Konzert veranstalten** – Entscheidung ob ein Konzert stattfindet oder nicht, bis zu drei Konzerte im ganzen Spiel, Summe der aktuellen Werte auf den eigenen Künstler-Scheiben gutschreiben, Künstler mit Tophit zählt immer doppelt, ein Galakonzert (Verdoppelung der Punktzahlsumme) ist möglich,
 5. **Ende des Spielzuges** – Spätestens nach einem vollständigen Durchlauf der Sanduhr: Sanduhr und Tophit-Scheibe an den nächsten Spieler weitergeben. Zwangsspiel, wenn in der Zeit keine Karte ausgespielt wurde.
- C. **Schlußkonzert** – Jeder Spieler veranstaltet ein Konzert, nachdem der letzte Spieler die letzte Karte abgelegt hat, darf zum Galakonzert erklärt werden.



© 1999 Simba Toys
Goldsieber Spiele
Werkstr. 1
D-90765 Fürth
Alle Rechte vorbehalten.
Made in Germany
www.goldsieber.de

