

# SHOWBIZ

Derek Carver

**Spielanleitung**

© HEXAGAMES, 1988, W.-Germany



## Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 8 Vertragstafeln
- 60 Spielsteine je 10 in sechs Farben für den Publikumsgeschmack
- 81 Künstlerchips
- 120 „Zeit-Energie“ Chips
- 2 Würfel
- 1 Beutel „In and Out“
- 1 Beutel „Artists“
- 1 Spielanleitung

## Spielbeschreibung

„There's no business like showbusiness“. 3 - 8 Spieler können teilnehmen, am knallharten Kampf um begehrte Künstler und die Gunst des Publikums. Jeder Spieler ist ein Künstler-Agent. Seine Aufgabe ist es sechs möglichst hochkarätige Künstler unter Vertrag zu bekommen. Man muß schon eine ganze Menge Zeit und Energie aufwenden, um die besten Verträge auszuhandeln. Nicht jeder Aufwand zahlt sich aus und manchmal muß man einfach nehmen was da ist. Doch nicht verzagen! 10 - 12 Jahre bleibt man sicher im Geschäft und erst nach dieser Zeit hat sich herausgestellt, wer den Publikumsgeschmack am besten getroffen hat.

## Spielvorbereitung

Um „Showbiz“ spielen zu können, muß man einige Vorbereitungen treffen. Wie gewöhnlich kommt der Spielplan ausgebreitet auf den Tisch. Dann nimmt man sich das Spielmaterial zur Hand.

Die weißen Kunststoffplättchen sind Zeit-Energie-Chips = ZE-Chips.  
**Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels 15 ZE-Chips.**

Die Halbkugeln repräsentieren den Publikumsgeschmack.  
**Alle Halbkugeln kommen in den Beutel „In and Out“.**

Die runden Holzscheiben sind die Künstler, die von den Agenten unter Vertrag genommen werden.

## Die Künstlerchips kommen in den Beutel „Artists“.

Die Verteilung der Künstlerchips ist wie folgt:

Farbe	Anzahl
Gelb	6
Rot	9
Blau	12
Grün	15
Schwarz	18
Weiß	21

Jeder Spieler erhält eine Vertragstafel. Ein Agent muß für jedes Jahr 6 Künstler unter Vertrag nehmen.

## Die beiden Würfel werden bereitgelegt.

Ein Spieler notiert auf einem **Notizblatt** die Erfolgspunkte der einzelnen Spieler in jedem Jahr.

Das Spiel erstreckt sich über **10 - 12 Jahre**.

## Nach dem 12. Jahr ist das Spiel auf jeden Fall zu Ende.

Für das erste Jahr wird ein **Generalagent**, zum Beispiel durch Würfeln, ermittelt. Der Generalagent hat zusätzliche Verwaltungsaufgaben zu erfüllen, ansonsten ist er mit den anderen Agenten gleichgestellt.

Der Posten des Generalagenten wechselt nach jedem Jahr, an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn.

## Die Aufgaben des Generalagenten im ersten Jahr:

1. Er nimmt den Beutel „In and Out“ und zieht, ohne hinzusehen, 6 Halbkugeln und legt sie auf die 6 Felder der 1. Reihe des Spielplans. Die Farben der Spielsteine spiegeln den Publikumsgeschmack für das erste Jahr wieder (**Spieljahr**).

2. Danach zieht er sechs weitere Halbkugeln und legt sie in die zweite Reihe des Spielplans. Sie stellen den **voraussichtlichen Publikumsgeschmack** für das zweite Jahr dar (**Folgejahr**).

3. Um die Wahrscheinlichkeit der Voraussage für das zweite Jahr zu ermitteln, wirft der Generalagent einen der beiden Würfel und legt ihn, mit der erwürfelten Zahl nach oben, auf die Zahl „1“, neben die erste Reihe des Spielplans. Je höher die Zahl ist, desto wahrscheinlicher ist es, daß dieser Publikumsgeschmack für das zweite Jahr bleibt.

4. Als letztes muß der Generalagent dafür sorgen, daß Künstler in entsprechender Anzahl zu Verfügung stehen. Für das erste Jahr werden, pro Mitspieler, 6 Künstler aus dem Beutel mit der Anschrift „Artists“ gezogen. Bei vier Mitspielern werden also 24 Künstlerchips gezogen. Alle Künstlerchips werden gut sichtbar auf den Spieltisch gelegt.  
Sie bilden den **Künstler-„Pool“**.

## Spiel

Das Spiel beginnt beim Generalagenten. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

## Die Auswahlrunde

Ist ein Spieler an der Reihe, dann wählt er einen Künstlerchip aus dem „Pool“ und macht damit seinen Anspruch darauf geltend.

Macht kein Mitspieler ihm diesen Künstler streitig, so muß er ihn sofort unter Vertrag nehmen (siehe Vertragsabschluß) und der nächste Spieler darf seine Auswahl treffen.

Sobald aber mindestens ein weiterer Spieler einen Vertragsanspruch auf diesen Künstler erhebt, kommt es zu einer Verhandlungsrunde. Eine Verhandlungsrunde unterbricht die Auswahlrunde nur, ändert aber nichts an der Reihenfolge im Uhrzeigersinn.

## Die Vertrags-Verhandlungsrunde

Die Mitspieler müssen einen Anspruch auf einen ausgewählten Künstler laut aussprechen und **einen ZE-Chip einsetzen**, den sie vor sich auf den Tisch legen.

Es können beliebig viele Spieler an einer Verhandlungsrunde teilnehmen.

Alle „Herausforderer“ und der Spieler der am Zug war, nehmen dann eine ihnen angemessen erscheinende Anzahl von ZE-Chips, aus ihrem Vorrat, in die Hand und strecken sie geschlossen über den Tisch. Wenn alle Teilnehmer bereit sind, werden die eingesetzten ZE-Chips vorgezeigt. Der eingesetzte Chip auf dem Tisch zählt für einen „Herausforderer“ mit. Es ist durchaus erlaubt keinen ZE-Chip in die Hand zu nehmen, um zu bluffen.

Die Anzahl seine ZE-Chips sollte man vor anderen Spielern geheimhalten.

**Alle** eingesetzten ZE-Chips kommen auf einen gemeinsamen Ablageplatz beim Generalagenten.

**Folgende Ergebnisse einer Verhandlungsrunde sind nun möglich:**

1. Hat ein Spieler **allein** die meisten ZE-Chips geboten, so muß er den Künstlerchip sofort auf eine freie Spalte seiner Vertragstafel legen. Die Verhandlungsrunde endet und der nächste Spieler der Auswahlrunde ist an der Reihe.

2. Haben zwei oder mehrere Spieler gleich viele ZE-Chips geboten und der Spieler, der am Zug war, ist dabei, so erhält **er** den Künstler. Die Verhandlungsrunde endet und der nächste Spieler der Auswahlrunde ist an der Reihe.

3. Haben zwei oder mehrere Spieler gleich viele ZE-Chips geboten und der Spieler, der am Zug war, ist nicht dabei, so kommt es zu einer zweiten Verhandlungsrunde. An dieser Runde nehmen nur noch die Spieler teil, die am meisten und gleichviel geboten haben. Es müssen neue ZE-Chips aus dem eigenen Vorrat gesetzt werden, will man den Künstlerchip haben. Wieder gilt; der Spieler mit den meisten ZE-Chips erhält den Künstlerchip. Sollte es auch in einer dritten Verhandlungsrunde zu keiner Entscheidung kommen, dann wird der Künstlerchip wieder zu den anderen auf den Tisch zurückgelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

**Generell gilt:** Alle ZE-Chips, die die Spieler in die Vertragsverhandlungen um die Künstlerchips investieren, gelten als verbraucht und werden auf den Ablageplatz gelegt. Das heißt: auch die ZE-Chips, die ein Spieler geboten hat, der den Künstler nicht unter Vertrag nehmen kann, gelten als verbraucht. Neue ZE-Chips stehen den Spielern erst im nächsten Jahr wieder zur Verfügung.

**Achtung:**

Das Recht einen Künstler auszusuchen, geht immer an den nächsten Spieler im Uhrzeiger. Dabei spielt es keine Rolle, welcher Spieler den „Zuschlag“ für einen ausgesuchten Künstler erhält.

**Ein Spieler, der bereits 6 Künstler unter Vertrag hat, darf sich keinen Künstler mehr aussuchen und an keiner Verhandlung mehr teilnehmen.**

**Vertragsabschluß:**

Ist ein Künstler, mit oder ohne Verhandlungsrunde „vertragsreif“, so muß ihm der Agent einen Vertrag geben. Die Dauer eines Vertrages bestimmt der Agent. Der Künstler erhält seinen Vertrag sofort nachdem ihn ein Agent „an Land gezogen“ hat. Zu diesem Zweck legt der Agent den Künstlerchip in eine leere Spalte auf seiner Vertragstafel. Die Felder einer Spalte geben die Vertragsdauer an. Ein Vertrag kann von einem bis zu fünf Jahren geschlossen werden.

Nach Ende jedes Spieljahres verkürzt sich die Vertragsdauer um 1 Jahr. Die Künstlerchips auf den Vertragstafeln werden um 1 Feld nach unten verschoben.

Ein Vertrag endet, wenn ein Künstlerchip vom Feld mit der Ziffer „1“ geschoben wird.

Die Dauer eines Vertrages sollte von der Häufigkeit der Künstler und der Prognose für das nächste Jahr abhängig gemacht werden.

**Haben alle Agenten 6 Künstler unter Vertrag ist das Jahr beendet und die Agenten erhalten Erfolgspunkte, entsprechend der Übereinstimmung mit dem Publikumsgeschmack.**

**Vertragsbruch:**

Ein Agent kann einen Vertrag mit einem Künstler brechen. Er muß allerdings für jedes noch verbleibende Vertragsjahr zwei ZE-Chips auf den Ablageplatz legen.

**Wertung**

Zum Abschluß jeden Jahres erhalten die einzelnen Agenten Erfolgspunkte, je nachdem wie genau sie den Publikumsgeschmack treffen. Der Publikumsgeschmack wird durch die Reihe des laufenden Jahres auf dem Spielplan angegeben. Dabei spielen die Farben und deren Häufigkeit eine Rolle. Je mehr Übereinstimmungen die Vertragstafeln der Agenten mit der Jahresreihe auf dem Spielplan aufweisen, desto mehr Erfolgspunkte erhalten die Agenten.

**Die Anordnung der Farben auf der Jahresreihe und den Vertragstafeln spielt dabei keine Rolle.**

Erfolgspunkte werden wie folgt vergeben:

Anzahl der Übereinstimmungen	Erfolgspunkte
1	1
2	3
3	6
4	11
5	18
6	21

**Wichtig:** Ist eine Farbe zweimal auf der Jahresreihe vertreten, so muß ein Agent auch zwei Künstler dieser Farbe unter Vertrag haben, damit sie als zwei Übereinstimmungen zählen.

Die Erfolgspunkte eines Jahres werden für jeden Spieler separat auf einem Notizblatt notiert.

**Die Aufgaben eines Generalagenten nach dem ersten Jahr:**

Ist ein Jahr beendet und abgerechnet, muß der neue Generalagent folgende Aktionen durchführen:

1. Er verteilt die ZE-Chips vom Ablageplatz gleichmäßig an alle Agenten. Ein unteilbarer Rest verbleibt auf dem Ablageplatz.

2. Er sammelt die 6 Halbkugeln des gerade abgerechneten Spieljahres ein und legt sie in den Beutel „In and Out“ zurück.

3. Er würfelt mit dem zweiten Würfel, und vergleicht ihn mit dem auf dem Brett.

Ist die neue Zahl **kleiner oder gleich** der schon liegenden, so ändert sich der Publikumsgeschmack des Folgejahres nicht und die Halbkugeln bleiben auf ihrer Reihe liegen. Diese Reihe ist das neue Spieljahr.

Ist die neue Zahl aber **größer**, dann kommen auch die Halbkugeln des Folgejahres in den Beutel „In and Out“ zurück und es werden 6 neue Halbkugeln aus dem Beutel gezogen. Diese neuen 6 Halbkugeln spiegeln jetzt **sicher** den Publikumsgeschmack wieder. Diese Reihe ist das neue Spieljahr.

4. Nun zieht er noch 6 weitere Halbkugeln für das neue Folgejahr.

Der neue Würfel gibt die Wahrscheinlichkeit für diese Prognose des neuen Jahres an. Er wird auf die Zahl neben dem neuen Spieljahr gelegt. Der alte Würfel wird vom Spielbrett entfernt und dem nächsten Spieler im Uhrzeigersinn überreicht. Er ist der Generalagent im nächsten Jahr.

5. Als letzte Aktion weist der Generalagent alle Agenten darauf hin, ihre Künstlerchips auf den Vertragstafeln um ein Jahr nach unten zu verschieben.

Alle Künstler deren Vertrag ausläuft, sowie alle Künstler deren Vertrag gebrochen wird, werden gezählt und kommen dann in den Beutel „Artists“ zurück.

Danach zieht der Generalagent die gleiche Anzahl von Künstlern wieder aus diesem Beutel.

Diese Künstlerchips werden für alle sichtbar auf den Tisch gelegt, und sind der Gegenstand von neuen Vertragsverhandlungen.

**Dieser Ablauf erfolgt für alle nachfolgenden Jahre. Spielende**

Das Spiel kann nach 10 oder 11 Jahren enden, wenn die Würfel es so wollen.

**Das Spiel endet nach 10 Jahren,** wenn der Spielleiter mit einem Würfel eine 1 oder 2 würfelt. Bei allen anderen Würfelzahlen findet das 11. Jahr noch statt.

**Das Spiel endet nach 11 Jahren,** wenn der Spielleiter mit einem Würfel eine 1, 2,3 oder 4 würfelt. Bei einer 5 oder 6 findet das 12. Jahr noch statt.

**Das Spiel endet auf jeden Fall nach dem 12. Jahr.**

**Spielziel**

Das Spielziel ist, am Ende des Spieles über die meisten Erfolgspunkte zu verfügen.

Für den Fall, daß es einen Gleichstand gibt, kann man die Anzahl der ZE-Chips hinzuziehen.

**Variante**

Die Spieldauer kann man verkürzen, indem man nicht im ersten Jahr anfängt, sondern wie man es wünscht in zweiten, dritten usw.

NAME														
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														
SUMME														