

SHOWMANAGER

von Dirk Henn
Spielanleitung

Vorhang auf zur Premiere der bekanntesten Musicals! Die Stars geben ihr Bestes. Ob das allerdings ausreicht, um sich gegen die Inszenierungen der anderen durchzusetzen, muß sich erst noch zeigen. Als Showmanager suchen Sie die Idealbesetzung für Ihre Musicals. Nur mit den talentiertesten Künstlern können sich Ihre Aufführungen an der Spitze behaupten.

Spielmaterial

120 Künstler-Karten	<i>Alle Künstler haben Talent (hoffen wir...). Für manche Rollen sind sie sehr gut, für andere gar nicht geeignet. Auf jeder Karte ist abzulesen, in welcher Rolle ein Künstler wieviel Talent hat und dem Musical entsprechend viele Punkte bringt. In allen anderen Rollen ist er eine Fehlbesetzung. Die Provinzschauspieler sind Joker: Sie können jede Rolle spielen, egal ob männlich oder weiblich, und bringen in jeder Rolle 1 Punkt.</i>
24 Musical-Kärtchen	<i>jeweils 4 pro Spieler; bei der Inszenierung wird auf den Kärtchen die Punktzahl des Musicals notiert.</i>
1 Städte-Spielplan	<i>Wenn ein Musical inszeniert wird, kommt das Kärtchen auf den Städte-Spielplan.</i>
1 Künstler-Agentur	<i>Sie hat immer 4 Künstler zu unterschiedlichen Preisen im Angebot (einen davon kostenlos). Wird ein Künstler engagiert, rücken die anderen in Pfeilrichtung nach und werden dadurch „billiger“.</i>
6 Besetzungslisten	<i>Die Liste nennt die Rollen, die in einem Musical zu vergeben sind, und gibt einen Überblick über den Spielablauf.</i>
1 Spezialstift	<i>zum Notieren der Punktzahl auf den Musical-Kärtchen (abwischbar)</i>
Spielgeld	<i>für die Zahlung der Ablösesummen</i>
Spielanleitung	

Spielziel

Jeder Spieler engagiert Künstler, um vier verschiedene Musicals zu inszenieren. Die Talente der Künstler verhelfen dem Musical zu Erfolgspunkten, je mehr Talent, desto besser das Musical.

Natürlich versucht jeder, die Konkurrenz zu übertreffen. Denn im Vergleich mit den Musicals der anderen Spieler ergibt sich in jeder Stadt eine Rangfolge. Sie entscheidet am Ende darüber, wer das Spiel gewinnt.

Autor:.....Dirk Henn
Grafik:.....Jo Hartwig
.....Felix (Reinhard Horst)
Realisation:.....Bernd Dietrich
Für 2-6 Spieler ab 10 Jahre

Artikel-Nr. 6007; Printed in Germany
1. Auflage März 1997
© Copyright 1997 by Queen~Carroms Spielwaren GmbH,
53842 Troisdorf. Alle Rechte vorbehalten.
QUEEN GAMES® ist ein eingetragenes Warenzeichen
der Queen~Carroms Spielwaren GmbH.



Bevor die Show beginnt...

- ➔ ...legen Sie *Städte-Spielplan* und *Künstler-Agentur* nebeneinander auf den Spieltisch.
- ➔ Mischen Sie die Künstler-Karten und legen Sie den Kartenstapel verdeckt neben die Künstler-Agentur.
- ➔ Die obersten vier Karten vom Stapel kommen offen und der Reihe nach auf die Felder „0 Mark“ bis „3.000 Mark“ der Künstler-Agentur.



Spielkartenstapel

- ➔ Als Startkapital erhält jeder:
bei 4 bis 6 Spielern18.000 Mark,
bei 2 und 3 Spielern.....36.000 Mark.

- ➔ Jeder Spieler wählt ein Symbol und erhält die entsprechende Besetzungsliste und die vier Musical-Kärtchen.



- ➔ Spielen Sie nur zu zweit oder dritt, erhält jeder Spieler 2 Sätze Musical-Kärtchen mit den passenden Listen.
- ➔ Bei 5 Spielern bleibt 1 Satz Musical-Kärtchen übrig, bei 2 und 4 Spielern 2 Sätze. Diese werden als Inszenierungen von Tournée-Theatern eingesetzt. Ihr Wert steht von vornherein fest und wird nun auf die Kärtchen geschrieben.

Bleibt nur 1 Satz Musical-Kärtchen übrig, werden folgende Werte eingetragen:



Sind 2 Sätze Musical-Kärtchen geblieben, sind folgende Werte einzutragen:



Hinweise und Kommentare

Städte-Spielplan				
Frankfurt	Hamburg	Köln	Bonn	Düsseldorf
22	20	18	16	14
16	15	14	13	12
10	10	10	10	10
6	7	7	8	8
2	3	4	5	6
0	1	2	3	4

Städte-Spielplan



Künstleragentur

Das restliche Geld kommt neben die Spielpläne und bildet die Bank.

Die Besetzungsliste mit Rundenübersicht und die Musical-Kärtchen legt jeder offen vor sich auf den Tisch. Spielgeld und engagierte Künstler dagegen sollte jeder vor den Augen der anderen geheimhalten.

In diesem Fall dürfen Sie jedes Musical zweimal inszenieren.

Die Tournée-Theater gehören keinem Spieler. Das Musical eines Tournée-Theaters kommt erst ins Spiel, wenn ein Spieler dieses Musical zum erstenmal aufgeführt hat. Die Kärtchen der Tournée-Theater werden offen neben dem Städteplan ausgelegt.

Ballet

KING LEAR

Queenie

WOLF

Diese vier Musicals gilt es in diesem Spiel zu inszenieren.

Vorhang auf, das Spiel beginnt!

- ➔ Derjenige, der zuletzt ein Musical besucht hat, fängt an; die anderen folgen im Uhrzeigersinn.
 - Wer am Zug ist, darf drei Dinge tun. Die Reihenfolge steht fest, aber nur die dritte Aktivität muß wirklich durchgeführt werden; auf die ersten beiden können Sie auch verzichten.
 - ➔ 1. Sie können einen Kredit auf ein bereits inszeniertes Musical aufnehmen.
 - ➔ 2. Sie können 2.000 Mark zahlen und sämtliche Künstler der Agentur austauschen.
 - ➔ 3. Sie müssen **ENTWEDER** einen Künstler der Agentur engagieren **ODER** ein Musical inszenieren.
- Weil Sie auf Ziffer 3 nicht verzichten dürfen, erklären wir diese Regel zuerst. Denn dann wissen Sie auch, warum Sie die Künstler der Agentur austauschen oder einen Kredit aufnehmen können, wenn Sie das wollen.

Hinweise und Kommentare

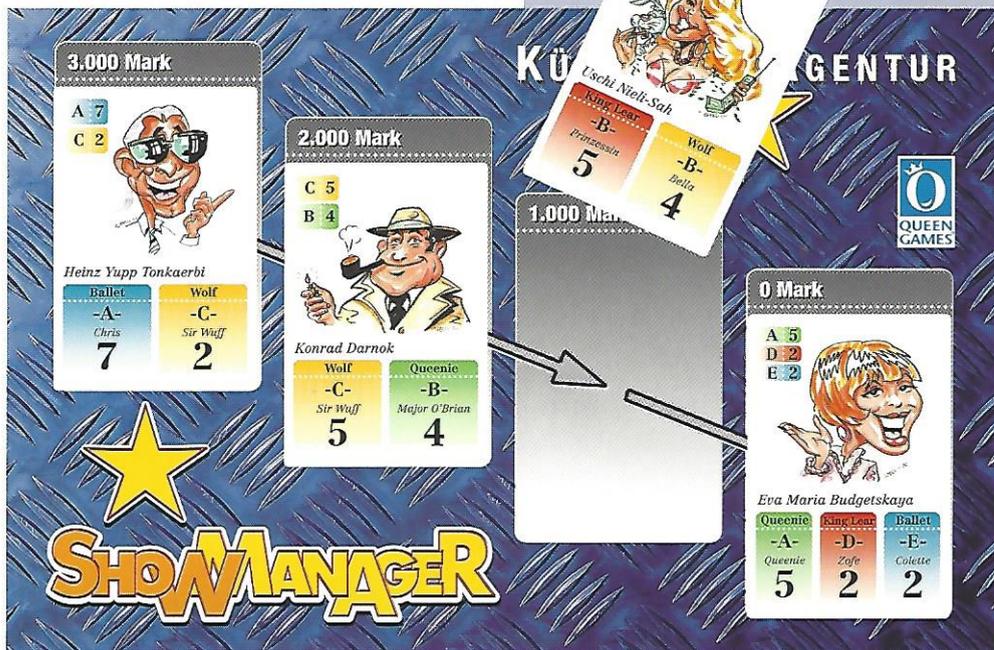


Besetzungslisten mit Rundenübersicht

Einen Künstler der Agentur engagieren

- ➔ Nehmen Sie eine Karte aus der Künstler-Agentur auf die Hand und zahlen Sie die entsprechende Ablösesumme an die Bank.

Der Künstler auf dem Feld »0 Mark« ist dankbar für jedes Engagement und darum gratis zu haben, alle anderen kosten Geld.



- ➔ Das leere Agenturfeld wird aufgefüllt: Alle Karten auf den teureren Feldern rücken um ein Feld nach rechts; auf das dadurch frei werdende Feld „Neueinsteiger“ kommt die oberste Karte vom Künstler-Stapel, sie wird offen abgelegt.

Beispiel: Sie haben einen Künstler für 1.000 Mark engagiert. Die Karte von Feld »2.000« wird auf das frei gewordene Feld verschoben, die von Feld »3.000« auf Feld »2.000«; Feld »3.000« (Neueinsteiger) wird vom Stapel aufgefüllt.

Sie können immer nur einen Künstler engagieren, wenn Sie am Zug sind.

Wie viele Künstler Sie auf der Hand haben dürfen, hängt davon ab, welches Musical Sie inszenieren wollen. Nach der Inszenierung dürfen Sie höchstens 2 Künstler übrig behalten (bei der letzten sogar nur 1 Künstler).

Ein Musical inszenieren

- ➔ Legen Sie genau so viele Künstler-Karten ab, wie das Musical, das Sie inszenieren wollen, Rollen hat.
- ➔ Nach dem Ablegen dürfen Sie nicht mehr als zwei Karten auf der Hand behalten (bei Ihrer letzten Inszenierung sogar nur eine Karte).

Wie toll ist Ihr Musical?

So wird die Punktzahl ermittelt:

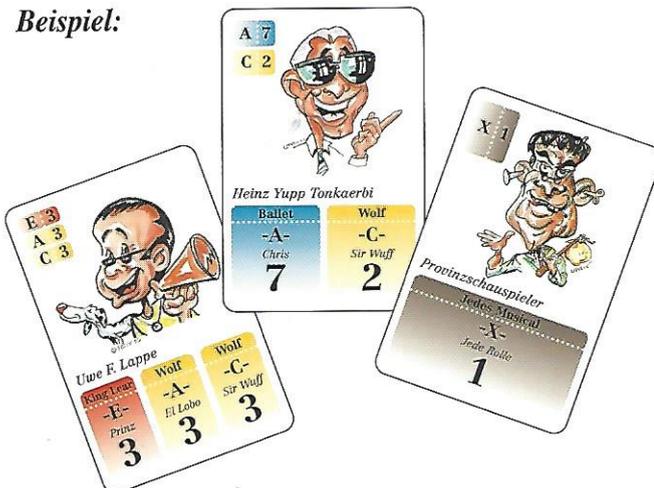
- ➔ Zählen Sie die Talente der ausgespielten Künstler für ihre Rolle in dem inszenierten Musical zusammen.

➔ **Beispiel:**



- ➔ Jeder Künstler darf nur eine Rolle spielen und jede Rolle im Musical darf nur einmal vergeben werden.
- ➔ Wird ein Musical ohne Fehlbesetzung inszeniert, gibt's dafür noch zusätzlich Bonuspunkte.

Beispiel:



Hinweise und Kommentare

Wie viele Rollen jedes Musical hat, sehen Sie auf Ihrer Besetzungsliste: Wolf hat nur 3, Ballet sogar 6 Rollen.

Mit 7 Karten auf der Hand können Sie nur »King Lear« oder »Ballet« inszenieren, bei den anderen beiden Musicals würden Sie zu viele Karten übrig behalten.

Sie können niemals Karten aus der Hand abwerfen oder austauschen, nur durch eine Inszenierung werden Sie Karten los.

Ein Künstler, der auf seiner Karte keine Punktzahl für seine Rolle vorzeigen kann, gilt als Fehlbesetzung und bringt 0 Punkte.

Das Musical „Wolf“ wird mit den Künstlern Eva Maria Budgetskaya, Uschi Nieli-Sah und Konrad Darnok inszeniert. Uschi und Konrad haben für jeweils eine Rolle in „Wolf“ Talent und bringen dafür 4+5 Punkte. Eva Maria dagegen ist eine Fehlbesetzung. Damit hat die Inszenierung insgesamt einen sehr mageren Wert von 9 Punkten.

Haben Sie 2 Künstler ausgespielt, die für dieselbe Rolle Talent haben, kann nur einer diese Rolle spielen; der andere ist dann eine Fehlbesetzung (es sei denn, er hat auch noch andere Talente).

Die Provinzchauspieler bringen in jeder Rolle 1 Punkt, sind also niemals eine Fehlbesetzung.

Ein Musical bekommt so viele Bonuspunkte, wie es Rollen hat (z.B. 3 Bonuspunkte für »Wolf«). Die Werte finden Sie auch auf Ihrer Besetzungsliste.

Diesmal wird „Wolf“ mit Uwe F. Lappe, Heinz Yupp Tonkaerbi und einem Provinzchauspieler inszeniert. Uwe F. hat Talent für zwei Rollen in „Wolf“, kann aber natürlich nur eine spielen. Da Heinz den Part von Sir Wuff übernimmt, spielt Uwe den El Lobo. Der Provinzchauspieler mimt die Rolle von Bella. Zu diesen insgesamt 6 Punkten kommen noch 3 Bonuspunkte hinzu, weil keine Rolle fehlbesetzt ist. Damit kommt auch diese Inszenierung auf 9 Punkte.

- ➔ Schreiben Sie die Punktzahl mit dem Spezialstift auf das Musical-Kärtchen.

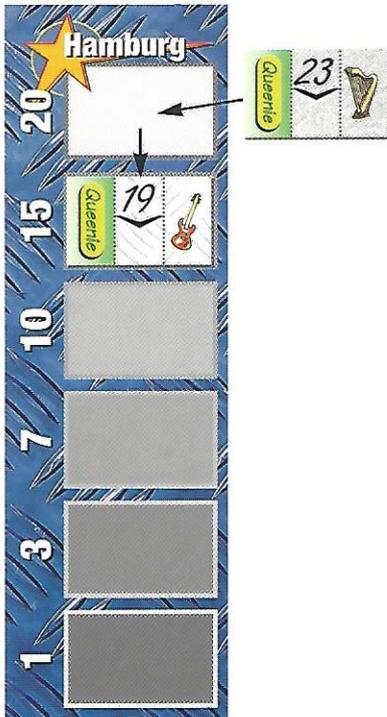


Wo findet die Premiere statt?

Bei der ersten Inszenierung eines Musicals können Sie sich die Stadt aussuchen, in der Sie es aufführen wollen:

- ➔ Legen Sie das Musical-Kärtchen in der Stadt Ihrer Wahl auf das oberste Feld.
- ➔ Nach der Erstaufführung steht fest, daß **alle** Musicals mit **diesem** Titel in **dieser** Stadt aufgeführt werden und hier kein anderes Musical auf die Bühne geht.
- ➔ Alle folgenden Inszenierungen werden ihrem Punktwert entsprechend eingereiht.

Beispiel:



- ➔ Bei gleichen Punktzahlen wird die neue Inszenierung ein Feld unter das bereits auf dem Spielplan liegende Musical mit gleicher Punktzahl gelegt.

Die Punktzahl wird in das obere Feld auf dem Kärtchen geschrieben.

Nachdem Sie die Punktzahl ermittelt haben, können Sie die Künstler-Karten beiseite legen; sie kommen nicht mehr zurück ins Spiel.

Für welche Stadt Sie sich entscheiden, hängt von Ihrer Risikofreude ab: Am Broadway in New York ernten Sie mehr Siegpunkte, wenn Ihr Musical einen Spitzenplatz belegt. Aber wehe, es landet am unteren Ende der Skala. Troisdorf hingegen bringt auch einer schlechten Inszenierung noch Siegpunkte, dafür dem Spitzenreiter nicht so viel Erfolg.

Die auf dem Spielplan aufgedruckten Punkte werden erst bei Spielende auf die Spieler verteilt.

Beispiel: Wenn „Queenie“ in Hamburg Premiere hatte, muß jeder Spieler dieses Musical danach ebenfalls in Hamburg inszenieren.

Anke hat „Queenie“ mit einem Wert von 19 Punkten in Hamburg inszeniert. Da dies die erste Inszenierung von „Queenie“ war, liegt ihr Kärtchen auf dem obersten Feld. Bert kann bessere Künstler engagieren und inszeniert „Queenie“ mit 23 Punkten. Damit hat er mehr Punkte als Anke; sein Kärtchen kommt auf den obersten Platz, Ankes Kärtchen wird auf Platz 2 verschoben.

Tournée-Theater

- ➔ Sind Tournée-Theater im Spiel, werden ihre Kärtchen auf den Städteplan gelegt, sobald ein Musical zum erstenmal aufgeführt wurde.

Im Verlauf des Spiels wird Ihnen das Geld ausgehen. Oder die Künstler der Agentur passen Ihnen nicht ins Konzept. Dann haben Sie, wenn Sie am Zug sind, noch zusätzlich die folgenden Spiel-Möglichkeiten (achten Sie auf die Reihenfolge!):

Kredit aufnehmen

- ➔ Wenn Sie Geld brauchen, können Sie als erste Aktion in Ihrem Spielzug einen Kredit aufnehmen – vorausgesetzt, Sie haben bereits ein Musical inszeniert.
- ➔ • Jedes Ihrer inszenierten Musicals können Sie nur einmal beleihen.
- ➔ • Pro Musical können Sie höchstens 10 Tausender als Kredit aufnehmen.
- ➔ • Pro Spielzug können Sie nur einmal Kredit aufnehmen.
- ➔ Der Wert des Musicals wird um die Kreditsumme vermindert, der neue Wert wird auf dem Musical-Kärtchen eingetragen und das Kärtchen entsprechend seines neuen Wertes auf dem Städte-Spielplan einsortiert.

Beispiel:



Berts Inszenierung fällt von Platz 1 auf 3, weil er einen Kredit von 8.000,- Mark aufgenommen hat.

- ➔ Den Kreditbetrag erhalten Sie von der Bank ausgezahlt.
- ➔ Wurde ein Musical sechsmal inszeniert, können Sie auf diesen Titel keinen Kredit mehr aufnehmen.

Hinweise und Kommentare

Das Musical eines Tournée-Theaters kommt erst dann ins Spiel, wenn einer der Spieler das entsprechende Musical zum ersten mal aufführen möchte. Der Spieler gibt an in welcher Stadt er sein Musical aufführen möchte, dann wird das Musical-Kärtchen des Tournée-Theaters auf den ersten Platz gelegt und erst danach wird das Kärtchen des Spielers je nach Punktzahl auf dem Plan plaziert.

Bei Punktegleichstand bleibt das Tournée-Theater auf Platz 1 und nur wenn man eine höhere Punktzahl als es hat kann man es von dort verdrängen.

Geht Ihnen schon vor der ersten Inszenierung das Geld aus, haben Sie miserabel gespielt. Am besten überdenken Sie Ihre Strategie und fangen noch mal neu an.

Auch wenn Sie ein Musical zweimal aufführen müssen (bei 2 und 3 Spielern), dürfen Sie nur auf eine der beiden Inszenierungen einen Kredit aufnehmen.

Ihr Musical muß wenigstens 10 Punkte wert sein, wenn Sie darauf einen Kredit von 10.000 Mark aufnehmen wollen.

„Queenie“ steht mit einem Wert von 23 Punkten in Hamburg auf Platz 1, gefolgt von Inszenierungen mit 19, 15 und 11 Punkten. Bert braucht Geld und nimmt auf seine „23-Punkte-Queenie“ einen Kredit von 8.000 Mark auf. Damit reduziert sich der Wert seiner Inszenierung auf 15, und sie fällt auf Platz 3 (hinter die andere „15-Punkte-Queenie“) zurück. Neuer Spitzenreiter ist jetzt die „19-Punkte-Queenie“.

Da Sie in diesem Spiel nicht zu Geld kommen, sondern nur zu Ruhm und Ehre, können Kredite nicht zurückgezahlt werden.

Mit anderen Worten: Wenn in einer Stadt auf dem Städte-Spielplan alle Felder besetzt sind, können Sie hier kein Geld mehr holen.

Künstler der Agentur austauschen

- ➔ Sagt Ihnen das Künstlerangebot der Agentur nicht zu, können Sie als zweite Aktion in Ihrem Spielzug 2.000 Mark an die Bank zahlen und dafür alle Künstler der Agentur entfernen und auf einen offenen Ablagestapel legen.
Anschließend ziehen Sie die oberen vier Karten vom verdeckten Stapel und legen sie der Reihe nach (angefangen bei „0 Mark“) auf die vier Felder der Agentur.
- ➔ Falls Ihre Finanzen es zulassen, können Sie diese Aktion auch mehrfach im selben Zug ausführen, müssen aber dafür jedesmal 2.000 Mark zahlen.
- ➔ Ist der verdeckte Stapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und bildet einen neuen verdeckten Stapel.

Der Vorhang fällt, das Spiel ist aus!

- ➔ Wenn alle Musical-Kärtchen auf dem Städte-Spielplan liegen, ist das Spiel zu Ende.
- ➔ Zählen Sie die Punktzahlen auf dem Städte-Spielplan, die links neben Ihren Musical-Kärtchen abgedruckt sind, zusammen.
- ➔ Wer die meisten Punkte hat, ist der Star unter den Showmanagern und gewinnt das Spiel.
- ➔ Haben mehrere Spieler dieselbe Punktzahl erreicht, gewinnt, wer das meiste Geld besitzt.

Hinweise und Kommentare

➔ *Sie müssen wirklich **alle** Künstler austauschen, Sie können nicht einen oder mehrere davon liegen lassen.*

➔ *Bei 4-6 Spielern inszeniert jeder 4 Musicals, bei 2+3 Spielern jeweils 8 Musicals; hier hat jeder also eine zweite Chance, sich bei der Inszenierung selbst zu übertreffen.*

➔ *Die Punktzahlen, die Sie auf die Musical-Kärtchen geschrieben haben, sind nur für die Reihenfolge bei der Ablage auf dem Städte-Spielplan von Bedeutung, nicht jedoch für die Endabrechnung.*



...einfach etwas
anderes

Hat Ihnen dieses Spiel gefallen?
Sie wollen mehr?
Es gibt noch viele andere
gute Spiele von Queen Games, wie z.B.:

DIE KETTE VON SABA EXPEDITION

oder

Die großen Abenteuer der kleinen
Hobbits

Queen-Carroms Spielwaren GmbH
D-53842 Troisdorf

Queen Games ist ein eingetragenes
Warenzeichen der Queen-Carroms
Spielwaren GmbH

