

TURANDOT

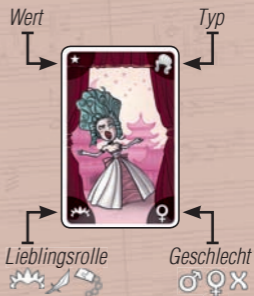
Ein kurzweiliges Kartenspiel
für 2-5 Badewannen-Tenöre

Spielmaterial

109 Spielkarten:

- 36 **Sänger** in 6 verschiedenen Typen:

-  Profi
-  Amateur
-  Alternativ
-  Klassisch
-  Komisch
-  Dramatisch



Auf jeder Karte ist außerdem der Wert des Sängers (1-3 Sterne), sein Geschlecht und – falls vorhanden – seine Lieblingsrolle angegeben.

- 9 **Regisseure** →

- 6 **Rollen** aus der Oper
(*Turandot, Calaf, Liù,*
Ping, Pong und Pang);
jede Karte zeigt außerdem eine Zahl zwischen 1 und 6.



- 2 **Ausstatter** (eine Kostümbildnerin und ein Bühnenbildner)



- 1 Karte **Maestro** mit *Giacomo Puccini*



- 55 **Spieler-Karten** (je 11 in den
Spielerfarben Rot, Gelb, Grün,
Blau und Lila):

- 6 **Zahlenkarten** mit den Zahlen
von 1 bis 6; sie zeigen außerdem
die verschiedenen Rollen

- 3 **Geldkarten**

- 1 **Bluffkarte**

- 1 **Übersichtskarte**



Spielregel

Spielidee

Die Spieler müssen Gast-Sänger für Giacomo Puccinis berühmte Oper *Turandot* engagieren. Außerdem suchen sie noch einen Regisseur, der dem Werk seine persönliche Note verleiht. Sie

können Kostüm- oder Bühnenbildner einstellen, um Bonuspunkte zu bekommen. Wie viele Punkte die Spieler für ihre Aufführung bekommen hängt vom Können der Sänger ab und davon ob die Sänger ihre Lieblingsrollen bekommen. Bei Spielende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Spielvorbereitung

Die 6 **Rollen** werden in einer Reihe von 1 bis 6 nebeneinander offen in die Tischmitte gelegt.

Die beiden **Ausstatter** werden offen neben die Reihe mit den Rollen gelegt. Bei **2 oder 3 Spielern** wird nur die Kostümbildnerin benötigt, der Bühnenbildner kommt dann zurück in die Schachtel.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die 11 Spieler-Karten dieser Farbe: sechs **Zahlenkarten**, drei **Geldkarten**, eine **Bluff-** und eine **Übersichtskarte**.

Jeder Spieler benötigt eine Zahlenkarte mehr als Spieler mitspielen. Er sucht seine Zahlenkarten von 1 bis zur benötigten Zahl heraus und legt die übrigen Zahlenkarten zurück in die Schachtel. *Beispiel: Bei vier Spielern werden die Karten 1 bis 5 herausgesucht, und die 6 wird aus dem Spiel genommen.* Unabhängig von der Spielerzahl benötigen die Spieler immer alle ihre Geldkarten, die Bluff- und die Übersichtskarte. Die Spieler legen ihre Übersichtskarte vor sich ab und nehmen ihre übrigen 10 Karten auf die Hand.

Die Karten mit den **Sängern** werden gemischt und als verdeckter Stapel neben die Rollen gelegt. Die Karten mit den **Regisseuren** werden offen daneben gelegt.

Der Spieler, der am besten singen kann, ist in der ersten Runde der Maestro, der Startspieler. Er nimmt die Karte mit dem **Maestro** Giacomo Puccini und legt sie offen vor sich ab.

Spielverlauf

Turandot wird über **7 Runden** gespielt. In den ersten drei Runden werden jeweils die **Phasen** 1 bis 3 gespielt. Ab der vierten Runde entfällt Phase 3, und es werden nur die Phasen 1 und 2 gespielt:

- 1. Vorsingen**
- 2. Engagieren**
- 3. Einen Regisseur feuern** (nur in den ersten drei Runden)

In den Runden 1 bis 3 und 5 bis 7 engagiert jeder Spieler jeweils einen Sänger und in Runde 4 einen Regisseur. Bei Spielende hat jeder Spieler sechs Sänger und einen Regisseur. Wenn möglich, versuchen die Spieler vier Männer (für die Rollen *Calaf*, *Ping*, *Pong* und *Pang*) und zwei Frauen (für die Rollen *Turandot* und *Liù*) zu engagieren!

Phase 1: Vorsingen

Der Maestro deckt vom Stapel einen Sänger mehr auf als Spieler teilnehmen und legt sie offen auf die freien Plätze unterhalb der Rollen in der Tischmitte. Er beginnt bei der Rolle mit der 1 und legt je einen Sänger offen auf den Platz unterhalb der Rolle. Bei weniger als fünf Spielern bleiben die Plätze unter den hinteren Rollen frei.



*Beispiel: Vorsingen
mit 4 Spielern*

Jetzt muss sich jeder Spieler überlegen, wen er engagieren will und wählt geheim die entsprechenden Karten aus:

- Will er einen der Sänger engagieren, muss er die Zahlenkarte mit der Zahl wählen, auf deren Platz der Sänger in der Tischmitte liegt. Zusätzlich zu der Zahlenkarte darf er beliebig viele Geldkarten spielen (siehe „Engagieren“).
- Will er einen Ausstatter engagieren, darf er keine Zahlenkarte wählen. Er darf dann nur genau 1 Geldkarte spielen.

Achtung: Der Maestro darf keinen Ausstatter engagieren!

Wenn der Spieler sich entschieden hat, legt er die Karten verdeckt vor sich hin. Damit die Mitspieler keinen Hinweis darauf erhalten wie viele Karten der Spieler tatsächlich ausgewählt hat, darf er zusätzlich die Bluffkarte spielen.

Wenn alle Spieler ihre Karten ausgesucht haben, decken sie gleichzeitig die Karten auf. Spieler, die zusätzlich ihre Bluffkarte gespielt haben, nehmen die Bluffkarte gleich wieder auf die Hand. Nun beginnt Phase 2.



Phase 2: Engagieren

Zuerst werden die **Sänger** engagiert:

- Hat der Spieler **eine Zahlenkarte** gespielt und kein Mitspieler hat eine Karte mit derselben Zahl gespielt, erhält der Spieler den Sänger aus der Mitte. Er legt den Sänger offen, gut sichtbar vor sich ab. Falls er zusätzlich Geldkarten gespielt hat, muss er diese auf den Ablagestapel legen.
- Falls **mehrere Spieler** eine Zahlenkarte mit **derselben Zahl** gelegt haben, gibt es zwei Möglichkeiten:
 - Hat einer dieser Spieler **mehr Geldkarten** gespielt als die anderen, erhält er den Sänger. Er muss das Geld auf den Ablagestapel legen. Die anderen Spieler nehmen ihr Geld wieder auf die Hand. Sie erhalten später einen Ensemble-Sänger zugewiesen (siehe „Ensemble-Sänger zuweisen“).
 - Gibt es einen **Gleichstand**, weil kein Spieler Geldkarten gelegt hat oder mehrere Spieler gleich viele Geldkarten gelegt haben, bleibt der Sänger vorerst in der Mitte liegen, und die Spieler nehmen ihre Geldkarten wieder auf die Hand. Sie erhalten später einen Ensemble-Sänger zugewiesen (siehe „Ensemble-Sänger zuweisen“).

Alle Spieler, die keine Zahlenkarte gespielt haben, versuchen einen **Ausstatter** zu engagieren. Sie erhalten später in jedem Fall einen Ensemble-Sänger zugewiesen (siehe „Ensemble-Sänger zuweisen“).

- Wollen **nur ein oder zwei Spieler** einen Ausstatter engagieren,

nehmen sie sich einen der beiden Ausstatter und legen ihn vor sich hin. Beide Ausstatter haben dieselbe Funktion.

- Wollen **drei oder mehr Spieler** einen Ausstatter engagieren, entscheidet die Spielerreihenfolge: Die beiden ersten Spieler im Uhrzeigersinn nach dem Maestro erhalten einen Ausstatter. Die anderen Spieler nehmen ihre Geldkarten wieder auf die Hand.
Achtung: Da im Spiel zu dritt nur die Kostümbildnerin zur Verfügung steht, entscheidet bereits dann die Spielerreihenfolge darüber von wem sie engagiert wird, wenn nur zwei Spieler eine Geldkarte gespielt haben.

Wenn der Spieler einen Ausstatter erhält, muss er seine gebotene Geldkarte so neben seinen Sängern ablegen, dass die Seite mit dem Stern nach oben zeigt. Sie wird damit zu einem Ausstattungselement. Bei Spielende ist jedes **Ausstattungselement** 1 Punkt wert.

Beispiel 1: Stefan und Birgit haben beide ihre Zahlenkarte „4“ gespielt. Birgit hat zwei Geldkarten, und Stefan hat nur eine Geldkarte gespielt. Da Birgit das höhere Angebot gemacht hat, erhält sie den Sänger und legt ihre beiden Geldkarten auf den Ablagestapel. Stefan nimmt seine Geldkarte wieder auf die Hand und geht vorerst leer aus. Er bekommt später einen Ensemble-Sänger zugewiesen.

Beispiel 2: Stefan und Klaus haben beide ihre Zahlenkarte „2“ und jeweils 2 Geldkarten gespielt. Birgit hat ebenfalls ihre Zahlenkarte „2“ und 1 Geldkarte gespielt. Das Gebot von Klaus und Stefan ist höher als das von Birgit, aber zwischen ihnen herrscht Gleichstand. Daher

nehmen alle drei ihre Geldkarten wieder auf die Hand und bekommen einen Ensemble-Sänger zugewiesen.

Ensemble-Sänger zuweisen

Die Sänger, die jetzt noch unter den Rollen in der Tischmitte liegen, sind die Ensemble-Sänger.

Der **Maestro** teilt jetzt nach seinem Belieben jedem Spieler, der in dieser Runde noch keinen Sänger erhalten hat, jeweils einen dieser Ensemble-Sänger zu. Falls der Maestro in dieser Runde ebenfalls keinen Sänger erhalten hat, behält er einen der Sänger für sich selbst.

Am Ende von Phase 2 ist noch ein Sänger übrig, der nicht engagiert wurde. Diese Karte kommt auf den Ablagestapel.

Phase 3: Einen Regisseur feuern (nur in den Runden 1-3)

Jetzt wird 1 Regisseur aus dem Spiel genommen: Der Maestro bestimmt einen beliebigen anderen Spieler. Dieser Spieler nimmt den Stapel mit den Regisseuren, wählt einen Regisseur aus, zeigt ihn allen Spielern und legt die Karte auf den Ablagestapel.

Eine neue Runde

Jeder Spieler nimmt seine ausgespielte Zahlenkarte wieder auf die Hand.

Der Maestro gibt die Karte mit Giacomo Puccini an seinen linken Nachbarn, der damit der Maestro für die neue Runde wird.

Die Ausstatter werden wieder neben die Reihe mit den Rollen gelegt, so dass sie erneut engagiert werden können.

Die Spieler müssen alle ihre Sänger und später auch ihren Regisseur gut erkennbar offen vor sich auslegen!

Die 4. Runde: Einen Regisseur engagieren

Nachdem jeder Spieler seinen dritten Sänger bekommen hat, engagieren die Spieler in der vierten Runde den Regisseur. Je nachdem welche Sänger ein Spieler hat, kann der Regisseur die Punkte, die der Spieler am Ende erhält, vergrößern oder verringern.

Zu Beginn der vierten Runde sind noch 6 Regisseure übrig. Der Maestro mischt die Regisseure und legt, anstelle der Sänger, einen Regisseur mehr als Spieler teilnehmen unter die Rollen. Falls danach noch Regisseure übrig sind, legt der Maestro diese auf den Ablagestapel.

Die Ausstatter legt er für diese Runde zur Seite. Sie können in dieser Runde nicht engagiert werden.

Anschließend wird die Runde ganz normal gespielt. Falls also wegen eines Gleichstandes einige Spieler keinen Regisseur erhalten, weißt ihnen der Maestro am Ende von Phase 2 einen Regisseur zu.

Wenn der Spieler einen Regisseur erhält, legt er ihn gut erkennbar neben seine Sänger.

Spielende

Nach der siebten Runde hat jeder Spieler sechs Sanger und einen Regisseur vor sich liegen. Damit endet das Spiel, und jeder Spieler zahlt seine Punkte.

Zuerst muss der Spieler jedem seiner Sanger eine der sechs Rollen in der Oper zuweisen. Dazu legt er seine Sanger in einer Reihe von links nach rechts vor sich aus. Er legt jeden Sanger an die Position, die der Position der Rolle in der Tischmitte entspricht: Der erste Sanger spielt *Turandot*, der zweite *Calaf*, der dritte *Liù*, die nachsten *Ping*, *Pong* und *Pang*. Dabei sollte er versuchen jeder Rolle einen Sanger mit dem passenden Geschlecht zuzuordnen, also Frauen fur *Turandot* und *Liù* und Manner fur *Calaf*, *Ping*, *Pong* und *Pang*. Anderenfalls verliert er Punkte.

Jetzt zahlt jeder Spieler seine Punkte zusammen:

- **+1 Punkt fur jeden Stern** auf seinen Sangern
- **+1 Punkt fur jedes Ausstattungselement** (die Sterne auf den Geldkarten vor ihm).
- **+1 Punkt fur jeden Sanger, der in seiner Lieblingsrolle** auftritt. Die Lieblingsrolle des Sangers wird durch ein kleines Symbol auf der Karte angegeben:

Turandot



Calaf



Liù



- **-1 Punkt fur jeden Mann, der eine Frau spielt und umgekehrt.** Sanger deren Geschlecht nicht eindeutig ist, konnen ohne Punktabzug Rollen fur beide Geschlechter

übernehmen. Das Geschlecht des Sängers wird durch ein kleines Symbol auf der Karte angegeben:

männlich  weiblich  nicht eindeutig 

• **Plus- und/oder Minuspunkte durch den Regisseur.**

+1  -1 	+ 1 für jeden Dramatischen Sänger - 1 für jeden Komischen Sänger
+1  -1 	+ 1 für jeden Komischen Sänger - 1 für jeden Dramatischen Sänger
+1  -1 	+ 1 für jeden Alternativen Sänger - 1 für jeden Klassischen Sänger
+1  -1 	+ 1 für jeden Klassischen Sänger - 1 für jeden Alternativen Sänger
+1  	+ 1 für jeden Sänger in seiner Lieblingsrolle
+1 	+ 1 für jedes Ausstattungselement
+3 (     )	+ 3 wenn der Spieler einen Sänger von jedem Typ hat
+1 	+ 1 für jeden Sänger ohne eindeutiges Geschlecht
	Kein Bonus oder Abzug

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Im Fall eines Gleichstandes gewinnt der betroffene Spieler, dessen Sänger zusammen die meisten Sterne haben. Herrscht auch dabei Gleichstand, teilen sich die Spieler den Sieg!

Besondere Regeln für 2 Spieler

Es gelten die normalen Regeln mit folgenden Änderungen:

- Es wird nur mit einem Ausstatter gespielt. Der Bühnenbildner kommt zurück in die Schachtel.
- Der Sänger, bzw. der Regisseur, der jede Runde am Ende der Phase 2 übrig bleibt, kommt nicht auf den Ablagestapel, sondern wird etwas abseits der Spielfläche offen ausgelegt. So entsteht dort die Auslage für einen fiktiven dritten Spieler. Diesen Spieler nennt man auch „Tisch“.

Achtung: Die Sänger, die der Tisch erhält, müssen in genau der Reihenfolge liegen bleiben, in der er sie bekommt. Sie dürfen bei Spielende nicht umsortiert werden!

- Der Maestro wechselt nur zwischen den beiden menschlichen Spielern hin und her. Der Tisch kann niemals Startspieler sein.
- Der Spieler, der in der ersten und der letzten Runde der Maestro war, bekommt bei Spielende 1 Punkt abgezogen.
- Bei Spielende werden auch die Punkte des Tisches gezählt. Wenn der Tisch mehr Punkte hat als die menschlichen Spieler, gewinnt er!

TURANDOT

Autor: Stefano Castelli

Entwicklung: Alessandro Lanzuisi

Bearbeitung der Spielregel: Roberto Corbelli, Alessandro Lanzuisi

Illustration: Martino Palladini

Art Director: Roberta Barletta

Deutsche Bearbeitung: Ulrich Bauer



Copyright © 2009 dV games S.r.l.

Via T. Tittoni, 3 06131 Perugia, Italien


Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb im deutschsprachigen Raum:

ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG

D-63303 Dreieich, Germany



Unterstützt und produziert von Cartamundi **Cartamundi** 
A heart for cards



Lucca Comics & Games S.r.l.

Via della Cavallerizza, 11 – 55100 Lucca, Italien

Vorsitzender: Francesco Carelio

C.E.O.: Massimo di Grazia

Geschäftsführender Direktor: Renato Genovese

Geschäftsführender Vizedirektor und Koordinator

der Abteilung Spiele: Emanuele Vietina

www.luccacomicsandgames.com

giocoinedito@luccacomicsandgames.com



Projektmanagement: Domenico Di Giorgio

„Turandot“ ist der Gewinner des Wettbewerbs „Gioco Inedito“ 2008 („Bestes unveröffentlichtes Spiel“), der von der Lucca Comics & Games – einer internationalen Messe für Comics, Bücher, Trickfilme, Zeichnungen und Spiele – und daVinci Editrice S.r.l. veranstaltet wird. „Gioco Inedito“ ist ein Wettbewerb für nicht berufliche Spieleautoren. Neben der Auszeichnung wird das Spiel auch veröffentlicht. Es wird von Lucca Comics and Games und daVinci Editrice S.r.l., sowie deren ausländischen Partnern herausgegeben. Das Thema des Wettbewerbs 2008, aus dem „Turandot“ als Sieger hervorging, war „Nessun Dorma“.

Lucca Games XXIII Edition

Lucca Games ist eine italienische Messe für Spiele (Rollenspiele, Brettspiele, Sammelkartenspiele und Strategiespiele) und Fantasy. Für die über 130.000 Besucher ist es eine faszinierende Reise in die Welt ihrer Helden, zu ihren Lieblings-Turnieren oder Seminaren und zu einer Begegnung mit den wichtigsten italienischen und internationalen Spieleautoren, Schriftstellern und Illustratoren.



LUCCA UND SPIELEAUTOREN

Der Wettbewerb „Gioco Inedito“ wurde in seiner neuen Form in den vergangenen fünf Jahren zu einer wichtigen Quelle für das Selbstbewusstsein junger Spieleautoren. Aus der Leidenschaft für das Spielen entsteht oft der Wunsch ein eigenes Spiel zu entwickeln, sei es ein Brettspiel mit neuen Mechanismen oder ein Rollenspiel mit neuen Geschichten. Der Wettbewerb „Gioco Inedito“ soll eine Anerkennung dieses Wunsches sein und die kreativen Bestrebungen fördern.

Während der Spiele-Messe in Lucca finden eine Reihe von Aktivitäten statt, die dabei helfen sollen einen als Hobby gefertigten Prototyp in ein professionelles Produkt umzusetzen. Dabei helfen besonders Partner wie dV games. Neben der Möglichkeit bekannte Spieleautoren zum persönlichen Gespräch zu treffen, gibt es auf der Messe einen Bereich, in dem angehende Autoren ihre Spiele-Prototypen vorstellen können und einen zweiten Bereich für die Präsentation von Erzählungen und Romanen. Zu guter Letzt ist da noch der „Gioco Inedito“ selbst! Der Siegeltitel dieses Wettbewerbs wird ohne Kostenbeteiligung des Autors von einem bekannten italienischen Spieleverlag produziert und vertrieben. Der „Gioco Inedito“ und die Lucca Games sind gute Beispiele dafür, wie man jungen Spieleautoren den Pfad zu professioneller Kreativität weisen kann!

Unser besonderer Dank geht an die Jury beim Wettbewerb „Gioco Inedito“: Luigi Ferrini (Vorsitzender), Daniele Boschi (Koordination), Stefano De Fazi, Andrés J. Voicu, Paola Lamberti, Sergio Roscini und an alle Testspieler von dV games, ihre Spielgruppen und alle anderen Spieler für ihre wertvollen Beiträge. Der Autor bedankt sich bei Francesca Mazzotta, Fabio Polidori, Martino Palladini, Sandra Spanò, Raffaele Porrini, Massimiliano Calimera, Cristina D'Angelis, Domenico Di Giorgio, Alessandro Lanzuisi, Valerio Francescangeli und Luca Coppola.