

## Drum Roll - KSR (Seite 1 von 3)

Während des Spieles gibt jeder Spieler 3 Vorstellungen. Dazu sind je Vorstellung 5 - 7 Runden Zeit zur Vorbereitung. Nach jeder Vorbereitung finden die Vorstellungen statt und es gibt Auswertungen (Belohnungen).

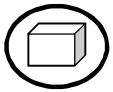
### VORBEREITUNG:

#### 1. Aktions-Phase:

Ausführung erst später!  
(siehe ➡)

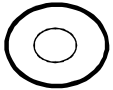
- ◆ Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum im U-Sinn legt jeder Spieler 1 Aktionsmarker auf die Aktion, die er ausführen möchte. Es geht solange reihum, bis jeder Spieler seine 3 Aktionsmarker platziert hat. Erst danach erfolgt die Ausführung.
- ◆ Mehrere Aktionsmarker im selben Aktionsfeld sind in Reihenfolge ihrer Platzierung zu stapeln, wobei früher platzierte immer tiefer liegen.

#### 5 Ressourcen



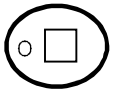
- ◆ Der Spieler erhält 1 Stein in der angegebenen Farbe.
- ◆ Aktion: Jede Farbe darf nur 1x / Runde von insgesamt einem Spieler gewählt werden. Bei 4, 3, 2 Spielern bleiben 1, 2, 3 Aktionen von den max. 5 Aktionen bei den Ressourcen frei.

#### Eintrittskarten verkaufen:



- ◆ Eigenen Eintrittskarten-Marker 1 Feld weiterschieben. Der Spieler erhält Münzen gemäß Position seines Markers. Marker-Verlauf = 2-3-4-5-3-4-5. Letzte 5 erreicht: Diese Aktion ist nicht mehr wählbar.
- ◆ Aktion: Max. 2x/Runde von jedem Spieler wählbar.

#### Investieren



- ◆ Der Spieler zahlt 1 Münze und zieht die oberste Karte vom Investitions-Stapel. Handlimit: 2 Karten.
- ◆ Erhält man weitere Karten, muss man welche spielen, bis das Handlimit wieder stimmt. Jeder Zauberer im eigenen Zirkus erhöht Limit um 1.
- ◆ Investitions-Karten darf man jederzeit ausspielen.
- ◆ Aktion: Max. 2x/Runde von jedem Spieler wählbar.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.06.12  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

#### Artisten anwerben



- ◆ Der Spieler kann 1 Artisten anwerben.  
Kosten: siehe rechts oben auf Artistenkarte
- ◆ Rabatt: Ermäßigungs-Marker sparen je 1 Geld
- ◆ Karte mit Vorderseite nach oben offen vor sich legen.
- ◆ Aktion: Max. 1x/Runde von jedem Spieler wählbar.

#### Mitarbeiter einstellen



- ◆ Der Spieler kann 1 Mitarbeiter für die Anwerbungs-Kosten einstellen. Mitarbeiter unterhalb eigener Zirkuskarte ablegen.
- ◆ Rabatt: Ermäßigungs-Marker sparen je 1 Geld
- ◆ Aktion: Max. 1x/Runde von jedem Spieler wählbar.

#### PASSEN:

- ◆ Man kann für den Rest der Runde passen und erhält je nicht eingesetztem Marker 1 Münze.

### ➡ Ausführung der Aktionen:

#### a) Ressourcen:

Alle Spiele erhalten gleichzeitig Ressourcen. Reicht der Vorrat nicht, ist der Spieler besser gestellt, der unten im Stapel der Marker liegt. Mehr als 1 Marker kann durch Entsperren-Aktion platziert worden sein.

#### b) Eintrittskarten verkaufen:

Alle Spiele erhalten gleichzeitig Münzen. Reicht der Vorrat nicht, ist der Spieler besser gestellt, der unten im Stapel der Marker liegt.

#### c) Investition:

Karten werden in Reihenfolge der Aktionsmarker erworben, also von unten nach oben im Stapel.

#### d) Artisten erwerben:

Die Spieler dürfen in Reihenfolge der Aktionsmarker je 1 Artisten anwerben, also von unten nach oben im Stapel.

#### e) Mitarbeiter einstellen:

Die Spieler dürfen in Reihenfolge der Aktionsmarker je 1 Mitarbeiter anwerben, also von unten nach oben im Stapel.

### ➡ Kosten reduzieren (Rabatte):

- ◆ Nachdem alle Aktionen ausgeführt wurden bzw. verzichtet wurde, erhält jeder nicht angeworbene Artist / Mitarbeiter 1 Ermäßigungs-Marker aufgelegt. Das ist ein Rabatt von 1 Münze auf den Preis.

## Drum Roll - KSR (Seite 2 von 3)

- 2. a) Verteilungs-Phase:**
- ◆ Alle Spieler verteilen gleichzeitig bis zu 2 Steine aus ihrem Ressourcen-Feld auf ihre Artisten. Was einmal platziert wurde, ist nicht mehr umsetzbar.
  - ◆ Wird ein Artist entlassen oder für Prestige-Punkte umgedreht, kommen die Steine in den allg. Vorrat.

### b) Abstimmungen:

Nach der 5. Runde gibt es eine Abstimmung:

- ◆ Die Spieler stimmen ab, ob sie ihre Vorstellung starten wollen ODER noch 1 Runde zur Vorbereitung nutzen.
- ◆ Jeder Spieler entscheidet mit/ohne Aktions-Marker verdeckt in der Hand:

kein Marker = Vorstellung soll beginnen  
mit Marker = 1 Runde verzögern

- ◆ Alle Spieler zeigen gleichzeitig ihre geöffneten Hände vor. Die Mehrheit entscheidet. Patt: Die Wahl des Startspielers gilt.

Nach der 6. Runde wird erneut abgestimmt, wenn zuvor verschoben wurde:

Wer nun für Verzögerung stimmt, verliert 1 Prestige-Punkt.

Nach der 7. Runde beginnt die Vorstellung auf jeden Fall.

### c) Nach jeder Runde, nach der keine Vorstellung folgt:

- Neue Runde vorbereiten:**
- ◆ Auffüllen der verfügbaren Mitarbeiterkarten, d.h., auf 2 Karten je Mitspieler.
  - ◆ Auffüllen der vorhandenen Artistenkarten, d.h., bei 2, 3, 4 Spielern 3, 4, 5 Karten. Karten immer von unten aus dem Stapel ziehen.  
3 Artisten gleicher Art gezogen: letzten abwerfen
  - ◆ Rundenzähler +1
  - ◆ Startspielerkarte wird nach links gegeben. Eine neue Runde beginnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 05.06.12  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

\*ggf. auch mehrfach bei 4 gleichen Artisten

### VORSTELLUNG:

- ◆ Nacheinander geben die Spieler ihre Vorstellungen und erhalten Belohnungen für die Leistungen ihrer Artisten.
- ◆ Jeder Spieler wählt aus, in welcher Reihenfolge seine Artisten auftreten. Jeder Artist gibt eine Vorstellung entsprechend der Ressourcen, die auf ihm platziert wurden.
- ◆ Der Auftritt erfolgt in der lückenlos höchsten erreichten Stufe.
- ◆ Bewertung einer Vorstellung:
  - ☆ schwach: Belohnung lt. Angabe auf der Karte erhalten
  - ☆☆ gut: Belohnung lt. Angabe auf der Karte erhalten
  - ☆☆☆ erstklassig: ENTWEDER Belohnung lt. Angabe auf der Karte erhalten ODER den Artisten umdrehen und Punkte kassieren.
- Regionen-Karten: Bei erfüllter Vorstellung gemäß Vorgabe erhält man einen / beide Boni der Regionen-Karte.\*
- ◆ Kein Auftritt: Wenn keine Ressourcen auf dem Artisten liegen oder diese nicht zum Auftritt führen (zB nur 3. Stufe belegt), wird der Artist entlassen. Der Spieler verliert 1 Punkt und zahlt die Anwerbekosten.
- ◆ Löhne: Nach allen Vorstellungen und Belohnungen müssen Löhne/ 2.Löhne gezahlt werden. Jedes Mitglied im eigenen Zirkus erhält Lohn lt. seiner Karte. Je Münze Lohn, die man nicht zahlen kann, verliert man 1 Punkt (auch ins Minus). Auch aktuell umgedrehte Artisten kosten noch vollen Lohn.

### Ende der Vorstellung:

- ◆ Alle Mitarbeiter-/Artistenkarten, die noch unterhalb des allg. Spielplanes liegen, werden abgelegt und entspr. der Spielerzahl neu gezogen.
- ◆ Ressourcen-Steine verbleiben auf vorstellenden Artisten.
- ◆ Vorbereitungs-Marker auf das erste Feld legen. ●○○○○○●
- ◆ Vorstellungsmarker auf nächste Vorstellung setzen. ☆ ● ☆
- ◆ Jeder Spieler gibt seine Regionen-Karte nach links.
- ◆ Alle Eintrittskarten-Marker werden auf das 1. Feld gesetzt.
- ◆ Der Spieler links vom letzten Startspieler wird neuer Startspieler.

## Drum Roll - KSR (Seite 3 von 3)

**Spielende:** Nach der 3. Vorstellung werden letzte Punkte (s.u.) verteilt.

Punkte:	wofür	wie
5	Größte Vorstellung	Spieler hat die meisten Artisten im Zirkus ggü. den Mitspielern.
3	Volles Programm	Alle 5 Artisten-Arten finden sich im eigenen Zirkus.
5	Perfekte Vorstellung	Alle Artisten brachten in der letzten Vorstellung je 3 Sterne im eigenen Zirkus. (egal, ob umgedreht oder nicht)
5	Großer Zirkus	8 und mehr Artisten befinden sich im eigenen Zirkus.

Erfüllen in einer Kategorie mehrere Spieler die Bedingung, erhalten sie alle die volle Punktzahl.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

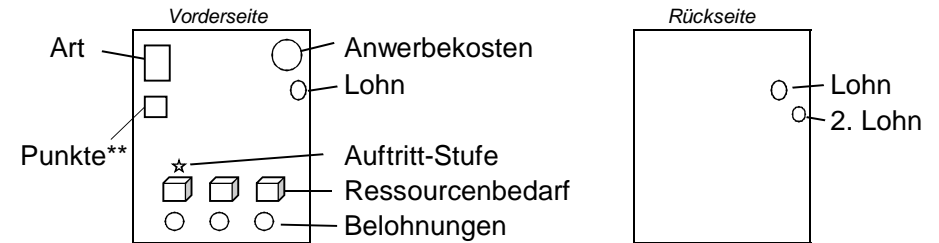
Patt: Der Beteiligte mit mehr Münzen ist besser.

Erneutes Patt: Es gibt mehrere Sieger.

**Material:** Gehen Spielsteine aus, kann man sie nicht erwerben.  
Gehen Ermäßigungs-Steine aus, gibt es keine baw..  
Gehen Investitions-, Mitarbeiter- oder Artistenkarten aus, werden alle bisher abgelegten Karten neu gemischt.

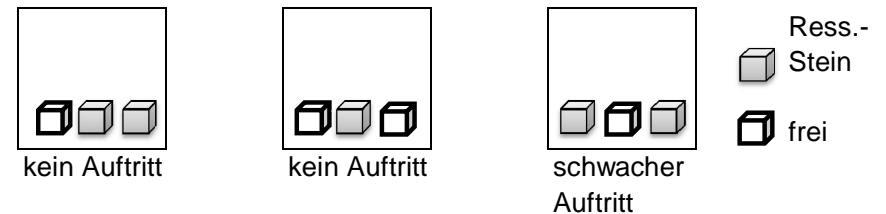
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.06.12  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

Artisten-Karten:



\*\*Punkte gibt es einmalig für das Umdrehen.

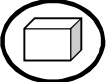
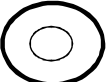
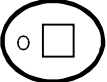


- ◆ Jeder Artist kann 3 Auftritt-Stufen erreichen. Dazu müssen alle vorherigen Stufen erfüllt sein, wenn eine höhere Stufe angestrebt wird.
- ◆ Dabei kann man die Ressourcen aber in beliebiger Reihenfolge (Runde) platziert haben. Es kann zB also erst die rechte, dann die linke und dann die mittlere Ressource platziert werden.
- ◆ Nur Artisten, die mind. 1 Stufe erreichen, treten auf (andere .
- ◆ Umgedrehte Artisten kassieren für zukünftige Vorstellungen, bei denen sie nicht mehr auftreten, nur jeweils den 2. Lohn.

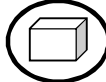
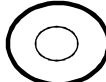
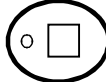




Zirkus-Wagen:

Jedem Artisten kann ein Zirkuswagen gegeben werden.  
Der Lohn (ggf. 2. Lohn) für den Artisten sinkt sofort um 1 (nicht unter 0).  
Ein Zirkuswagen bleibt immer bei dem Artisten, der ihn mal bekam.

## 2 Kurz-Übersichten für die Aktionen

DRUM ROLL	
<p>5 Ressourcen</p>  <p>1x insges.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Der Spieler erhält 1 Stein in der angegebenen Farbe.</li> <li>◆ Aktion: Jede Farbe darf nur 1x / Runde von insges. einem Spieler gewählt werden.</li> </ul> <p>Bei 4, 3, 2 Spielern bleiben 1, 2, 3 Aktionen von den max. 5 Aktionen frei.</p>
<p>Eintrittskarten verkaufen:</p>  <p>2x jeder</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Eigenen Eintrittskarten-Marker 1 Feld weiterschieben. Der Spieler erhält Münzen gemäß Position seines Markers. Marker-Verlauf = 2-3-4-5-3-4-5</li> <li>◆ Letzte 5 erreicht: Diese Aktion ist nicht mehr wählbar.</li> <li>◆ Aktion: Max. 2x/Runde von jedem Spieler wählbar.</li> </ul>
<p>Investieren</p>  <p>2x jeder</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Der Spieler zahlt 1 Münze und zieht die oberste Karte vom Investitions-Stapel. Handlimit: 2 Karten.</li> <li>◆ Erhält man weitere Karten, muss man welche spielen, bis das Handlimit wieder stimmt.</li> <li>◆ Jeder Zauberer im eigenen Zirkus erhöht es um 1.</li> <li>◆ Investitions-Karten darf man jederzeit ausspielen.</li> <li>◆ Aktion: Max. 2x/Runde von jedem Spieler wählbar.</li> </ul>
<p>Artisten anwerben</p>  <p>1x jeder</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Der Spieler kann 1 Artisten anwerben. Karte mit Vorderseite nach oben offen vor sich legen. Kosten: siehe rechts oben auf Artistenkarte</li> <li>◆ Rabatt: Ermäßigungs-Marker sparen je 1 Geld</li> <li>◆ Aktion: Max. 1x/Runde von jedem Spieler wählbar.</li> </ul>
<p>Mitarbeiter einstellen</p>  <p>1x jeder</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Der Spieler kann 1 Mitarbeiter für die Anwerbungs-Kosten einstellen. Mitarbeiter unterhalb eigener Zirkuskarte ablegen.</li> <li>◆ Rabatt: Ermäßigungs-Marker sparen je 1 Geld</li> <li>◆ Aktion: Max. 1x/Runde von jedem Spieler wählbar.</li> </ul>
<p>PASSEN:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Man kann für den Rest der Runde passen und erhält je nicht eingesetztem Marker 1 Münze.</li> </ul>

DRUM ROLL	
<p>5 Ressourcen</p>  <p>1x insges.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Der Spieler erhält 1 Stein in der angegebenen Farbe.</li> <li>◆ Aktion: Jede Farbe darf nur 1x / Runde von insges. einem Spieler gewählt werden.</li> </ul> <p>Bei 4, 3, 2 Spielern bleiben 1, 2, 3 Aktionen von den max. 5 Aktionen frei.</p>
<p>Eintrittskarten verkaufen:</p>  <p>2x jeder</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Eigenen Eintrittskarten-Marker 1 Feld weiterschieben. Der Spieler erhält Münzen gemäß Position seines Markers. Marker-Verlauf = 2-3-4-5-3-4-5</li> <li>◆ Letzte 5 erreicht: Diese Aktion ist nicht mehr wählbar.</li> <li>◆ Aktion: Max. 2x/Runde von jedem Spieler wählbar.</li> </ul>
<p>Investieren</p>  <p>2x jeder</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Der Spieler zahlt 1 Münze und zieht die oberste Karte vom Investitions-Stapel. Handlimit: 2 Karten.</li> <li>◆ Erhält man weitere Karten, muss man welche spielen, bis das Handlimit wieder stimmt.</li> <li>◆ Jeder Zauberer im eigenen Zirkus erhöht es um 1.</li> <li>◆ Investitions-Karten darf man jederzeit ausspielen.</li> <li>◆ Aktion: Max. 2x/Runde von jedem Spieler wählbar.</li> </ul>
<p>Artisten anwerben</p>  <p>1x jeder</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Der Spieler kann 1 Artisten anwerben. Karte mit Vorderseite nach oben offen vor sich legen. Kosten: siehe rechts oben auf Artistenkarte</li> <li>◆ Rabatt: Ermäßigungs-Marker sparen je 1 Geld</li> <li>◆ Aktion: Max. 1x/Runde von jedem Spieler wählbar.</li> </ul>
<p>Mitarbeiter einstellen</p>  <p>1x jeder</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Der Spieler kann 1 Mitarbeiter für die Anwerbungs-Kosten einstellen. Mitarbeiter unterhalb eigener Zirkuskarte ablegen.</li> <li>◆ Rabatt: Ermäßigungs-Marker sparen je 1 Geld</li> <li>◆ Aktion: Max. 1x/Runde von jedem Spieler wählbar.</li> </ul>
<p>PASSEN:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Man kann für den Rest der Runde passen und erhält je nicht eingesetztem Marker 1 Münze.</li> </ul>