

Shakespeare - KSR (Seite 1 von 2)

Man spielt 6 Tage (Runden) zu je 6 Phasen. PP = Prestigepunkte

Ablauf eines Tages:

1) BIETEN:

- ◆ Jeder Spieler nimmt geheim 1 - 5 seiner Zylinder in die Faust und behält evtl. ungebote Zylinder in der anderen Hand.
- ◆ Alle Spieler öffnen gleichzeitig ihre Fäuste.
Niedrigstes Gebot: Spieler-Scheibe auf Pos. 1 der Reihenfolgeleiste setzen und 1 PP für ihn abtragen.
Weitere Gebote: Die Spieler-Scheiben kommen auf Pos. 2 usw..
Ein Patt gewinnt der Beteiligte auf niedrigerer Position der Initiativleiste.
- ◆ Gebotene Zylinder auf Spielertableaus stellen, übrige Zylinder daneben.
- ◆ Die Scheiben von der Initiativleiste entfernen und beiseite legen.

2) ANWERBEN + AKTIVIEREN:

In Spielerreihenfolge ausführen!

- ◆ Reihum führt jeder Spieler solange jeweils 1 Aktion aus, wie er Zylinder seines Tableaus oder seine Anwerbungskarte nutzen kann/will.

ENTWEDER Anwerben (max. 1-mal je Tag, PFLICHT):

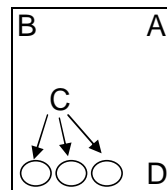
- ◆ Eigene Anwerbungskarte gegen 1 offen ausliegende Personenkarte austauschen, die mit gewünschter Seite sichtbar neben Tableau kommt.
Vorderseite oben: Die Person ist eine individuelle Person.
Rückseite oben: Die Person ist ein Komparse.
- ◆ Die gewählte Person steht sofort zur Verfügung.
Gage: Nur individuelle Personen kosten 1 - 5 Pfund zum Spielende.
- ◆ Jeder Spieler MUSS seine Anwerbungskarte in Phase 2 einsetzen.

- ODER**
- Aktivieren:** (optional)
- ◆ 1 Zylinder vom Tableau auf 1 eigene freie (ohne Zylinder) Person setzen. Es darf kein Pausen-Plättchen darauf sein.
 - ◆ Aktion(en) der Person ausführen.
 - ◆ Komparsen müssen nicht aktiviert werden.

INITIATIV-LEISTE:

Jeder Spieler, der zum ersten Mal an einem Tag einen seiner Schauspieler aktiviert, legt dann auch seine Scheibe auf das niedrigste unbesetzte Feld der Initiativ-Leiste.

Schauspieler:

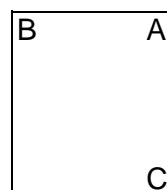


Person

- ◆ Schauspieler haben Aktivierungs-Fähigkeiten "B" und 3 Kostümfelder "C". Auch der Autor und der Falstaff links auf dem Spielertableau gehören dazu.
- ◆ Komparsen haben nur "C" und "D" zur Verfügung.
- ◆ Schauspieler haben teilweise Sonderfähigkeiten und immer eine besondere Kostüm-Fähigkeit "D". Ihre Gage "A" steht rechts oben auf der Karte.
- ◆ Die Farben der Federn bei "B" zeigen an, auf welchen Akten (I - III) der Schauspieler den Spieler auf dem Spielbrett bei Aktivierung voranschreiten lässt: rot = I, gelb = II, blau = III, weiß = beliebige Akte

Handwerker:

= Gewandmeisterinnen / Bühnenbildner / Alleskönner:
Sie bringen Kostüm/Deko-Plättchen zur Nutzung.



Person

- ◆ "A" ist der Lohn, "B" die Aktivier.-Fähigkeit (Punkte), "C" zeigt das Handwerker-Symbol (Schere+Hammer).

Gewand-Meisterin:

- ◆ Kaufe einige verfügbare Kostüm-Plättchen mit Aktivierungs-Punkten.
- ◆ Kosten: je 1 - 5 Fähigkeits-Punkte.
- ◆ Gelbe Plättchen sind nicht kaufbar.

- ◆ Erworbene Kostüm-Plättchen sofort auf beliebige Schauspieler und/oder Komparsen verteilen. Pausen-Plättchen sind kein Hindernis.
- ◆ Sobald auf einem Schauspieler/Komparsen 3 Kostüm-Plättchen liegen, ist sein Kostüm vollständig. Man addiert Werte der Plättchen und erhält PP bzw. Pfunde in Abhängigkeit der Wert-Summe (max. 15). Siehe Tableau.

Bühnen-Bildner:

- ◆ Kaufe einige verfügbare Deko-Plättchen mit Aktivierungs-Punkten, wie unter "B" angezeigt. Gelbe Deko ist tabu.
Erworbene Deko-Plättchen sofort auf der Bühne ablegen.
- ◆ Die Bühnen-Deko erfolgt pyramidenartig. Was dort mal liegt, bleibt liegen. Ein Deko-Plättchen höherer Ebene muss immer von 2 tiefer liegenden Plättchen gestützt werden. Es gibt schon 4 vorgedruckte Deko-Plättchen.
- ◆ Bühnen-Deko muss farb-symmetrisch eingebaut werden (ausser gelbe).
- ◆ Wenn man Deko auf ein Bühnen-Kerzenfeld legt, erhält man 1 PP.

Shakespeare - KSR (Seite 2 von 2)

◆ Farb-EFFEKTE beim Ablegen von Deko-Plättchen auf eigener Bühne:

- ! schwarz: nichts
- ! grün: Erhalte 1 "+3" - Plättchen
- ! lila: alle Mitspieler gehen 1 Feld zurück auf ihrer Stimmungsleiste
- rosa: Erhalte 1 Pfund
- blau: 2 Felder voran bei Stimmung

+3 - Plättchen: genau 1 Plättchen ist bei Handwerker-Aktivierung einsetzbar.
Wenn gerade durch Aktion erhalten, ist es für diese noch nicht nutzbar.

- Alleskönner:**
- ◆ Er darf X Deko-Plättchen und/oder Kostüm-Plättchen - ausser gelbe - nehmen und regelkonform verwenden.
 - ◆ Die Wertsumme der Plättchen darf max. 4 sein.

weitere Personen:

Juwelier: Nimm 1 GELBES Kostüm-Plättchen / 1 GELBES Deko-Plättchen. Das Plättchen (=JOKER) sofort zuordnen bzw. einbauen. Bei Jokern entfällt die Symmetrie-Regel beim Bühnen-Einbau.

Gehilfe: Er gilt permanent, muss nicht aktiviert werden und erhöht dauerhaft den Wert jedes Handwerkers des Spielers um 1.

Königin: Nimm 4 Pfund / ziehe 3 Zielkarten. Von den Karten behalte 1, lege übrige 2 unter den Stapel. Königin ist auf Tableau aufgedruckt.

- PASSEN:**
- ◆ Man muss nicht alle Zylinder nutzen, die man in Phase 1 geboten hat. Wer passt, beendet für sich die Phase 2.
 - ◆ Sollten nach Ende der Phase 2 noch Spieler keinen Schauspieler aktiviert haben, kommen deren Scheiben in Zugreihenfolge auf die Initiativ-Leiste.

3) STIMMUNG:

- a. In Zugreihenfolge prüft jeder Spieler die Stimmung seiner Truppe. Jedes LILA (Wert 3) Deko-Plättchen auf Haupt-Spielplan: Stimmung: -1
- b. Je nach Position der Stimmungs-Anzeigescheibe von links nach rechts gilt: 1 PP abgeben / 1 Feld auf einem vorangeschrittenen Akt-Feld zurückgehen / 1 Pfund erhalten / auf 1 belieb. Akt-Feld 1 Feld vorgehen / 1 PP erhalten
- c. Alle Anzeige-Scheiben wieder auf Stimmungs-Startfeld setzen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 10.04.16

Hinweise zur KSR bitte an roland.winner@gmx.de

*Spielerzahl +2

** Pausen-Plättchen sind hier kein Hindernis.

4) KOSTÜMPROBE:

Nur an den Tagen 4 und 6 durchführen!

- ◆ Die Kostüm-Fähigkeit "D" für vollständige Kostüme wird nun eingesetzt.
 - A) Anprobe** in Reihenfolge auf Initiativ-Leiste direkt für alle Kostüme. Gemäß Feder-Farben bei "D" auf den Akten I - III voranschreiten.
 - B) Alle Akte werten, nachdem alle Spieler Punkt A) erledigt haben. Je nach Stand seiner Scheibe verliert/erhält man genau 1 Ertrag. Das höchste erreichte Bedingungs-Feld (hier grau im Kreis) zählt.

AKT:	1 2 3	4	5	6	7	8	9	10	
I (rot)	minus 1 PP	+1 Pfd.	+3 Pfd.						
II (gelb)	minus 1 PP	+2 / 1 PP: für weitest / zweitweitest rechts							

Patt: untere Scheibe ist im Vorteil

AKT:	1 2 3	4	5	6	7	8	9	10
III (blau)	minus 1 PP	+1 PP	+2 PP	+3 PP				

5) AUFRÄUMEN:

Diese Phase entfällt am 6. Tag!

- ◆ Jeder Spieler nimmt seine Anwerbungs-Karte zurück.
- ◆ Alle nicht angeworbenen Personen-Karten auf Ablagestapel geben.
- ◆ Vom Nachziehstapel 6 / 5 / 4 Personen-Karten* ziehen + offen auslegen.
- ◆ Alle übrig gebliebenen Deko-/Kostümplättchen aus dem Spiel geben.
Man darf jederzeit diese Plättchen sichten.
- ◆ Aus Beuteln bei 4, 3, 2 Spielern 12 / 9 / 6 Plättchen ziehen: auf Spielbrett
- ◆ Tag-Anzeiger ein Feld weiterziehen.

6) PAUSE:

Phase entfällt am 6. Tag!

- ◆ Pausen-Plättchen von eigenen Personen fortnehmen. Alle aktivierten Personen (bis auf eine) pausieren = mit Pausenplättchen besetzen, nicht auf Gehilfe+Komparsen.
- ◆ Alle Zylinder von eigenen Personen nehmen und zu den an diesem Tag nicht eingesetzten Zylindern stellen.

Spielende: Nach der Phase 4 des 6. Tages ist Spielende.

- ◆ Jeder Spieler deckt seine Zielkarten auf und wertet diese in beliebiger Reihenfolge aus. Jede Karte kann 1 - 3 PP bringen.
- ◆ Man erhält 1 PP je gelbem Plättchen im eigenen Besitz.
- ◆ Alle eigenen Personen mit Geld entlohnen, sonst Strafe: je minus 2 PP.
- ◆ Meiste PP gewinnen, Patt: Beteiligter mit mehr Restgeld ist der Sieger