

Shakespeare von Ystari

Spielziel: Die meisten Prestigepunkte nach 6 Tagen. Einen Prestigepunkt gibt es für jede Kerze.

Spielvorbereitung

- 1) Spielplan, +3-Plättchen bereitlegen. Taganzeiger auf „I“. 1 Scheibe pro Spieler in zufälliger Reihenfolge auf Reihenfolgeleiste (Planmitte), 1 in gleicher Reihenfolge auf Initiativleiste (links), 1 auf Prestigeleiste auf 5 (open rechts), je 1 auf die 3 Akte.
- 2) Dekorationen laut Spielübersicht in Beutel legen. Ebenso viele Kostüme in anderen Beutel. Aus jedem Beutel Anzahl Spieler x 3 Plättchen ziehen und auf Kisten auf dem Spielplan legen.
- 3) Jeder Spieler: Tableau, Anwerbungskarte, Spielübersicht, 5 Zylinder, 4 Pausenplättchen. 1 Scheibe auf 3. Feld Stimmungsleiste.
- 4) Personenkarten mischen und bereitlegen. Anzahl Spieler + 2 offen auslegen. Ab letztem Spieler rückwärts 1 Personenkarte nehmen, Rest ablegen. Wieder gleiche Anzahl von Karten auslegen.

Spielablauf

1. **Bieten:** Zylinder (=Aktionen) (Mindestens 1) in Faust, gleichzeitig aufdecken. Niedrigster: 1. Position Reihenfolge+1 Prestigepunkt, die weiteren nach aufsteigendem Gebot. Gleichstand: nach Initiativleiste. Gebotene Zylinder auf Tableau. Scheiben von Initiativleiste entfernen.
2. Anwerben und Aktivieren: Je 1 Aktion nach Reihenfolgeleiste.
 - A) **Anwerben(1x pro Tag):** 1 Personenkarte in Auslage mit Anwerbungskarte austauschen und Personenkarte neben Tableau legen: Vorderseite=Person, Rückseite=Komparse.
 - B) **Aktivieren:** 1 Zylinder von Tableau auf freie Person und Fähigkeit (links oben) ausführen:
Feder: gleichfarbiger Akt +1 (weiß=Joker). 1. Feder am Tag: Initiativmarker auf niedrigstes Feld.
Rundes Feld: Kostüme für maximal die Kostümpunkte kaufen (nicht gelb) oder Kostüm der Farbe nehmen. Kostüme auf Kostümfelder der Schauspieler legen (helle Felder unten). Wenn alle 3 Kostümfelder besetzt: Belohnung nehmen entsprechend Übersicht auf Tableau unten.
Eckiges Feld: Dekorationen für maximal Dekorationspunkte kaufen (nicht gelb) oder Dekoration der Farbe nehmen. Dekoration immer auf 2 darunter liegende, außer auf unterster Reihe. Farbe der Dekorationen muss auf der Bühne symmetrisch angeordnet sein – bei gelben Plättchen wird die Farbe ignoriert. Dekorationen haben sofort Effekt entsprechend Spielübersicht.
Maske: Stimmung erhöhen (weiß) oder Stimmung der Anderen erniedrigen (schwarz)
Königin: 4 Pfund oder 3 Zielkarten *ziehen, 1 aussuchen, andere unter Stapel*
Kein Aktivierungseffekt(Gehilfe): Kann nicht aktiviert werden und erhöht alle Handwerker um 1
Bei Aktivierungsaktion mit nur rundem oder eckigem Feld kann ein +3-Plättchen als Erhöhung abgegeben werden.
3. **Stimmung:** Für jede nicht gekaufte lila Dekoration in Zugreihenfolge Stimmung um 1 reduzieren. Dann Effekt entsprechend Symbol: erlosche Kerze: Prestige -1, graue Feder: 1 Akt -1, weiße Feder: 1 Akt +1, Kerze: Prestige +1. Alle Scheiben wieder auf Startfeld.
4. **Kostümprobe:** Nur Tag 4 und Tag 6. a) Alle Personen mit vollständigem Kostüm: In Initiativreihenfolge Vorteil entsprechend Symbol unten rechts nehmen. b) Akte werten: Belohnung entsprechend Symbole an den Akten. Rot: eins von: -1 Prestige, +1 Pfund, +3 Pfund, +5 Pfund bei Erreichen von mindestens der entsprechenden Zielfelder. Gelb: -1 Prestige, 1, 2 Prestige, 2, 1 Prestige. Untere Scheiben sind weiter vorn als obere. Blau: -1 Prestige, 1, 2 oder 3 Prestige bei Erreichen mindestens der entsprechenden Zielfelder
5. **Aufräumen:** Anwerbungskarten nehmen, Personenkarten auf Ablage, neue auslegen. Übrige Kostüme und Dekorationen aus Spiel nehmen, neue ziehen (3 je Spieler). Taganzeiger +1.
6. **Pause:** Alle bestehenden Pausenplättchen von den Personen entfernen. Alle aktivierten Personen außer einem mit Pausenplättchen belegen. Zylinder zurücknehmen in den Vorrat.

Spielende

Ende nach der Kostümprobe am 6. Tag. Zielkarten aufdecken und Prestige entsprechend Erfolg nehmen. 1 PP pro gelbem Plättchen. Personen entlohnen (oben rechts). Pro nicht vollständig entlohnter Person -2 Prestige. Tiebreaker: Mehr Pfund.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000

Autor: Mario Boller-Olfert – 1.11.2015

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de