

Shakespeare Backstage - KSR und Regeln (Seite 1 von 2)

Vorbereitungen:

- ◆ Jeder Spieler zieht 1 Theater-Karte und legt sie zu seinem Tableau.
- ◆ 5 neue Ziel-Karten mit den Ziel-Karten des Basisspiels zu vermischen.
- ◆ Für die neuen 9 Charakter-Karten gilt gleiches. Danach entfernt man 9 zufällige Karten des Stapels und bildet das offene "Lord's Deck" als weiteren Stapel neben dem Spielplan.
- ◆ 32 Backstage-Karten (11 Arten) bilden das Backstage-Deck (verdeckt). Davon werden bei 2, 3, 4 Spielern zu Beginn 4, 5, 6 Karten aufgedeckt.

Neue Regeln:

Phase 1) BIETEN:

- ➡ Alle nicht gebotenen Zylinder stellt man auf das Backstage-Deck.

Phase 2) ABWERBEN + AKTIVIEREN:

- ➡ Anstelle der bisherigen Aktionen darf man alternativ 1 - 3 eigene Zylinder vom Backstage-Deck nehmen und auf eine freie Backstage-Karte setzen. Frei = bisher ohne Zylinder darauf.
- ➡ Sofort wird der Effekt, abhängig von Anzahl der Zylinder, ausgeführt.
- ➡ Diese Aktion darf man mehrmals an einem Tag wählen.
- ➡ Man darf seine Anwerbe-Karte als zusätzlichen Zylinder einsetzen, ggf. auch in Kombination mit weiteren Zylindern.

Phase 5) AUFRÄUMEN:

- ➡ Neben den üblichen Charakter-Karten kommen auch neue Backstage-Karten ins Spiel. Backstage-Karten in der Auslage zuvor abräumen.

Neue Ziel-Karten:

- ➡ **Gehilfe und 1 Kerze:** 1 PP je Gehilfe im Besitz zum Spielende
Symbol oben = Maske: Diese Karten können zu Beginn der Stimmungs-Phase gespielt werden (danach Abwurf).
- ➡ **3 Federn:** Der Spieler darf auf jedem Akt 1 Feld voranschreiten.
- ➡ **3 Masken:** Der Spieler verbessert seine Stimmung um bis zu 3 Felder.
- ➡ **Gelbe Bühnen-Deko / gelbes Kostüm-Plättchen:** Der Spieler darf vom Abwurf-Stapel 1 gelbes Plättchen seiner Wahl nehmen.
- ➡ **Viereck + Kreis:** Der Spieler darf vom Abwurf-Stapel Bühnen-Deko und/oder Kostüm-Plättchen bis zur Wertsumme 6 nehmen.

Neue Fähigkeiten der Schauspieler:

Feder schwarz:	Jeder andere Spieler geht 1 Feld zurück auf genau 1 Akt, den jeder Spieler aber selbst auswählt.
Königin 1 / 3:	Der Spieler zieht 3 Zielkarten, behält 1 auf der Hand und legt die 2 anderen unter den Zielkarten-Stapel zurück.
+3-Marker:	Der Spieler nimmt 1 "+3" - Marker vom Vorrat.
0.	Der Spieler mit diesem Schauspieler führt die 1. Aktion des Tages aus. Danach folgen alle Spieler in der regulären Spielerreihenfolge, auch der Besitzer des Bären. Der Bär gilt dauerhaft und benötigt keine Aktivierung.
Münze gestrichen:	Jeder andere Spieler verliert 1 Münze an allgemeinen Vorrat.
Rote Maske:	Der Spieler verschlechtert sich bei der Stimmung um 1 Feld.

2-Feld-Kostüme:

- ➡ Diese Schauspieler haben bei der Kostüm-Probe keine Fähigkeiten. Ist ein solches Kostüm komplett, erhält man bei Aktivierung von "Shylock, Mercutio, Hermione" 1 zusätzliches Feld voran auf 1 bestimmtem Akt. "Richard III" verschlechtert dagegen dann die eigene Stimmung um 1. Bei Aktivierung o.a. Personen ohne komplettes Kostüm wirkt nur der normale Aktivierungs-Effekt (links oben auf der Karte).
- ➡ Diese Kostüme zählen nicht für Zielkarten für "komplette Kostüme".

Shakespeare Backstage - KSR und Regeln (Seite 2 von 2)

Backstage-Karten (Die Personen sind mit engl. Bezeichnung gelistet):

➡ Man wählt verfügbare Backstage-Karten aus und setzt nicht gebotene Zylinder vom Backstage-Stapel darauf ein. Damit sind diese genutzt. Alle Backstage-Karten in der Auslage werden in der Aufräum-Phase abgeräumt. Erworbene Prompter / Rag-Picker bleiben bei den Spielern.

Architect:	Man darf je nach eingesetzter Zylinder-Anzahl 1 Bühnen-Dekoteil vom Spielplan nehmen und dieses auf unterstem freien Feld seines Theaters einbauen.
Hatter:	Man darf je nach eingesetzter Zylinder-Anzahl 1 bzw. 2 Kostüm-Plättchen (nicht gelb) vom Spielplan nehmen und oberhalb <u>nur des ganz linken</u> Kostüm-Feldes je eines Schauspielers als Hut ablegen (auch bei 2-Feld-Kostümen). Spielende: Ist der Hut-Wert plus der Wert vom Kostüm-Plättchen darunter genau Summe "6", bringt das 1 PP. Übrigens: Man muss Kostüme nicht linksbündig befüllen.
Double:	Man darf je nach eingesetzter Zylinder-Anzahl 1 Schauspieler mit Gagenwert 1 / 3 / 5 aktivieren, auch wenn dieser nicht mehr frei ist. Shakespeare + Falstaff können so nicht aktiviert werden.
Lord Chamberlain:	Man darf je nach eingesetzter Zylinder-Anzahl 2 Geld nehmen und die oberste Karte vom Stapel des "Lord's Deck" ODER 2 Geld und eine beliebige Karte vom "Lord's Deck" nehmen. Der Schauspieler kann nicht zum Komparsen gedreht werden. Die Reihenfolge im "Lord's Deck" nicht verändern.
Director:	Für 1 Zylinder darf man in der nächsten Pause genau 1 Pausen-Plättchen weniger setzen, als man müsste.
Jeweler:	Für 2 Zylinder darf man 1 gelbes Deko-Teil oder 1 gelbes Kostüm-Plättchen vom Spielplan nehmen.
Barkeep:	Man darf je nach eingesetzter Zylinder-Anzahl seine Stimmung um 1 bzw. 3 Felder verbessern.
Kit Marlowe:	Man darf je nach eingesetzter Zylinder-Anzahl auf einem beliebigen Akt 1 Feld vorziehen ODER auf allen Akten je 1 Feld vorziehen.
Merchant:	Man darf je nach eingesetzter Zylinder-Anzahl 1 Kostüm-Plättchen bestimmter Art vom Spielplan nehmen.
Prompter:	Für 1 Zylinder darf man den Prompter anwerben. Er wirkt ab dann immer. Muss man bei Kostümproben bei einem Akt Strafe zahlen, wehrt man gegen Zahlung von 1 Münze die Strafe ab. Diese Funktion kann man bei jedem Akt anwenden.
Rag-Picker:	Für 1 Zylinder darf man den Rag-Picker anwerben. Er wirkt ab dann immer. Er erlaubt dem Alleskönner (auch auf eigenem Tableau) / Gewandmeisterin (Gage 3) / Bühnenbildner (Gage 3) sich ggf. gewünschte Teile vom Abwurf-Stapel zu nehmen statt vom Spielplan.

➡ Prompter / Rag-Picker zählen nicht für Zielkarten für "Nicht-Schauspieler".

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 01.11.16

Ich kann nicht für die Richtigkeit der Regeln garantieren, die ich recherchiert und teilweise interpretiert habe.