

\$how Manager



Ein Spiel von Dirk Henn für 2-6 Personen

Show Manager

Investieren Sie als Showmanager Ihr Geld in die Idealbesetzung für Ihre Show: Engagieren Sie Schauspieler und vermeiden Sie Fehlbesetzungen!

Auch der Aufführungsort ist wichtig für Ihren Erfolg: New York bringt die grandiosesten Erfolge, aber auch die größten Pleiten.

Erfahrenen Showmanagern bringen Traumpaaare zusätzlichen Bonus, aber wehe, wenn einsame Herzen die Inszenierung ins Chaos stürzen! Vorhang auf zur Premiere!

Spielmaterial

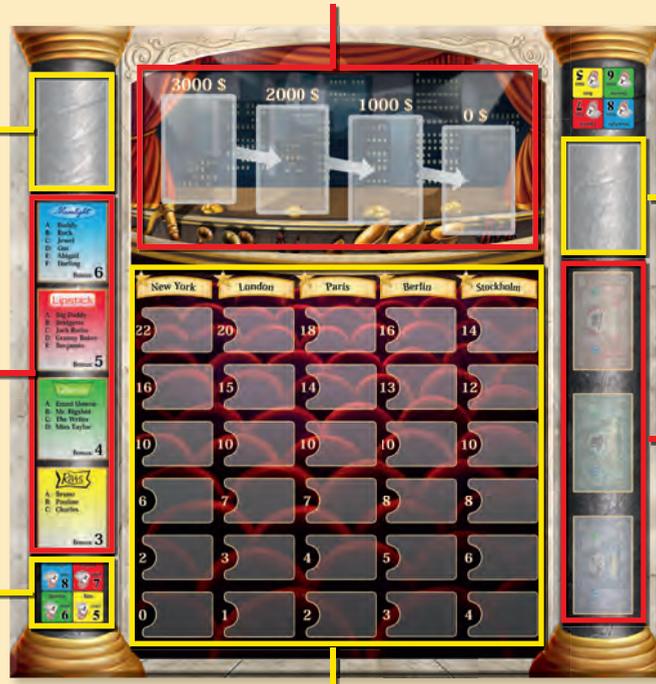
• 1 Spielplan

Auf der Bühne befinden sich die Schauspieler, die engagiert werden können.

Das Feld für den Nachziehstapel.

Für jedes Musical sind die Rollen aufgelistet, die mit Schauspielern zu besetzen sind, sowie die Bonuspunkte, die es für das jeweilige Musical gibt.

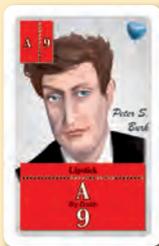
Maximale Handkartenzahl bei der Inszenierung von Musicals.



Das Feld für den Ablagestapel.

Platz für die Bank.

Im Zuschauerraum werden die verschiedenen Inszenierungen platziert.



Schauspieler: Stars und ...

... Laienschauspieler



- 24 Inszenierungsplättchen – für jedes der vier Musicals gibt es 6 Plättchen. Die Musikinstrumente dienen zur Kennzeichnung der Spieler. Auf der Vorderseite werden Inszenierungswerte mit dem Spezialstift vermerkt, auf der Rückseite steht die maximale Anzahl Handkarten bei der Inszenierung des jeweiligen Musicals.



- 132 Schauspielerkarten: 120 Stars – bei jedem Star ist vermerkt, in welchen Rollen er oder sie überzeugen kann – und 12 Laienschauspieler, die jede Rolle spielen können, ohne eine Fehlbesetzung zu sein. (Die Herz- und Blumensymbole sind nur für eine Variante von Bedeutung, beim Grundspiel läßt man sie außer Acht).



- Spielgeld – ist zum Engagieren der Künstler erforderlich.

- Namensschilder – auf der Vorderseite ist das Instrument des Spielers und ein Feld für seinen Namen zu sehen, auf der Rückseite neben dem Instrument eine Zugübersicht.

- 1 Spezialstift (abwischbar) – mit ihm wird der Wert einer Inszenierung auf dem Inszenierungsplättchen notiert.

- Spielanleitung

Spielziel

Jeder Spieler engagiert als Showmanager verschiedene Schauspieler, um nach und nach alle vier Musicals zu inszenieren. Jedes Musical hat verschieden viele Rollen, die zu besetzen sind, und jedem Schauspieler liegen andere Rollen, in denen er zum Erfolg der Inszenierung beitragen kann.

Das Engagieren von Stars kostet Geld, das im Laufe der Zeit knapp werden kann. Um sich wieder Bares zu verschaffen, kann ein Spieler ein bereits inszeniertes Musical beleihen.

Jede Inszenierung muss sich an der Konkurrenz messen lassen: Erst im direkten Vergleich der Inszenierungen ergeben sich die Siegpunkte, die ein Spieler für seine Inszenierung erreicht.

Dabei ist auch die Wahl des Aufführungsortes wichtig: In New York kann ein Spieler die größten Erfolge feiern und die meisten Punkte erzielen, aber auch die größten Pleiten erleben. Stockholm ist da weniger gefährlich: Hier gibt es keine Top-Punktzahlen, aber auch schwächere Inszenierungen haben eine Chance.

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in der Tischmitte ausgebreitet.

Die Schauspielerkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel auf das Kartenfeld links neben die Bühne gelegt.

Die obersten vier Karten werden einzeln gezogen und der Reihe nach offen auf der Castingbühne abgelegt – vom „0 \$“-Feld bis zum „3000 \$“-Feld.

Als Startkapital erhält jeder Spieler:

Bei 3 – 6 Spielern: 18.000 \$

Bei 2 Spielern: 36.000 \$

Außerdem wählt jeder Spieler ein Namensschild, das er vor sich aufbaut. Wer möchte, kann hier seinen Namen vermerken.

Dann nimmt er die 4 Inszenierungsplättchen mit dem gleichen Musikinstrument, das auf seinem Namensschild abgebildet ist. Diese 4 Inszenierungsplättchen legt er so vor sich hin, dass die Zahlenseite offen liegt.

Beachte: Der Wert max 5 bis max 8 gibt für jedes einzelne Musical an, wie viele Karten der Spieler bei einer Inszenierung dieses Musicals auf der Hand haben darf.

Beim Spiel zu zweit erhält jeder Spieler 2 Sätze Inszenierungsplättchen.

Sätze von Inszenierungsplättchen, die nicht an Spieler ausgeteilt werden, gelten als Inszenierungen verschiedener **Tournee-Theater**. Ihr Wert steht von vornherein fest und wird vor Spielbeginn auf die Kärtchen geschrieben (siehe Bild rechts). Es wird also immer mit allen 6 Inszenierungsplättchen gespielt.



Bei 1 Tourneetheater (5 Spieler) werden folgende Werte benutzt:



Bei 2 Tourneetheatern (2 und 4 Spieler) diese Werte:



Bei 3 Tourneetheatern (3 Spieler) zusätzlich zu den beiden Sätzen für 2 Tourneetheater diese Werte:



Spielablauf

Der Spieler, der zuletzt ein Musical besucht hat, fängt an; die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Der Spieler am Zug darf zunächst:

■ **Einen Kredit auf eine bereits produzierte Inszenierung aufnehmen.**

Anschließend darf er:

■ **Beliebig oft 2000 \$ zahlen, um jeweils sämtliche auf der Bühne stehenden Schauspieler durch neue zu ersetzen.**

Danach muss der Spieler entweder

■ **Einen der Schauspieler engagieren**

oder

■ **Ein Musical inszenieren.**

■ **Einen Schauspieler engagieren**

Um einen Schauspieler zu engagieren, zahlt der Spieler den oberhalb der jeweiligen Karte auf dem Spielplan angegebenen Betrag an die Bank. Danach nimmt er die Karte verdeckt auf die Hand.

Jeder Spieler kann pro Zug nur einen Schauspieler engagieren.

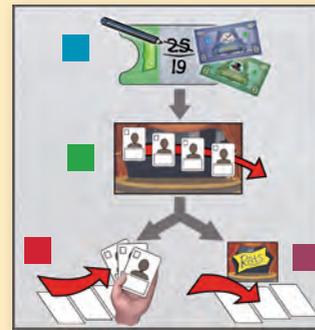
Danach rücken alle Karten, die links des frei gewordenen Platzes liegen, um ein Feld nach rechts. Auf das frei gewordene 3000 \$-Feld wird offen die oberste Karte vom Nachziehstapel gelegt. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

■ **Ein Musical inszenieren**

Um ein Musical zu inszenieren, muss der Spieler am Zug mindestens so viele Karten auf der Hand haben, wie das Musical Rollen hat; maximal darf er 2 Karten mehr auf der Hand haben. Diese Zahl ist als max-Zahl auf dem jeweiligen Inszenierungsplättchen zu sehen.

Nun stellt er seinen Mitspielern das Ensemble vor, das er für seine Inszenierung des Musicals engagiert hat, indem für jede einzelne der zu besetzenden Rollen nacheinander eine Karte offen vor sich auslegt.

Die maximal 2 übrigen Karten behält er auf der Hand.



Um zu verstehen, wann und warum es sinnvoll sein kann, einen Kredit aufzunehmen oder die Schauspieler zu ersetzen, ist es hilfreich, Engagieren und Inszenieren zu verstehen – deswegen wird dies zuerst erklärt.



Beispiel: Will Svenja Maddison Garden kaufen, muss sie 1000 \$ bezahlen.



Die max-Zahl zeigt an, dass ein Spieler höchstens 6 Karten auf der Hand haben darf, wenn er Queenie inszeniert. Er muss natürlich mindestens 4 Schauspieler auf der Hand haben, um alle 4 Rollen besetzen zu können.

Anmerkungen:

- Mehr Karten, als die höchste der max-Zahlen vor ihm angibt, darf ein Spieler nie haben.
- Hat ein Spieler so viele Karten auf der Hand, wie seine höchste max-Zahl angibt, darf er in seinem nächsten Zug keinen Schauspieler engagieren, sondern muss das entsprechende Musical inszenieren, da er sonst mehr Karten als die max-Zahl auf der Hand hätte.

Wie gut ist die Inszenierung?

Wie gut ein Schauspieler die Rolle ausführt, für die er besetzt wird, ist durch den Punktwert auf der Karte angegeben.

Ein Star kann nur Punkte bringen, wenn er in einer der Rollen eingesetzt wird, die auf seiner Karte verzeichnet sind. Er kann auch für eine Rolle eingesetzt werden, die nicht auf seiner Karte angegeben ist. Dann jedoch gilt er als Fehlbesetzung und zählt den Punktwert 0 (Null). Ein Laienschauspieler zählt in jeder Rolle (egal, ob Frauen- oder Männerrolle) einen Punkt und gilt nie als Fehlbesetzung.

Wird ein Stück ohne Fehlbesetzung inszeniert, ist das zusätzliche Bonuspunkte wert (der Bonus entspricht immer der Anzahl der Rollen des Musicals):

Rats:	3 Punkte
Queenie:	4 Punkte
Lipstick:	5 Punkte
Moonlight:	6 Punkte

Der Punktwert einer Inszenierung ist die Summe der entsprechenden Rollenpunkte der besetzten Schauspieler plus eventuelle Bonuspunkte für eine Inszenierung ohne Fehlbesetzung.

Das Ergebnis wird mit dem Spezialstift auf der Vorderseite des entsprechenden Inszenierungsplättchens notiert. Die Karten kommen aus dem Spiel (nicht auf den Ablagestapel!).

Die Wahl des Premieren-Ortes

Wird ein Stück zum ersten Mal im Spiel aufgeführt, so darf der verantwortliche Showmanager entscheiden, in welcher Stadt die Premiere stattfinden soll.

Zunächst werden die Inszenierungsplättchen der Tournee-Theater auf die entsprechende Stadtleiste gelegt. Dabei wird das Plättchen mit der höchsten Zahl an die oberste Stelle gelegt, eventuell weitere in absteigendem Wert darunter.

Erst dann sortiert der Spieler sein eigenes Plättchen in die Zahlenreihenfolge ein. Bei Punktgleichstand wird das neue Plättchen direkt unter das bereits dort liegende Plättchen einsortiert. Liegen bereits Plättchen mit einem niedrigeren Punktwert in der Reihe, werden diese jeweils um einen Platz nach unten verschoben.



Beispiel: Jan inszeniert Rats. Theo Loggy bringt ihm 7 Punkte für die Rolle des Bruno, Scarlett Babyface 4 Punkte in der Rolle der Bridgette und Billie Somebody steuert auch noch einen Punkt in der Rolle des Charles dazu. Da es keine Fehlbesetzung gibt, kommen noch 3 Bonuspunkte dazu. Seine Inszenierung ist also 15 Punkte wert.



Beispiel: Auch Annika inszeniert Rats. Sie setzt Chap Kraut in der Rolle des Bruno ein (er hätte auch Charles spielen können, aber er kann sich ja nicht zerreißen), Emilio Bonovaro ist als Bridgette (Rats B) eine glatte Fehlbesetzung und zählt 0 Punkte, und Noam Notalent bringt 5 Punkte als Charles. Der Wert der Inszenierung ist also 8.



Anmerkung: Falls kein Tourneetheater im Spiel ist (bei 6 Spielern), wird das Inszenierungsplättchen in der entsprechenden Stadtleiste auf das oberste Feld gelegt.

Beispiel: Beate ist die Erste, die Lipstick inszenieren will. Sie entscheidet sich für eine Inszenierung in New York. Es gibt 2 Tourneetheater. Sie legt das Lipstick-Plättchen mit der 27 ganz oben in die NY-Spalte, das 23-Plättchen darunter. Da sie selbst eine Inszenierung vom Wert 26 zu Stande gebracht hat, sortiert sie ihr Plättchen zwischen die beiden Tourneetheater ein.

Mit der ersten Inszenierung eines Musicals steht fest, dass alle weiteren Inszenierungen dieses Musicals nur in dieser Stadt aufgeführt werden. Andere Musicals dürfen in dieser Stadt nicht aufgeführt werden.

Bei allen folgenden Inszenierungen dieses Musicals werden die Plättchen nach dem gleichen Verfahren eingereiht.

Anmerkung: Das heißt natürlich gleichzeitig, dass in einer der 5 Städte gar kein Musical inszeniert werden wird.

Anmerkung: Auch hier wird natürlich bei Gleichstand ein neues unter ein bereits dort liegendes Plättchen einsortiert.

■ Kredit aufnehmen

(1. Aktion eines Zuges, freiwillig)

Zu Beginn des eigenen Zuges darf ein Spieler **einen** Kredit aufnehmen. Dazu muss er bereits ein Musical inszeniert haben, das er beleihen kann. Dabei gilt:

- Nur Musicals, die noch nicht von allen Mitspielern inszeniert wurden, können beliehen werden.
- Jede Inszenierung kann nur einmal beliehen werden.
- Jeder Punkt, um den der Wert einer Inszenierung vermindert wird, ist 1.000 \$ wert.
- Keine Inszenierung darf mit mehr als 10.000 \$ belastet werden.
- Pro Spielzug darf nur eine Inszenierung belastet werden.

Der Spieler entscheidet, wie hoch der Kredit sein soll. Er nimmt sein Plättchen aus der Reihe heraus, zieht je aufgenommenen 1.000 \$ 1 Punkt vom Inszenierungswert ab, notiert den neuen Wert auf dem unteren Feld des Plättchens und sortiert es entsprechend dem neuen Wert wieder ein. Dann erhält er den Kreditbetrag von der Bank ausgezahlt.



Beispiel: Beate (sie spielt das Cello) will auf ihre Moonlight-Inszenierung einen Kredit von 5000 \$ aufnehmen. Sie nimmt ihr Plättchen vom Spielplan, zieht 5 Punkte von ihren 36 ab und sortiert ihr Plättchen neu ein. Sie hat genau 31 Punkte wie das Plättchen mit der Pauke und muss ihres unterhalb davon einreihen.

■ Schauspieler tauschen

(2. Aktion eines Zuges, freiwillig)

Bevor ein Spieler in seinem Zug einen Schauspieler verpflichtet oder ein Musical inszeniert, darf er gegen Zahlung von 2000 \$ in die Bank alle ausliegenden Schauspieler von der Bühne entfernen und auf den **Ablagestapel** legen. Danach zieht er einzeln die obersten vier Karten vom Nachziehstapel und legt sie – angefangen beim „0“-Feld – der Reihe nach auf die vier Felder der Bühne. Diese Aktion darf er beliebig oft wiederholen.

Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und bildet einen neuen Nachziehstapel.



Spielende

Hat ein Spieler sein viertes Musical inszeniert, spielt er nicht mehr mit.

Das Spiel endet, wenn der letzte Spieler sein viertes Musical inszeniert hat (also alle Plättchen auf dem Plan liegen).

Neben jedem Plättchen sind die Siegpunkte für die jeweilige Inszenierung angegeben. Jeder Spieler zählt nun die Siegpunkte seiner 4 Inszenierungen zusammen. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Star unter den Showmanagern und gewinnt das Spiel.

Haben mehrere Spieler dieselbe Punktzahl erreicht, so gewinnt derjenige, der noch mehr Geld besitzt.

Anmerkung: Je nachdem, wie viele Karten ein Spieler bei der letzten Inszenierung übrig behält, kann er bis zu zwei Runden vor dem letzten Spieler fertig sein.



Beispiel: Diese Queenie-Inszenierung in New York ist 22 Siegpunkte wert.

Varianten

Spieler, die das Grundspiel schon kennen, können in den beiden Varianten, die unabhängig voneinander einzeln oder zusammen gespielt werden können, neue Herausforderungen suchen.

1. Variante: Sweethearts

Eine ganze Reihe von Schauspielerkarten gibt nicht nur Auskunft über die überzeugendsten Rollen der gezeigten Schauspieler, sondern trägt auch ein Blumen- oder ein Herz-Symbol. Eine Schauspielerin und ein Schauspieler mit Herz bilden ein Pärchen. Das steigert die Attraktivität einer Inszenierung und bringt wahlweise Geld oder eine Verbesserung des Inszenierungswertes.

Ein Ungleichgewicht von blauen und roten Herzen bedeutet hingegen Spannungen und Minuspunkte, es sei denn, ein „guter Freund“ ist im Ensemble, der sich um ein einsames Herz kümmert.

Wenn sich bei einer Inszenierung im Ensemble keine Herzen oder nur solche einer Farbe finden, wird der Wert der Inszenierung wie gewohnt berechnet.

Finden sich im Ensemble Schauspieler mit Herzen beider Farben, gibt es

- einen Pärchenbonus, wenn sich alle Herzen zu Pärchen kombinieren, es also gleich viele rote und blaue Herzen gibt
- und einen Malus, wenn es unterschiedlich viele rote und blaue Herzen gibt.

Schauspieler weisen blaue Herzen auf, Schauspielerinnen rote.



„Gute Freunde“ sind an einem Blümchen zu erkennen.

Anmerkung: Für den Pärchenbonus (und natürlich auch für den Malus) spielt es keine Rolle, ob ein Schauspieler seine Rolle beherrscht oder eine Fehlbesetzung ist.

Pärchenbonus

Pärchen steigern die Attraktivität einer Inszenierung. Der betreffende Spieler darf zwischen einem der folgenden Boni wählen:

- 2000 \$ kassieren oder
- den Wert der Inszenierung um 2 steigern

Für jedes Pärchen im Ensemble darf der Spieler jeweils einen Bonus auswählen.

Malus für ungepaarte Herzen

Wenn in einem Ensemble unterschiedlich viele blaue und rote Herzen zu finden sind, so hängt dort der Haussegen schief und der Wert der Inszenierung sinkt für jedes im Ensemble vertretene Herz um 1.

Für jedes einzelne Herz kann das Sinken des Inszenierungswertes durch eine Zahlung von 1000 \$ abgewendet werden.

Gute Freunde

Zum Glück gibt es jedoch auch noch die „guten Freunde“ (Schauspieler mit Blumensymbol). Ein „guter Freund“ kann den Haussegen wieder ein bisschen geraderücken, indem er sich um ein Herz kümmert.

Durch den „guten Freund“ werden alle Auswirkungen dieses einen Herzens vermieden. Die Schauspielerkarte zählt so, als ob sich kein Herz auf der Karte befände.

2. Variante: Rollentausch

Diese Variante bietet den Spielern eine alternative Möglichkeit für die zweite, freiwillige Aktion eines Zuges: Schauspieler tauschen (siehe S. 6).

Der Spieler am Zug kann sich entscheiden, entweder

- wie gewohnt (beliebig oft) für jeweils 2000 \$ alle 4 Schauspieler von der Bühne zu entfernen und 4 neue auszulegen oder
- stattdessen einmal pro Zug für 2000 \$ einen Schauspieler von der Bühne gegen einen aus der eigenen Hand auszutauschen.

Bei dieser neuen Möglichkeit muss für einen Tausch eine einzige Bedingung erfüllt sein: Beide Schauspieler müssen mindestens eine gemeinsame Rolle beherrschen.

Dieser Tausch kostet immer 2000 \$. Der ertauschte Schauspieler kommt auf die Hand des Spielers, der weggetauschte auf den frei gewordenen Platz auf der Bühne. Danach wird der Spielzug wie gewohnt fortgesetzt.



Beispiel: Marion kann sich entscheiden: Entweder steigt der Wert der Inszenierung von 23 auf 25 oder er bleibt bei 23 und Marion kassiert 2000 \$.



Beispiel: Dominiks Inszenierung weist 2 blaue und 1 rotes Herz auf, dadurch sinkt der Wert der Inszenierung um 3 von 22 auf 19. Er entschließt sich, 2000 \$ auszugeben und zweimal das Sinken zu vermeiden. Daher hat seine Inszenierung nun den Wert 21.



Beispiel: Beate hat die Wahl: Pam Pas könnte sich als „guter Freund“ um Cherie Glace kümmern, dann bliebe die Inszenierung unbeeinflusst. Beate setzt sie aber natürlich ein, um sich um einen der beiden Herren zu kümmern, damit es ein Pärchen im Ensemble gibt (Bonus!).



Beispiel: Für 2000 \$ kann ein Spieler Giacomo Bellindo weggeben und Ernest Severo auf die Hand nehmen, da beide die Rolle des Rock (Moonlight B) beherrschen. Man kann Ernesto Severo natürlich später ohne Weiteres auch in der Rolle des Mr. Bigshot (Queenie B) einsetzen.

Anmerkung: Dies gilt unabhängig davon, gegen welchen der ausliegenden Schauspieler getauscht wird.