

Klappe & Action!

Ein cineastisches Szenenpuzzle-Spiel von Chris Klimowski

Eine Filmfirma hat euch angeheuert, sie bei der Fertigstellung ihres neuesten Spielfilms zu unterstützen. Sie hinken im Zeitplan etwas hinterher und als wäre das noch nicht genug: Die Szenen der 3 Akte im Drehbuch sind völlig durcheinandergeraten. In diesem Chaos bleibt euch kein Raum für Absprachen ... Euch läuft die Zeit davon - könnt ihr den Film gemeinsam pünktlich zu seiner Premiere abdrehen und fertig schneiden?

Spielmaterial

25 Karten, aufgeteilt in:



Szenennummer

Szenenbeschreibung (nicht spielrelevant)



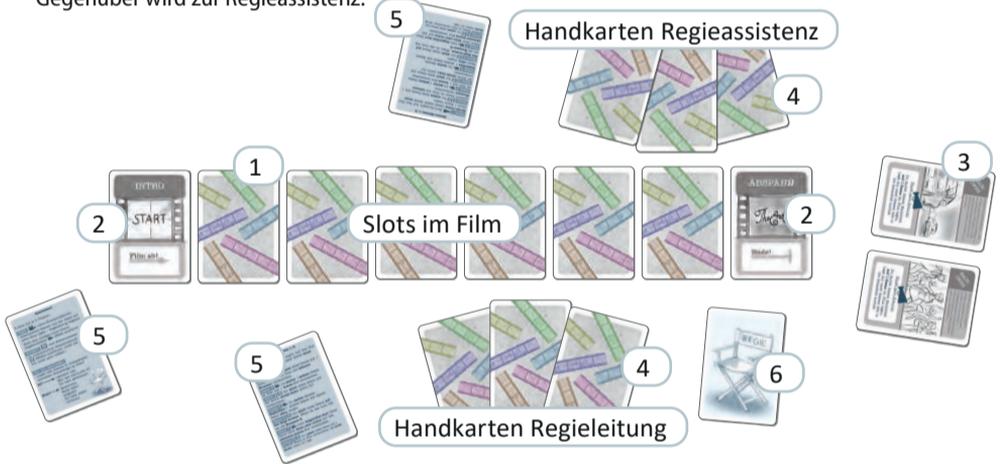
Zeitpunkt des Effekts

Effekt

Ihr **musst** diese Szene mit 1 anderen Szene im Film mit **höherer Nummer** vertauschen.

Spielaufbau

- Nehmt die 16 Szenen und mischt sie. Legt sie als verdeckten Stapel ab. Zieht davon verdeckt 6 Szenen und legt sie von links nach rechts, **mit der Rückseite nach oben**, in einer Reihe aus. Schaut euch die Vorderseiten **nicht** an. Das sind die sogenannten **Slots**, auf die ihr im Laufe des Spieles offen Szenen auslegt. Alle ausliegenden Slots ergeben zusammen den **Film**.
- Legt an das linke Ende der Reihe die Karte „Intro“ und an das rechte Ende die Karte „Abspann“.
- Legt die 2 Nachdreh in die Nähe des Films.
- Zieht nun beide jeweils 3 Szenen vom Stapel und nehmt diese auf die Hand. Sortiert die Szenen auf eurer Hand dabei **nicht**, da ihr eurem Gegenüber sonst Informationen über ihre Reihenfolge verrätet.
- Nehmt euch je 1 Übersichtskarte „Szenen-Effekte“ und legt die Übersichtskarte mit der Seite „Spielablauf“ bereit.
- Entscheidet, wer in Akt 1 Startspieler wird. Du nimmst dir den Regiestuhl und wirst zur Regieleitung. Dein Gegenüber wird zur Regieassistentz.



Spielziel

Euer Ziel ist es, am Rundenende die Szenen auf euren Händen in nummerisch korrekter Abfolge im Film ausliegen zu haben.

Im **DREH** legt ihr abwechselnd und ohne auch nur einen Pieps zu sagen nacheinander jeweils 1 Szene aus der Hand auf 1 Slot, auf dem noch keine Szene liegt.

Im darauffolgenden **SCHNITT** könnt ihr die Reihenfolge der Szenen noch mit ausgelegten **M**-Effekten anpassen. Am Ende können euch noch seltene Nachdreh helfen, aber sind diese einmal weg, sind sie weg.

Habt ihr so alle 3 Runden hintereinander erfolgreich gemeistert? Dann ist der Film gerettet und ihr habt gemeinsam gewonnen!

Spielablauf

Das Spiel erstreckt sich über 3 Runden, die sogenannten „**Akte**“.

Jeder Akt besteht aus **2 Phasen**: Dem **DREH** (🎬) und dem **SCHNITT** (✂️).

Ihr schließt immer erst den DREH ab, bevor ihr zum SCHNITT übergeht. Nach dem SCHNITT könnt ihr – falls nötig und noch vorhanden – **Nachdreh** nutzen, um letzte Fehler zu korrigieren.

DREH 🎬

Wichtig: Jeder weiß es – beim Dreh am Set muss Ruhe sein!

Während dieser Phase, dürft ihr **nicht miteinander sprechen** oder über Gesten kommunizieren. Ihr kommuniziert ausschließlich über die Wahl der ausgewählten Szene und dem dafür gewählten Slot im Film.

Beginnend bei der Regieleitung und dann immer abwechselnd legt ihr **je 1** Szene aus der eigenen Hand offen auf einen noch **leeren Slot** im Film. Ein Slot gilt als leer, wenn keine offene Szene darauf liegt.

Hat die von dir abgelegte Szene einen **M-Effekt**? Dann **darfst** du diesen sofort ausführen. Wenn du ihn nicht sofort nutzen willst, verfällt er.

Habt ihr alle Szenen abgelegt und abgehandelt? Dann endet der DREH und der SCHNITT beginnt. Ihr dürft ab jetzt **offen kommunizieren**.

SCHNITT ✂️

„Beim Schneiden wollen alle mitreden!“ In dieser Phase dürft ihr uneingeschränkt kommunizieren.

Führt nun die **M-Effekte** aller im Film ausliegenden Szenen aus.

Beginnt dabei immer bei der Szene mit der **niedrigsten Nummer** und fährt dann in **aufsteigender** Szenenreihenfolge fort, unabhängig von der Position des Slots im Film.

Manche Effekte **dürft** ihr ausführen, andere **müsst** ihr ausführen.

📣-Effekte

Karten mit 📣 haben Spezialeffekte. Zu Beginn des Effekt-Textes steht immer, wann sie aktiv werden.

Den Akt abschließen

Nach dem SCHNITT überprüft ihr: **Steigen** alle Szenen im Film von „Intro“ zu „Abspann“ **durchgehend nummerisch korrekt** auf? Zwischen den Nummern darf es Lücken geben, es darf aber nie eine niedrigere Nummer auf eine höhere Nummer folgen.

Habt ihr das **geschafft**?

Dann ist der Akt **erfolgreich abgeschlossen** und ihr könnt den **nächsten Akt** vorbereiten.

Habt ihr das **nicht geschafft**, weil noch 1 oder mehr Szenen auf einem falschen Slot liegen? Dann habt ihr eine **letzte Möglichkeit**, das zu korrigieren:

Nachdreh

Ihr könnt Szenen, die nach dem SCHNITT noch auf einem falschen Slot liegen, mit Nachdreh **überdecken**. Legt dazu einfach den Nachdreh auf die zu ersetzende Szene. Ein Nachdreh hat keine Szenennummer und stört daher nie die Reihenfolge.

Wichtig! Ihr erhaltet im nächsten Akt **keine neuen Nachdreh**! Ihr habt also im gesamten Spiel nur 2-mal die Möglichkeit, falsch liegende Szenen mit Nachdreh zu überdecken.



Den nächsten Akt vorbereiten

Legt im vorherigen Akt **genutzte Nachdreh in die Schachtel** zurück.

Die bisherige Regieleitung gibt den **Regiestuhl** an die Regieassistentin.

Mischt wieder alle 16 nummerierten Szenen zusammen und legt sie als verdeckten Stapel ab.

Legt die für den Akt **angegebene Menge Slots** aus und zieht beide die **angegebene Menge** Szenen vom Stapel auf die Hand.

Der DREH von Akt 2 beginnt und die Regieleitung legt stumm die 1. Szene aus.



Akt	Slots	Szenen auf der Hand	
		Regie- leitung	Regie- assistentin
2	7	4	3
3	8	4	4

Spielende

Ihr habt es geschafft, **alle 3 Akte erfolgreich** abzuschließen? Herzlichen Glückwunsch, ihr habt das **Spiel gewonnen!** Je weniger Nachdreh ihr genutzt habt, desto besser ist euer Film geworden. Solltet ihr eure nächste Partie etwas schwerer spielen wollen, versucht es doch mal mit nur 1 oder gar keinem Nachdreh.

Am Ende eines Aktes liegt immer noch **mindestens 1 Szene auf einem falschen Slot** und ihr habt keine Nachdreh mehr zur Verfügung, um den Film zu retten? Dann habt ihr das Spiel **leider verloren**. Aber: Nächstes Mal klappt es sicherlich besser!

Variante: Solo-Modus

Eine Solo-Variante von Mike Mullins

Spielaufbau

Bau das Spiel genauso auf wie im Grundspiel beschrieben.

In Akt 1 und Akt 3 hast du den Regiestuhl und damit die Regieleitung inne. In Akt 2 übernimmt dein **fiktives Gegenüber** die Regieleitung.

Die Anzahl der zu verteilenden Szenen und Slots kannst du weiterhin auf der Übersichtskarte oder der Tabelle weiter oben entnehmen.

Die Szenen auf der **Hand deines fiktiven Gegenübers** legst du **verdeckt nebeneinander** auf den Tisch. **Sieh sie dir nicht an!** Deine eigenen Szenen nimmst du wie gewohnt auf die Hand.

Spielablauf

Dein Zug

Lege beim DREH wie gewohnt 1 Szene aus deiner Hand auf einen noch leeren Slot und handle – falls vorhanden – ihren **Effekt** ab.

Beachte folgende Änderungen:

- Erlaubt dir ein Effekt, eine Szene von deiner Hand **offen** zu **zeigen**, darfst du dir **stattdessen 2 verdeckte Slot-Karten** deiner Wahl **anschauen**.
- **Bevor** du eine Szene auslegst, deren Effekt mit deinem fiktiven **Gegenüber** interagiert, decke **stattdessen 1 seiner verdeckt** liegenden Szenen **auf**. Diese **bleibt aufgedeckt**. Lege jetzt deine Szene (die das Gegenüber erwähnt) auf 1 leeren Slot. **Ignoriere ihren Effekt**.

Der Zug deines Gegenübers

Abwechselnd führst du auch die **Züge deines Gegenübers** aus und entscheidest, welche seiner Szenen du auslegen möchtest:

- Wählst du dabei eine Szene aus, die bereits **offen** ausliegt? Lege sie auf 1 leeren Slot deiner Wahl.
- Wählst du eine noch verdeckt liegende Szene? Drehe sie auf die Vorderseite. Du **musst** diese jetzt auf 1 leeren Slot deiner Wahl legen.

Handle dann – falls vorhanden – den **Effekt** der Szene ab.

Sollte der Effekt einer Szene deines fiktiven Gegenübers dich erwähnen (also sein Gegenüber) – ignoriere das. Decke stattdessen 1 der **verdeckt** liegenden Szenen des fiktiven Gegenübers auf. Diese **bleibt aufgedeckt**.

Führe danach wie gewohnt den SCHNITT durch und nutze zum Abschluss des Aktes wie gewohnt die Nachdreh, um verbliebene Reihenfolgefehler zu korrigieren.

Anpassung der Schwierigkeit

Du möchtest deine Solo-Herausforderung variieren? Dann spiele mit **Zusatz-Szenen**:

Lege beim Aufbau des ersten Aktes 1 (etwas leichter) oder 2 (viel leichter) weitere Szenen vom Stapel offen neben die Nachdreh. Dies sind deine Zusatz-Szenen.

Du darfst diese je 1-mal pro Akt nutzen, um sie gegen 1 **offene** oder **verdeckte** Szene deines fiktiven Gegenübers auszutauschen. Ob das tun möchtest, musst du aber entscheiden, **bevor** du eine **verdeckte** Szene aufdeckst.

Am Ende von Akt 2 **musst** du verbliebene Zusatz-Szenen **entweder** als **weitere** verdeckte Slot-Karten für Akt 3 auslegen oder sie in den Szenen-Stapel **zurückmischen**.

Anmerkungen zu einigen Szenen im Solo-Spiel

Sollte es keinen Slot geben, auf den du **Szene 1** für dein Gegenüber regelkonform legen kannst, darfst du sie auf den am weitesten links liegenden leeren Slot legen.

Nutzt du **Szene 14**, um einen Effekt zu kopieren, beachte die Sonderregeln für Effekte, die dein Gegenüber erwähnen oder dir erlauben, Szenen aus deiner Hand aufzudecken.

Wertung

Filmschule	2 geschnittene Szenen	2 Zusatz-Szenen
Indie-Streifen	2 geschnittene Szenen	1 Zusatz-Szene
Ganz großes Kino	2 geschnittene Szenen	
Oscarreife!	1 geschnittene Szene	

Impressum

Autor: Chris Klimkowski

Autor Solo-Variante: Mike Mullins

Illustrationen: Giulia Campobello

Grafik dt. Version: Anna Spies, atelier198

Redaktion: Robin Eckert & Kaddy Arendt

Redaktionsleitung: Benjamin Schönheiter

Realisation: Matthias Nagy



© 2023 Matthias Nagy, Frosted Games, Sieglindstr. 7, 12159 Berlin, Deutschland Unter der Lizenz von Button Shy Games. Alle Rechte vorbehalten.



Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.