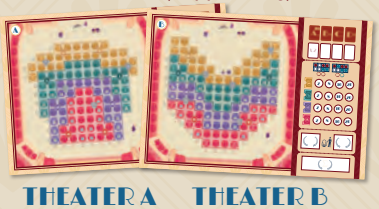
EINLEITUNG

„The Show must go on"

Es ist Premierenabend und die besten Musicals der Stadt wetteifern darum, ihre Theater wochenlang zu füllen. Damit deine Premiere die erfolgreichste wird, musst du dein Publikum bestmöglich entsprechend seiner Wünsche platzieren. Setze dich gegen deine Konkurrenz durch. Der Wettstreit hat sich bereits herumgesprochen und auch die wichtigsten Prominenten, Politiker und die Presse wollen sich dieses glamouröse Event keinesfalls entgehen lassen. Wirst du es schaffen, die besten Plätze zu vergeben?

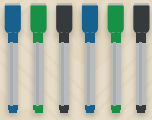
SPIELMATERIAL

6 Theater (doppelseitig)



6 Platzanweiser-Tableaus

4 Zielanzeiger (A, B, C, D)



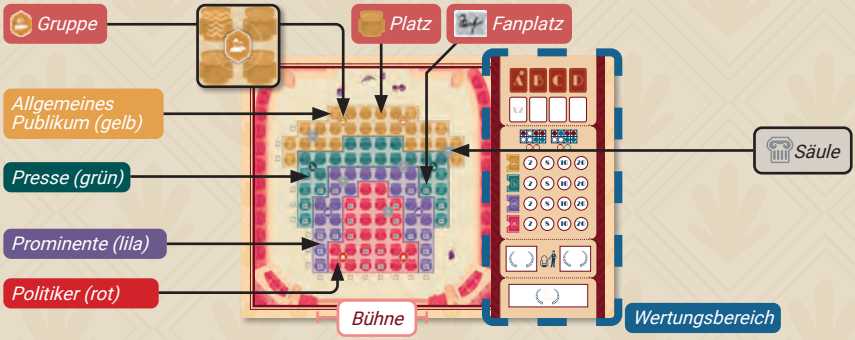
6 abwischbare Stifte in 3 verschiedenen Farben (blau, grün und schwarz)

14 Wertungskarten, davon:
6x Schwierigkeit 1, 4x Schwierigkeit 2, 4x Schwierigkeit 3

8 Karten für die Solovariante

SPIELAUFBAU

1 Nehmt euch je **1 Theater** und legt es vor euch ab. Achtet darauf, dass ihr alle dieselbe Seite benutzt. *Seid ihr neu hier? Wir empfehlen euch die einfachere Seite A zu spielen (das Theater auf der folgenden Abbildung).*



2 Nehmt je **1 Platzanweiser-Tableau** und legt es zwischen euch und den Spieler zu eurer rechten. ***Hinweis:*** *Wenn das alle getan haben, liegt jetzt je 1 Tableau zwischen dir und jedem deiner Mitspieler links und rechts von dir. Die Platzanweiser-Tableaus teilt ihr euch jeweils mit dem entsprechenden Spieler.*

3 Nehmt euch jeweils **1 Stift**. Achte bei der Auswahl darauf, dass dein Stift eine andere Farbe hat, als der deines linken und rechten Mitspielers.

4 Auf den Platzanweiser-Tableaus zu eurer linken und rechten Seite seht ihr jeweils Pfeile oben, die zu euch zeigen. Markiert mit eurem Stift jeweils diese beiden Pfeile, so dass sie eure Farbe zeigen (siehe Bild).

5 Legt die **4 Zielanzeiger (A, B, C, D)** nebeneinander in die Tischmitte.

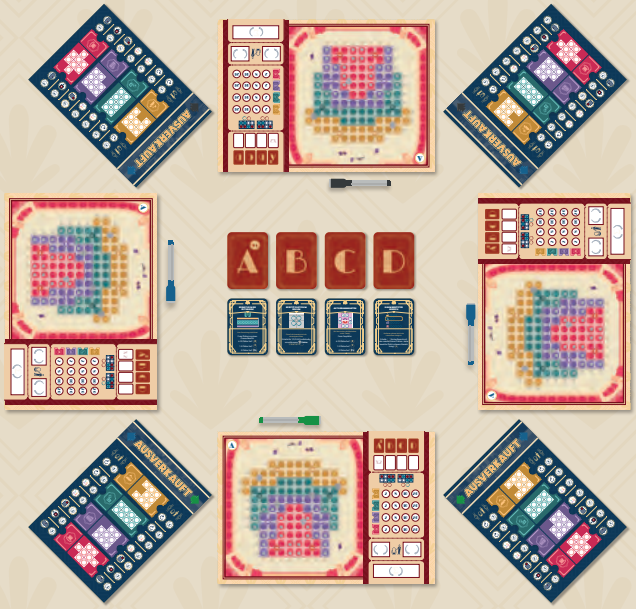
6 Mischt die Wertungskarten verdeckt getrennt nach Schwierigkeit (1, 2 und 3). Zieht dann 4 Wertungskarten, je nachdem, wie gut ihr das Spiel schon kennt:

Seid ihr neu hier? *Verwendet 4 Karten der Schwierigkeit 1.*

Kennt ihr dieses Showbusiness schon? *Verwendet 2x Schwierigkeit 1, 1x Schwierigkeit 2 und 1x Schwierigkeit 3.*

Seid ihr Experten? *Mischt alle Wertungskarten zusammen und zieht dann 4.*

Legt die Wertungskarten in einer Reihe unter die Zielanzeiger. Jetzt liegt unter jedem Zielanzeiger 1 Wertungskarte. Bei der Endwertung gibt die Wertungskarte unter Zielanzeiger A die doppelte Anzahl Punkte (das seht ihr an dem ×2-Symbol auf Zielanzeiger A). Legt die übrigen Wertungskarten zurück in die Spielschachtel.



ZIEL DES SPIELS

Über 14 Runden willst du die meisten Siegpunkte sammeln. Dafür bildest du auf den Tickets der Platzanweiser-Tableaus Formen und überträgst diese in die farblich passenden Bereiche deines Theaters – idealerweise so, dass du die Bedingungen der 4 Wertungskarten bestmöglich erfüllst. Unterstützung kannst du dir von den Platzanweiser-Fähigkeiten holen, die du jede Runde wählen kannst – oder du bevorzugst einen direkteren Weg und kreist dir stattdessen Siegpunkte ein. Versuche auch, dir Mehrheiten auf den Tickets zu sichern, um am Ende des Spiels noch einmal Bonuspunkte zu erhalten!

SO SPIELT IHR AUSVERKAUFT!

Jede Runde besteht aus mehreren Schritten, die jeder von euch gleichzeitig durchläuft:

1. Nimm das Platzanweiser-Tableau für die aktuelle Runde.
2. Wähle 1 Platzanweiser-Fähigkeit oder Siegpunkte.
3. Markiere 1 Kreis auf einem Ticket.
4. Zeichne die entstandene Form in dein Theater ein.
5. Lege das Platzanweiser-Tableau zurück – danach beginnt eine neue Runde.

SPIELABLAUF IM DETAIL

Achtung: Da ihr alle gleichzeitig spielt, bist du nicht gesondert am Zug. Du musst während der Schritte 1–4 also nicht auf deine Mitspieler warten.

SCHRITT 1: Nimm das Platzanweiser-Tableau für die aktuelle Runde

Welches Tableau du nehmen musst, hängt von der aktuellen Runde ab!

In der 1. Runde: Nimm das Platzanweiser-Tableau zu deiner Rechten und lege es rechts neben dein Theater.

In jeder weiteren Runde: Nimm das Tableau links von dir oder rechts von dir – du musst dabei stets das Tableau nehmen, das du in der Runde vorher nicht genommen hast. Lege es links neben dein Theater, wenn du es von links genommen hast und rechts neben dein Theater, wenn du es von rechts genommen hast.

◆ SCHRITT 2: Wähle 1 Platzanweiser-Fähigkeit oder Siegpunkte

In der Spalte unter dem von dir markierten Pfeil hast du nun 7 verschiedene Auswahlmöglichkeiten. Du musst von diesen Auswahlmöglichkeiten 1 auswählen und zwar **entweder** die linke **oder** die rechte Option. Diese Auswahlmöglichkeit ist dann für den Rest des Spiels nicht mehr verfügbar.

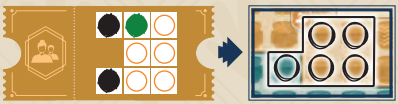
Wichtig: *Du bist bei den Auswahlmöglichkeiten an keine Reihenfolge gebunden. Du kannst z. B. erst die 6. Auswahlmöglichkeit nehmen und später die 2.!*

Die linke Option ist eine Platzanweiser-Fähigkeit. Sie gilt dann für diese Runde! Die rechte Option sind Siegpunkte. Du erhältst diese Siegpunkte am Spielende. Du wählst 1 der beiden Optionen aus, indem du sie umkreist ◯. Dafür verzichtest du auf die andere Option und markierst das, indem du sie übermalst ●.

WAS MACHEN DIE PLATZANWEISER-FÄHIGKEITEN?

Generell: Platzanweiser-Fähigkeiten gelten immer nur in der Runde, in der du sie auswählst. Platzanweiser-Fähigkeiten können dabei die normalen Regeln brechen.

Drehen und/oder spiegeln: Du darfst in **SCHRITT 4** die Form, die du einzeichnest, nach deiner Wahl **drehen und/oder spiegeln**.



Keine Farbbeschränkung: Du darfst in **SCHRITT 4** die gewählte **Form** an einer **Position deiner Wahl** im Theater einzeichnen (du musst hierbei also nicht die Farbe des Tickets beachten).

Zusatz-Platz: Du darfst in **SCHRITT 4** der gewählten **Form** beim Einzeichnen ins Theater 1 weiteren **Platz hinzufügen**. Der Platz muss direkt an diese Form angrenzen (diagonal zählt nicht als angrenzend). Dieser Platz ist nicht an die Farbe des Tickets gebunden.

Einzelplatz: Du darfst in **SCHRITT 4** **zusätzlich** zur in dieser Runde eingezeichneten Form noch **1 Platz deiner Wahl** (an einer Position deiner Wahl) im Theater ausfüllen. Dieser Platz ist nicht an einen farblich hinterlegten Bereich gebunden.

Doppelreservierung: Du musst in **SCHRITT 3** auf deinem gewählten Ticket **2 Kreise** ausmalen (statt nur 1) und zeichnest dann die gewählte Form in dein Theater ein. Das Ticket muss dabei – wie üblich (siehe **SCHRITT 3**) – eine zusammenhängende Form bleiben.

◆ SCHRITT 3: Markiere 1 Kreis auf einem Ticket

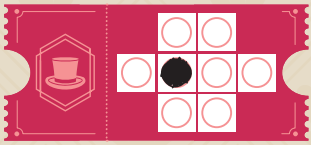
Wähle **1** Ticket auf dem Platzanweiser-Tableau (gelb, grün, lila oder rot).

Wichtig: *Welches Ticket du wählst, hängt nicht mit der Auswahlmöglichkeit in* Schritt 2 *zusammen. Du suchst dir das Ticket frei aus.*

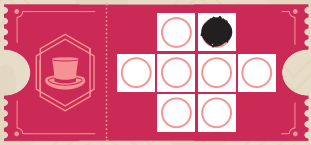
Male 1 noch nicht ausgemalten Kreis auf diesem Ticket aus. Damit verkleinerst du die Form, die du im nächsten Schritt in dein Theater einzeichnest.

Hast du in SCHRITT 2 die Fähigkeit *Doppelreservierung* gewählt? Dann malst du jetzt 2 Kreise in deiner gewählten Form aus.

Achtung: Das Ticket muss immer eine **zusammenhängende Form** bilden (diagonal zählt nicht als angrenzend). Du darfst also nicht 2 voneinander getrennte Bereiche bilden.



✗ *Nicht erlaubt – es entstehen hier zwei voneinander getrennte Bereiche.*



✓ *Erlaubt – es bleibt eine zusammenhängende Form.*

◆ SCHRITT 4: Zeichne die entstandene Form in dein Theater ein

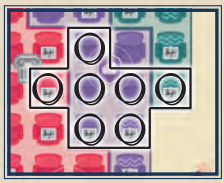
Zeichne nun die nach dem Ausmalen übrig gebliebene Form in dein Theater ein, indem du sie als Rahmen um die Plätze herumzeichnest. Dann markierst du alle Plätze innerhalb dieser Form, indem du sie umkreist ◯.

Hast du die Platzanweiser-Fähigkeit ***Drehen und/oder spiegeln***, ***Keine Farbbeschränkung***, ***Zusatz-Platz*** oder ***Einzelplatz*** gewählt? Wende sie in diesem Schritt an.

Beim Einzeichnen musst du folgende Regeln beachten:

- Die Form darf nicht über den Rand des Sitzbereichs hinausgehen.
- Die Form darf keinen bereits eingezeichneten Platz überlappen.
- Du musst die Form so einzeichnen, dass mindestens 1 ihrer Plätze im entsprechenden farblichen Bereich des Theaters liegt.
- Die Form darf nicht gedreht oder gespiegelt werden.

Dem Beispielbild in Schritt 3 *folgend, zeichnest du die übriggebliebene Form des roten Tickets in dein Theater ein und umkreist die Plätze innerhalb der Form. Ein Platz aus der Form befindet sich im roten Bereich, somit ist es eine gültige Platzierung.*



◆ SCHRITT 5: : Lege das Platzanweiser-Tableau zurück

Sobald alle ihre Form eingezeichnet haben, legt ihr die Platzanweiser-Tableaus wieder zwischen euch.

In der 1. Runde: Lege das Platzanweiser-Tableau zurück zwischen dich und deinen **rechten** Mitspieler.

In jeder weiteren Runde: Lege das Platzanweiser-Tableau zurück. Also zwischen dich und deinen linken **oder** rechten Mitspieler – je nachdem woher du es in Schritt 1 genommen hattest.

Jetzt beginnt eine neue Runde bei **SCHRITT 1**. Wiederholt die Schritte des Spielablaufs so lange, bis ihr das Spielende erreicht habt.

SPIELENDE

Das Spiel endet am Ende der Runde, in der ihr alle 14 Auswahlmöglichkeiten unter dem Pfeil ⇨ eurer Farbe auf beiden geteilten Platzanweiser-Tableaus gewählt habt. Sobald ihr die letzte Form in euren Theatern eingezeichnet und das Tableau zurückgelegt habt, folgt die **Endwertung**.

ENDWERTUNG

Jeder von euch kann die Schritte der Endwertung für sich durchgehen:

1. WERTUNGSKARTEN

Werte zunächst die Wertungskarten von A–D (Hilfe zu den Wertungskarten findest du auf der beiliegenden Übersicht. Denke daran, dass du für die Wertungskarte des **Zielanzeigers A doppelte (x2)** Siegpunkte erhältst.

2. MEHRHEITENWERTUNG

Werte die Mehrheiten auf den Tickets deiner beiden Platzanweiser-Tableaus. Nimm dir zunächst das Platzanweiser-Tableau zu deiner rechten und gehe nacheinander das gelbe, grüne, lila und rote Ticket durch. Vergleiche dabei die Anzahl der eigenen ausgemalten Kreise jedes Tickets mit der Anzahl der ausgemalten Kreise deines Mitspielers:

Hast du gleich viele ausgemalte Kreise auf diesem Ticket? Umkreise im Wertungsbereich deines Theaters die kleinste freie Siegpunkt-Zahl hinter dem farblich passenden Ticket.

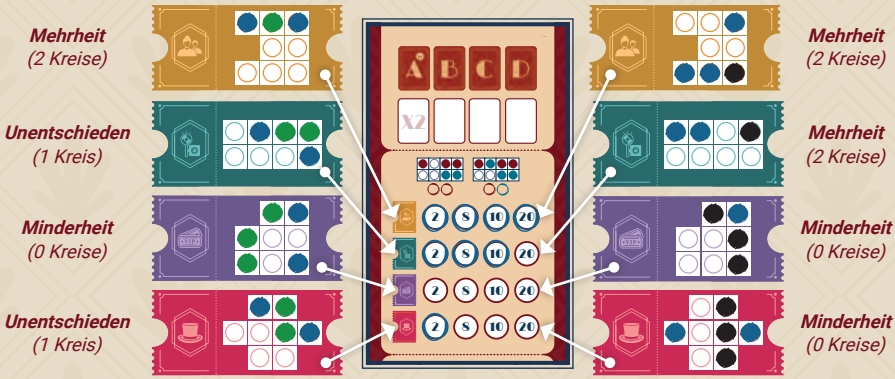
Hast du mehr ausgemalte Kreise auf diesem Ticket? Umkreise im Wertungsbereich des Theaters die 2 kleinsten freien Siegpunkt-Zahlen hinter dem farblich passenden Ticket.

Hast du weniger ausgemalte Kreise? Du umkreist für dieses Ticket nichts

Wiederhole dies für das Platzanweiser-Tableau zu deiner linken.

Bestimme nun für jedes Ticket deine Siegpunkte. Die Zahl am weitesten rechts, die du in jeder Reihe des Wertungsbereichs umkreist hast, zeigt deine Siegpunkte für dieses Ticket an. Zähle die Siegpunkte jedes Tickets für das Ergebnis der Mehrheitenwertung zusammen.

Beispiel: *Beim grünen Ticket hattest du gleich viele ausgemalte Kreise wie dein linker Mitspieler und hast dir die 2 (die am weitesten links stehende Zahl) umkreist. Du hattest aber mehr ausgemalte Kreise auf dem grünen Ticket als dein rechter Mitspieler und durftest dir daher noch die 8 und die 10 umkreisen. Für das grüne Ticket erhältst du bei der Mehrheitenwertung somit 10 Punkte (die umkreiste Zahl am weitesten rechts).*



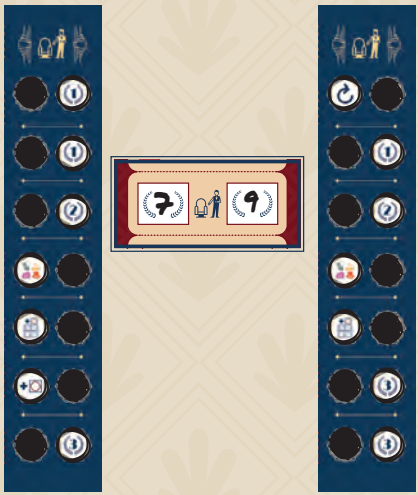
Beispiel: *Blau erhält hier 20 + 10 + 0 + 2 = 32 Siegpunkte.*

3. SIEGPUNKTE AUF DEM PLATZANWEISER-TABLEAU

Nimm dir das Platzanweiser-Tableau rechts von dir. Zähle die in deinem Bereich (unter dem von dir markierten Pfeil ⇧) von dir umkreisten Siegpunkte zusammen und trage sie in das dafür vorgesehene Feld im Wertungsbereich des Theaters ein (siehe Bild).

Dann mache dasselbe mit dem Platzanweiser-Tableau links von dir.

Für das linke Platzanweiser-Tableau erhält Schwarz 1 + 1 + 2 + 3 = 7 Siegpunkte.



Für das rechte Platzanweiser-Tableau erhält Schwarz 1 + 2 + 3 + 3 = 9 Siegpunkte.

ENDGÜLTIGE PUNKTZAHL

Zähle zum Schluss alle erreichten Siegpunkte zusammen. Schreibe das Ergebnis ins unterste Feld des Wertungsbereichs.

Wer die meisten Siegpunkte sammeln konnte, gewinnt das Spiel. Glückwunsch – du bist ein echter Showmaster!

Gibt es einen Gleichstand? Dann gewinnt von den am Gleichstand Beteiligten, wer die meisten Punkte auf den Platzanweiser-Tableaus gesammelt hat.

Besteht der Gleichstand immer noch? Dann gewinnen alle Spieler, zwischen denen es den Gleichstand gab.

SOLO-VARIANTE

Bevor du den Solo-Modus spielst, mache dich mit den Regeln für 2–6 Spieler vertraut.

EINFÜHRUNG

In der Theaterszene ist ein neuer Konkurrent aufgetaucht. Der neue Veranstaltungsort setzt Trends und stellt alle bisherigen Theaterpremieren in den Schatten. Erobere die Titelseiten der Zeitungen, indem du deine Premiere in Szene setzt. Dafür musst du weiterhin die Plätze nach den Wünschen des Publikums vergeben und verhindern, dass alle neuen Buchungen an deinen Konkurrenten gehen.

SPIELAUFBAU

Baue das Spiel normal auf, mit den folgenden Änderungen:

1. Nimm dir **2 Platzanweiser-Tableaus** und lege sie links und rechts neben dein Theater.
2. Nimm **2 Stifte** unterschiedlicher Farbe: 1 für dich und 1 für den *Konkurrenten*. Male die Pfeile, die zu dir zeigen, in deiner Farbe aus.
3. Mische die 8 **Karten für die Solovariante** und lege sie als **Solospiel-Stapel** (Seite mit dem Pfeilmuster nach oben) in die Tischmitte. Zeigt die oberste Karte ein **x2**-Symbol? Dann mische neu, bis die oberste Karte kein **x2**-Symbol zeigt.

SPIELABLAUF

Folge den **SCHRITTEN 1–4** des Spiels für 2–6 Spieler. Statt in **SCHRITT 5** die Runde zu beenden, führst du im Solospiel noch einen **Schritt 6** aus. **Schritt 6** besteht aus den folgenden 4 Teilschritten:

1. Decke die oberste Karte des Solospiel-Stapels auf und lege sie aufgedeckt neben den Stapel.
2. Nimm den Stift des *Konkurrenten* und das Platzanweiser-Tableau, das du in dieser Runde **nicht** genutzt hast. Male auf Basis der aufgedeckten Karte und der neuen obersten Karte den Kreis eines Tickets aus:
    - Die **Farbe** der aufgedeckten Karte zeigt dir an, auf welchem der 4 Tickets du für den *Konkurrenten* malst.
    - Der **Pfeil** auf der frei gewordenen Karte auf dem Solospiel-Stapel zeigt dir an, welche Kreise genau du ausmalst. Folge der Pfeilrichtung und male den ersten möglichen Kreis aus, ohne dabei 2 voneinander abgegrenzte Bereiche auf dem Ticket zu bilden.
3. Hat die oberste Karte ein **x2-Symbol**? Dann male für den *Konkurrenten* noch einen zweiten verfügbaren Kreis in Pfeilrichtung aus.
4. Lege die aufgedeckte Karte auf einen Ablagestapel. Nach 7 Runden liegt nur noch 1 Solospiel-Karte auf dem Solospiel-Stapel. Mische alle 8 Karten zu einem neuen Solospiel-Stapel zusammen (achte darauf, dass die Karte mit dem x2-Symbol nicht oben liegt).

ENDE DES SPIELS UND WERTUNG

Sobald du alle 14 Runden gespielt hast, folge den Regeln für 2–6 Spieler, um deine Siegpunkte zu ermitteln. Der *Konkurrent* erhält seine Siegpunkte **ausschließlich** aus der **Mehrheitenwertung**. Rechne seine Siegpunkte auf Basis der Tickets aus und multipliziere diese Summe mit 4.
Hast du jetzt mehr Siegpunkte als der *Konkurrent*? Herzlichen Glückwunsch! Du hast gewonnen!

IMPRESSUM

Autoren: Eloi Pujadas & Ferran Renalias
Grafik & Illustrationen: Meeple Foundry
DEUTSCHE VERSION
Grafikdesign: Daniel Müller
Übersetzung: Daniel Rothenbücher
Redaktion: Daniel Utendrup
Redaktionsleitung: Benjamin Schönheiter
Realisation: Matthias Nagy

Ersatzteilservice

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:

www.pegasus.de/ersatzteilservice

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus Spiele Team.

Pegasus Spiele

Vetrieb:
Pegasus Spiele GmbH
Am Straßbach 3
61169 Friedberg
Germany
www.pegasus.de

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

Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele

© 2023 Matthias Nagy, Frosted Games, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland, unter der Lizenz von Salt and Pepper Games. Alle Rechte vorbehalten.

Habt ihr **Regelfragen** zu diesem Spiel oder wollt ihr einfach nur auf dem Laufenden bleiben? Schaut auf unserem Discord-Server unter **discord.frostedgames.de** vorbei!

www.FROSTEDGAMES.de

discord.frostedgames.de @FrostedGames