

1. Scommessa

Ogni giocatore sceglie segretamente da 1 a 5 cilindri. Il giocatore che ha scommesso meno cilindri diventa il primo giocatore e guadagna 1 punto vittoria. I pareggi sono spezzati dall'ordine sul tracciato Iniziativa.

2. Reclutamento e Attivazione

In ordine di turno i giocatori Reclutano (1 sola volta al giorno) o Attivano un personaggio usando i rispettivi cilindri.

3. Atmosfera

- a) Ogni allestimento Viola inutilizzato penalizza il livello di Atmosfera di tutti i giocatori di -1.
- b) Ogni giocatore controlla il proprio livello di Atmosfera ed ottiene i bonus/malus relativi.
- c) Tutti i giocatori settano il livello di Atmosfera a 0.

4. Prova in Costume (solo giorni 4 e 6)

- a) In ordine d'iniziativa, per ogni Attore/Comparsa il cui costume è completo, i giocatori avanzano di tante piume quanto indicate dalla carta Personaggio.
- b) I 3 Atti vengono conteggiati.

5. Mantenimento (non nel giorno 6)

- a) Vengono scartati i Personaggi inutilizzati e se ne aggiungono di nuovi.
- b) Vengono scartati Costumi ed Allestimenti inutilizzati e se ne aggiungono di nuovi.
- c) Si avanza il segnalino Giorno di una casella.

6. Riposo (non nel giorno 6)

Contemporaneamente, tutti i giocatori bloccano i Personaggi attivati (tranne uno) con un segnalino Riposo. Non potranno essere riattivati fino al Riposo successivo.

Fine della partita

Ogni giocatore aggiunge o sottrae al proprio punteggio (le monete rimaste rompono i pareggi):

- a) I punti delle proprie carte Obiettivo.
- b) -2 punti per ogni Personaggio non pagato.
- c) 1 punto per ogni elemento giallo sulla propria plancia (anche se di un Costume incompleto)