

SHOWMANAGER



Autore: Dirk Henn

Giocatori: 2-6

Durata: 45 minuti

OBIETTIVO

Mettere su il più bel palinsesto musicale, basato sul valore di classifica di ogni città.

PREPARAZIONE

Mescolare le carte Artisti, girare scoperte le prime 4 carte, e piazzarle su 4 spazi.

Ogni giocatore riceve 18.000 marchi (4-6 giocatori), oppure 36.000 (2-3 giocatori).

Ogni giocatore sceglie un simbolo e riceve la corrispondente lista del cast e 4 gettoni.

Con 2-3 giocatori ogni giocatore prende 2 set di gettoni e 2 liste di cast (ogni giocatore produce ogni musical 2 volte).

I soldi e gli artisti ingaggiati sono tenuti segreti.

GIOCO

L'ultimo giocatore ad aver visto un musical inizia per primo. Ogni turno è giocato come di seguito:

Azione obbligatoria: devi o ingaggiare un artista dall'agenzia o mettere su un musical.

Ingaggiare un artista: per ingaggiare un artista, prendere una carta dal tabellone e metterla in mano, e poi pagare il relativo importo alla banca. Poi riempire lo spazio muovendo le carte con il valore più alto alla destra, e riempire lo spazio alla sinistra con la carta in lato.

Il numero di artisti che si possono tenere in mano dipende da quale musical si vuole produrre: dopo aver messo su un musical, si possono tenere in mano soltanto 2 carte, e dopo aver messo su la tua produzione finale, puoi avere soltanto una carta in mano.

Da notare che il SOLO modo di sbarazzarsi di carte è mettere su un musical.

Mettere su un musical: Per mettere su un musical:

1. Disporre scoperti esattamente tanti artisti quanti sono i ruoli del musical.
2. Totalizzare i numeri dei talenti per i ruoli degli artisti nei musical: artisti fuori ruolo contano *sempre zero*, e compagnie teatrali dalle province ("Provinzschauspieler") contano *sempre* come un punto. Inoltre, se il musical è prodotto senza artisti fuori ruolo, aggiunge un bonus uguale al numero di ruoli nel musical. Scrivere il totale di punti sul gettone appropriato del musical, e piazzare a lato le carte artista.
3. Se il musical è il primo del suo tipo alla *premier*, scegliere la città nella quale si desidera debuttare, e piazzare il gettone del musical sullo spazio più in alto per quella città. Se il musical è già stato messo su, inserire il gettone del musical in base alla sua classifica in punti, spingendo tutti i musical con valore inferiore, giù in basso di uno spazio in classifica. Se c'è un pareggio, il musical che ha debuttato per primo sale in classifica. I punti della città determineranno il vincitore del gioco.

Azioni opzionali: Prestito di denaro e scambio di artisti.

Prima di prendere una carta o mettere su un musical (come richiesto sopra), un giocatore può:

1. Prendere un prestito fino a 10.000 marchi su un musical già prodotto. Ogni show può dare prestiti una sola volta, e soltanto fino a 10.000 marchi (se il musical vale almeno 10 punti). Si possono prendere 1.000 marchi per ogni punto dedotto dal punteggio del proprio musical. Per avere il prestito, si devono dedurre il numero appropriato di punti dal musical, scrivere il nuovo valore sotto la linea del "gabbiano" sul gettone, aggiustando la classifica del musical, se necessario, e prendere l'appropriato ammontare di marchi dalla banca.

Se sono state messe su 6 produzioni di qualsiasi show, nessun prestito in denaro può essere preso su quel titolo.

SHOWMANAGER

2. Per 2.000 marchi (pagati alla banca), un giocatore può scartare tutti i 4 artisti e rimpiazzarli con le prime 4 carte nel mazzo dell'agenzia (iniziando con lo spazio zero dei marchi). Se il mazzo è esaurito, mescolare il mazzo degli scarti e formare un nuovo mazzo delle pescate.

FINE GIOCO

Il gioco termina quando tutti i gettoni sono sul tabellone della città. Con 4-6 giocatori, ogni giocatore avrà prodotto 4 musical, e con 2-3 giocatori, avrà prodotto 8 musical.

Sommare i punti guadagnati da ogni giocatore in ogni città differente, in base ai valori stampati sul tabellone (notare che i valori dei musical sono senza significato).

Il giocatore con la maggioranza di punti "città" vince.

Se c'è un pareggio, il giocatore con più denaro vince.

***Tutti i diritti sono detenuti dal legittimo
proprietario.***