

\$how Manager



 Un gioco di Dirk Henn per 2-6 persone

Show Manager

Nei panni di Showmanager investite il vostro denaro per dar vita alla compagnia teatrale ideale per il vostro spettacolo: ingaggiate gli attori migliori evitando di fare

assegnazioni di ruoli sbagliate! Anche il luogo è essenziale per il successo: a New York si potranno riscuotere grandi applausi, ma anche qui il fallimento non è da escludere. Gli Showmanager con maggior esperienza potranno godere di ulteriori bonus grazie a coppie da sogno, ma attenzione ai cuori solitari che potrebbero irrompere nella scena e creare il caos! Su il sipario!

Materiale

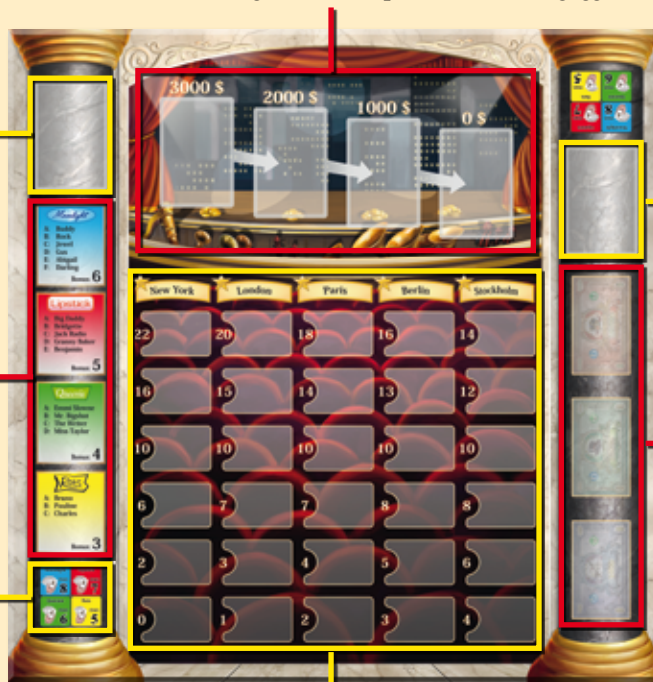
• 1 tabellone

Sulla scena si trovano gli attori che possono essere ingaggiati.

Casella per il mazzo delle carte da pescare.

Per ogni musical sono elencati i ruoli da assegnare ai vari attori nonché i punti bonus per il musical.

Numero di carte massimo per mettere in scena il musical.



Casella per il mazzo degli scarti.

Spazio per la banca.

Nell'auditorio vengono collocati i vari allestimenti del musical.



Attori: star e ...

... dilettanti

• 132 carte degli attori: 120 star – per ogni star è annotato il ruolo che prediligono – e 12 dilettanti che possono recitare in qualsiasi ruolo, evitando assegnazioni sbagliate. (I simboli del cuore e dei fiori vanno utilizzati solo per una variante, nel gioco di base non vengono tenuti in considerazione).



• Denaro – è necessario per ingaggiare gli attori.



• 24 tessere degli allestimenti – 6 tessere per ciascuno dei quattro musical. Gli strumenti musicali servono per contrassegnare i giocatori. Sul lato anteriore vanno indicati il valore degli allestimenti con la penna speciale, sul retro il numero massimo di carte per l'allestimento di ogni musical.



• Targhette con i nomi – sul lato anteriore è rappresentato lo strumento del giocatore e una casella per indicare il nome, sul retro accanto allo strumento uno schema dei turni.

• 1 penna speciale (cancellabile) – per segnare il valore di un allestimento sull'apposita tessera.

• Istruzioni del gioco

Scopo del gioco

Ogni giocatore riveste i panni di Showmanager ed ingaggia diversi attori per mettere in scena, uno dopo l'altro, tutti e quattro i musical. Ogni musical prevede diversi ruoli da assegnare, e ogni attore predilige ruoli in cui può contribuire al successo dello spettacolo.

L'ingaggio di una star costa denaro che può scarseggiare nel corso del gioco. Per disporre di altro contante i giocatori possono dare in prestito musical già allestiti.

Ogni allestimento deve potersi misurare con la concorrenza: solo dal confronto diretto degli allestimenti si

determinerà il punteggio da assegnare ad ogni giocatore.

Anche la scelta del luogo è di estrema importanza: a New York un giocatore può raggiungere grandi successi e conquistare molti punti, ma anche fallire. Stoccolma è meno pericolosa: qui non è prevista la possibilità di conquistare grandi punteggi ma anche gli allestimenti più poveri hanno una chance.

Preparazione del gioco

Il tabellone viene posto aperto al centro del tavolo.

Le carte degli attori vengono mescolate e il mazzo viene predisposto coperto sull'apposita casella sulla sinistra accanto alla scena.

Le quattro carte sulla sommità vengono scoperte una dopo l'altra e poste sulla scena del casting, dalla casella 0 \$ alla casella 3000 \$.

Come capitale iniziale ogni giocatore riceve:

in 3-6 giocatori: 18.000 \$

in 2 giocatori: 36.000 \$

Inoltre, ogni giocatore sceglie una targhetta che monta davanti a sé. Chi lo desidera potrà scrivere qui il proprio nome.

Prende le 4 tessere degli allestimenti con lo stesso strumento rappresentato sulla sua targhetta. Pone queste 4 tessere degli allestimenti davanti a sé in modo tale che il lato con il numero sia visibile.

Attenzione: il valore da max 5 a max 8 indica per ogni singolo musical di quante carte ha bisogno il giocatore per l'allestimento di questo musical.

Se si gioca in due ogni giocatore riceve 2 serie di tessere degli allestimenti.

Le serie di tessere degli allestimenti che non vengono suddivise fra i giocatori valgono come allestimenti di diversi teatri per tournée. Viene stabilito il valore sin dall'inizio e scritto prima di giocare sulla carta (vedi immagine a destra). Si gioca quindi sempre con tutte e 6 le tessere degli allestimenti.



Con 1 teatro per tournée (5 giocatori) vengono utilizzati i seguenti valori:



Con 2 teatri per tournée (2 e 4 giocatori) questi valori:



Con 3 teatri per tournée (3 giocatori) oltre alle due serie per 2 teatri per tournée questi valori:



Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore che ha assistito più di recente ad un musical, gli altri seguono in senso orario.

Il giocatore di turno può anzitutto:

■ **Richiedere un credito per un allestimento già prodotto.**

Dopodiché potrà:

■ **Pagare 2000 \$ ogni qualvolta lo desideri per sostituire tutti gli attori sul palco con altri nuovi.**

Successivamente deve

■ **Ingaggiare uno degli attori**

oppure

■ **Mettere in scena un musical.**



Per comprendere quando e perché può essere opportuno richiedere un credito o sostituire gli attori è utile comprendere l'ingaggio e l'allestimento - pertanto forniremo una spiegazione.

■ **Ingaggiare un attore**

Per ingaggiare un attore, il giocatore versa alla banca l'importo indicato sul tabellone sopra la carta. Quindi prende in mano la carta coperta. Per ciascun turno ogni giocatore potrà ingaggiare un solo attore.

Quindi tutte le carte alla sinistra della casella che si è liberata si spostano di una casella a destra.

Sulla casella da 3000 \$ che si è liberata viene posta la carta scoperta pescata dalla sommità del mazzo. Il turno passa quindi al giocatore successivo.



Esempio: Se Simona vuole acquistare Maddison Garden, deve pagare 1000 \$.

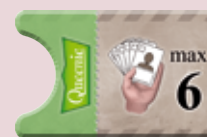


■ **Mettere in scena un musical**

Per mettere in scena un musical, il giocatore di turno deve avere in mano almeno il numero di carte corrispondente al numero di ruoli che il musical prevede, al massimo potrà avere 2 carte in più. Questo numero deve essere considerato come il numero max sulla tessera dell'allestimento.

Presenta poi agli altri giocatori la compagnia teatrale che ha ingaggiato per l'allestimento del musical, scoprendo e posizionando davanti a sé una carta per ogni singolo ruolo da assegnare.

Conserverà in mano le eventuali 2 carte che ha in più.



Il numero max. indica che un giocatore può tenere in mano al massimo 6 carte se mette in scena Queenie. Deve naturalmente avere in mano almeno 4 giocatori per poter assegnare tutti e 4 i ruoli.

Note:

- *Un giocatore non potrà mai avere più carte del numero max più elevato davanti a sé.*
- *Se un giocatore ha in mano un numero di carte pari al numero max più elevato, non potrà ingaggiare attori, ma deve mettere in scena il musical, per evitare di avere in mano più carte rispetto al numero max.*

Com'è l'allestimento?

La capacità di un attore di recitare nel ruolo per il quale è stato ingaggiato è indicata dal punteggio riportato sulla carta.

Una star potrà far acquisire punti solo se viene impiegata per uno dei ruoli indicati sulla sua carta. Può anche essere impiegata per un ruolo che non è indicato sulla sua carta. Ma si tratta di un'assegnazione sbagliata e quindi il valore è pari a 0 (zero). Un attore dilettante fa sempre conquistare un punto in qualsiasi ruolo (sia maschile che femminile) e non rappresenta mai un'assegnazione sbagliata.

Se un pezzo viene messo in scena senza assegnazioni sbagliate, vale punti bonus (il bonus corrisponde sempre al numero di ruoli del musical):

Rats: 3 punti

Queenie: 4 punti

Lipstick: 5 punti

Moonlight: 6 punti

Il punteggio di un allestimento equivale al totale dei punti corrispondenti degli attori ingaggiati, sommati ad eventuali bonus per un allestimento senza assegnazioni errate.

Il risultato viene annotato con la penna speciale sul lato anteriore della tessera degli allestimenti. Le carte escono dal gioco (ma non sul mazzo degli scarti!).

La scelta del luogo della "prima"

Se uno spettacolo viene messo in scena per la prima volta, il manager responsabile potrà decidere in quale città deve avere luogo la prima.

Anzitutto le tessere degli allestimenti dei teatri in tournée vengono disposte sulla barra corrispondente delle città. La tessera con il numero più elevato viene posizionata sulla casella più in alto, altre in valore decrescente sotto.

Dopodiché il giocatore potrà collocare la propria tessera in base alla sequenza numerica. In caso di parità la nuova tessera viene posizionata direttamente sotto la tessera già presente. Se nella sequenza sono già presenti tessere con un valore inferiore, vengono spostate di un posto in basso.



Esempio: Gianni mette in scena Rats. Con Theo Loggy gli vengono assegnati 7 punti per il ruolo di Bruno, con Scarlett Babyface 4 punti nel ruolo di Bridgette e con Billie Somebody ancora un punto nel ruolo di Charles. Non ci sono assegnazioni errate, quindi ha anche un bonus di 3 punti. Complessivamente, il suo allestimento vale quindi 15 punti.



Esempio: Anche Anna mette in scena Rats. Utilizza Chap Kraut nel ruolo di Bruno (avrebbe anche potuto recitare nel ruolo di Charles ma non può dividersi in due), Emilio Bonovaro, nei panni di Bridgette (Rats B) è un'assegnazione errata e conta 0 punti, e con Noam Notalent riceve 5 punti nel ruolo di Charles. Il valore dell'allestimento è quindi 8.



Nota: Se non sono previsti teatri per tournée (se si gioca in 6), la tessera degli allestimenti nella casella corrispondente delle città viene posta sulla casella sulla sommità.

Esempio: Alice è la prima a voler mettere in scena Lipstick. Decide che lo spettacolo avrà luogo a New York. Ci sono 2 teatri per tournée. Pone la tessera Lipstick con il 27 in alto nella colonna NY, la tessera 23 subito sotto. Poiché ha un allestimento di valore pari a 26, pone la tessera fra i due teatri per la tournée.

Con il primo allestimento di un musical viene stabilito che tutti i successivi allestimenti di questo musical vengono svolti solo in questa città. Non potranno essere rappresentati in questa città altri musical.

Per tutti i successivi allestimenti di questo musical le tessere vengono inserite in base allo stesso procedimento.

Nota: Ciò significa naturalmente anche che in una delle 5 città non viene messo in scena alcun musical.

Nota: Anche qui, in caso di parità, viene posizionata una nuova tessera sotto una già presente.

■ Richiesta di un credito (1a azione di un turno, facoltativa)

All'inizio del proprio turno, il giocatore potrà richiedere un credito. A tale scopo deve avere già messo in scena un musical che può cedere in prestito. Regole:

- è possibile dare in prestito solo musical che non sono stati messi in scena da tutti i giocatori.
- ciascun allestimento può essere prestato solo una volta.
- ogni punto di cui viene ridotto il valore di un allestimento vale 1.000 \$.
- per ogni allestimento non è consentito richiedere un credito superiore a 10.000 \$.
- per ogni turno di gioco è possibile richiedere il credito per un solo allestimento.

Il giocatore decide l'importo del credito. Prende la tessera tra quelle che possiede, detrae dal valore dell'allestimento 1 punto per ogni 1.000 \$, segna il nuovo valore sulla casella in basso della tessera e la riposiziona in base al nuovo valore. Quindi riceve dalla banca l'importo del credito.

■ Sostituzione degli attori (2a azione di un turno, facoltativa)

Prima che nel suo turno un giocatore ingaggi un attore oppure metta in scena un musical, pagando 2000 \$ alla banca potrà togliere tutti gli attori presenti sulla scena e porli sul **mazzo degli scarti**. Quindi pesca una per volta le quattro carte sulla sommità dell'altro mazzo e le pone una dopo l'altra – partendo dalla casella "0 \$" – sulle quattro caselle. Questa azione può essere ripetuta a piacimento.

Quando il mazzo si esaurisce, il mazzo degli scarti viene rimescolato per costituire un nuovo mazzo coperto da cui pescare.



Esempio: Alice (suona il violoncello) richiede un credito di 5000 \$ sul suo allestimento di Moonlight. Prende la tessera dal tabellone, detrae 5 punti dai suoi 36 e riposiziona la tessera. Ha esattamente 31 punti come la tessera con il timpano e deve riposizionarla sotto questa.



Conclusione del gioco

Quando un giocatore ha messo in scena il quarto musicale, non gioca più.

Il gioco termina quando l'ultimo giocatore ha messo in scena il suo quarto musicale (quindi quando tutte le tessere sono sul tabellone).

Accanto a ciascuna tessera è indicato il punteggio dell'allestimento. Ogni giocatore conta i punti dei 4 allestimenti. Vince il giocatore con il punteggio maggiore.

In caso di parità vince chi ha più denaro.

Nota: A seconda del numero di carte che un giocatore possiede nell'ultimo allestimento può terminare di giocare anche due turni prima dell'ultimo giocatore.



Esempio: Questo allestimento di Queenie a New York vale 22 punti.

Varianti del gioco

I giocatori più esperti possono cimentarsi nelle due varianti da giocare contemporaneamente oppure con una sola delle due.

Variante 1: Sweethearts

Una serie di carte di attori non forniscono semplicemente informazioni sui ruoli più convincenti del personaggio in questione, ma riportano anche il simbolo di un fiore o di un cuore. Un attore ed un'attrice con un cuore formano una coppia. Ciò aumenta il prestigio di un allestimento, con una conseguente acquisizione di denaro o un aumento del prestigio dell'allestimento stesso.

Un eventuale squilibrio di cuori blu e rossi è invece sinonimo di tensioni e comporta quindi punti da detrarre, a meno che nella compagnia non sia presente un "buon amico" che si prende cura di un cuore solitario.

Quando in un allestimento non sono presenti cuori all'interno della compagnia o ve se ne trovano solo di un colore, il valore dell'allestimento viene calcolato normalmente.

Se nella compagnia si trovano attori con cuori di due colori è previsto

- un bonus per la coppia, se è possibile abbinare tutti i cuori, essendo presente un numero identico di cuori rossi e blu
- e un malus se il numero di cuori rossi differisce da quello di cuori blu.

Gli attori hanno cuori blu, le attrici cuori rossi.



I "buoni amici" si riconoscono da un fiorellino.

Nota: Per il bonus della coppia (e naturalmente anche per il malus) non importa se un attore ricopre il ruolo che predilige o si è verificata un'assegnazione sbagliata.

Bonus coppie

Le coppie aumentano il prestigio di un allestimento. Il giocatore in questione può scegliere un bonus fra i seguenti:

- incassare 2000 \$ oppure
- aumentare di 2 il valore dell'allestimento

Per ogni ulteriore coppia presente all'interno della compagnia il giocatore potrà nuovamente scegliere un bonus.

Malus per cuori solitari

Se in una compagnia teatrale il numero di cuori rossi e blu non coincide, ci sono frequenti litigi e il valore dell'allestimento si riduce di 1 per ogni cuore rappresentato.

Per ogni cuore solitario la riduzione del valore potrà essere impedita versando 1000 \$.

Buoni amici

Fortunatamente esistono ancora dei "buoni amici" (attori con il simbolo del fiore). Un "buon amico" potrà placare i litigi prendendosi cura di **un** cuore.

Con il "buon amico" si evitano tutti gli effetti di questo cuore. La carta del giocatore conta quindi come se non vi fosse rappresentato alcun cuore.

Variante 2: Scambio di ruoli

Questa variante offre ai giocatori una possibile alternativa alla seconda azione facoltativa di un turno: Sostituzione degli attori (vedi pag. 6).

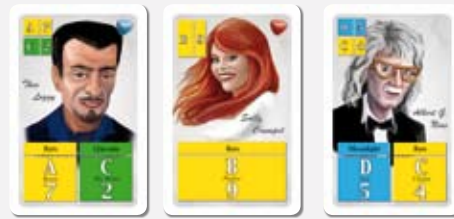
Il giocatore di turno potrà decidere

- di togliere come al solito (ogni qualvolta lo desidera) tutti e 4 gli attori dalla scena per 2000 \$ e sostituirli con 4 nuovi oppure
- scambiare una volta per ogni turno un attore della scena con uno di quelli che ha in mano per 2000 \$.

Con questa nuova possibilità, per uno scambio deve essere soddisfatta un'unica condizione: i due attori devono prediligere almeno un ruolo comune.

Questo scambio costa sempre 2000 \$. L'attore scambiato va in mano al giocatore, quello scartato prende posto sulla casella libera sulla scena.

Quindi si procede come al solito.



Esempio: Maria può decidere di aumentare il valore dell'allestimento da 23 a 25 oppure rimanere con 23 e incassare 2000 \$.



Esempio: La compagnia di Davide presenta 2 cuori blu ed 1 rosso, pertanto il valore dell'allestimento si riduce di 3 e passa da 22 a 19. Decide di pagare 2000 \$ ed evitare due volte la riduzione. Pertanto l'allestimento vale ora 21.



Esempio: Alice può scegliere: Pam Pas potrebbe essere un "buon amico" di Cherie Glace e prendersene cura, per far rimanere invariato il valore dell'allestimento, ma Alice la utilizza naturalmente per prendersi cura di uno degli uomini, ed avere una coppia nella compagnia (bonus!).



Esempio: Per 2000 \$ un giocatore può dar via Giacomo Bellindo e prendere Ernest Severo, poiché entrambi prediligono il ruolo del Rock (Moonlight B). Si potrà naturalmente impiegare Ernesto Severo più tardi anche nel ruolo di Mr. Bigshot (Queenie B).

Nota: Ciò vale indipendentemente dal giocatore con cui è stato scambiato fra quelli presenti.