

*SPIELREGELN*

# *Shakespeare*

*Die Theater Londons sind in heller Aufregung.  
In einer Woche wird Ihre Majestät, die Königin,  
die neuen Aufführungen besuchen und einem der  
Schauspieltrupps ihre Unterstützung angedeihen lassen.*

*Für einige junge Autoren ist das die Chance ihres Lebens,  
weswegen sie versuchen, die Besucher mit immer kühneren  
und farbenfroheren Stücken zu begeistern. Doch wie  
schreibt man in so kurzer Zeit ein Meisterwerk? Wer diese  
Frage am besten beantwortet, wird Geschichte schreiben!*

[www.ystari.com](http://www.ystari.com)

# INHALT

## Pro Spieler:

### 1 Spielertableau



- A** Personen
- B** Stimmungsleiste
- C** Bühne
- D** Belohnungen für Kostüme



5 Zylinder



7 Scheiben



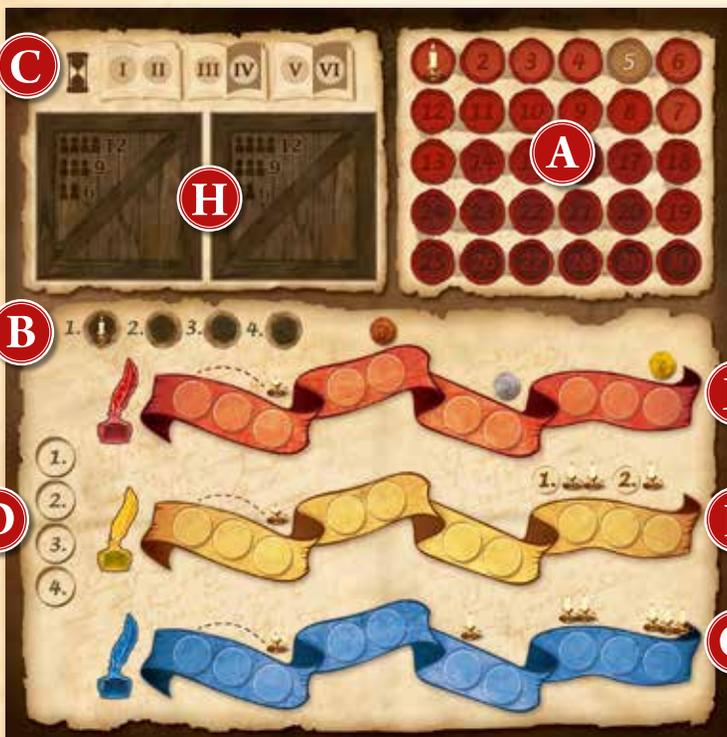
4 Pausenplättchen



1 Anwerbungskarte



Spielübersicht (hier in der Version für 4 Spieler)



### 1 Spielbrett

- A** Prestigeleiste
- B** Reihenfolgeleiste
- C** Tagleiste
- D** Initiativleiste
- E** Akt I
- F** Akt II
- G** Akt III
- H** Felder für Dekorations- und Kostümplättchen



1 Taganzeiger



8 „+3“-Plättchen



56 Münzen zu 1, 3 und 5 Pfund

2 Beutel



- **72 Kostümlättchen:**  
16 schwarze, 16 rosafarbene,  
12 lilafarbene, 12 blaue,  
8 grüne und 8 gelbe



- **72 Dekorationsplättchen:**  
16 schwarze, 16 rosafarbene,  
12 lilafarbene, 12 blaue,  
8 grüne und 8 gelbe



- **30 Personenkarten** (vorne/hinten)



- **10 Zielkarten** (vorne/hinten)

## SYMBOLE



+1 Prestige-  
punkt



-1 Prestige-  
punkt



+1 Stimmung



-1 Stimmung



+1 Aktfeld



-1 Aktfeld



Dekoration



Kostüm

## SPIELIDEE

In Shakespeare haben die Spieler eine knappe Woche, um das bestmögliche Spektakel auf die Bühne zu bringen. Sie müssen Schauspieler und Handwerker anstellen, Bühnen-Dekorationen bauen, Kostüme schneidern und natürlich proben. Nach 6 Tagen gewinnt der Spieler, der das beeindruckendste Stück aufführt.

## SPIELAUFBAU

*Hinweis: Auf Seite 11 stellen wir auch eine Solo-Variante vor.*

- Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt. Der Taganzeiger wird auf Feld 1 der Tagleiste gelegt.
- Die Münzen und die „+3“-Plättchen werden neben das Spielbrett gelegt.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich dementsprechend: 1 Spielertableau, 1 Anwerbungskarte, 1 Spielübersicht (mit der zur Spielerzahl passenden Seite), 5 Zylinder, 7 Scheiben und 4 Pausenplättchen. Eine Scheibe wird auf das dritte Feld (Startfeld) auf der Stimmungsleiste gelegt (in der Mitte des Spielertableaus). Je eine Scheibe wird auf den Beginn jedes Akts auf dem Spielbrett gelegt. Das restliche Spielmaterial legt jeder Spieler vorerst vor sich ab.
- Ein Spieler nimmt eine Scheibe in jeder teilnehmenden Spielerfarbe, mischt diese und legt sie in zufälliger Reihenfolge auf die Reihenfolgeleiste.
- Der Spieler, dessen Scheibe an erster Position in der Reihenfolge liegt, legt seine übrige Scheibe auf Position 1 der Initiativleiste, der zweite Spieler in Spielreihenfolge legt seine übrige Scheibe an die zweite Position usw.
- In den einen Beutel werden so viele Dekorationsplättchen geworfen, wie auf der Spielübersicht angegeben (z. B. bei 4 Spielern 16 schwarze, 16 rosafarbene, 12 lilafarbene, 12 blaue, 8 grüne, 8 gelbe).
- In den anderen Beutel werden so viele Kostümlättchen geworfen, wie auf der Spielübersicht angegeben (z. B. bei 4 Spielern 16 schwarze, 16 rosafarbene, 12 lilafarbene, 12 blaue, 8 grüne, 8 gelbe).
- **Pro teilnehmendem Spieler** werden aus **jedem der beiden Beutel 3 Plättchen gezogen** (bei 4 Spielern 12, bei 3 Spielern 9, bei 2 Spielern 6) und auf das Spielbrett in den dafür vorgesehenen Bereich (H) gelegt.
- Die Personenkarten werden gemischt und bilden einen Zugstapel. (Daneben Platz für einen Ablagestapel lassen.) Von diesem Stapel werden **2 Karten mehr als Spieler** teilnehmen gezogen (also bei 4 Spielern 6 Karten, bei 3 Spielern 5 Karten, bei 2 Spielern 4 Karten) und offen neben das Spielbrett gelegt.
- Der Spieler, der in der Spielreihenfolge an **letzter Position** ist, sucht sich von den gezogenen Personenkarten eine aus und legt sie neben sein Spielertableau. Dann macht der Spieler auf der nächstniedrigen Position dasselbe usw., bis jeder Spieler 1 Karte genommen hat. Die übrig gebliebenen Karten werden auf den Ablagestapel abgeworfen.
- Dann werden erneut **2 Karten mehr als Spieler** teilnehmen vom Zugstapel gezogen und offen neben das Spielbrett gelegt. Jetzt kann das Spiel beginnen.

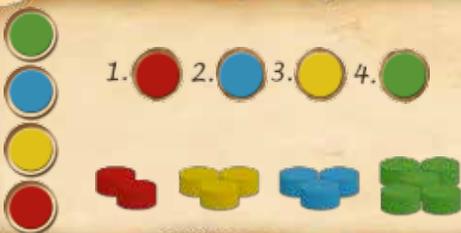
## SPIELÜBERSICHT

Eine Partie Shakespeare wird über **6 Tage** (= 6 Runden) gespielt. Jeder Tag wird wiederum in 6 Phasen unterteilt. Dabei findet Phase 4 (Kostümprobe) nur am 4. und 6. Tag statt.

## EIN TAG

### 1 Bieten

Jeder Spieler nimmt seine 5 Zylinder in die Hand und nimmt geheim eine beliebige Anzahl von ihnen in die Faust. Die übrigen Zylinder hält er weiterhin geheim (z. B. in der anderen Hand). Die Anzahl der Zylinder in der Faust entspricht der Anzahl an Aktionen, die der Spieler an diesem Tag durchführen möchte. Jeder muss mindestens 1 Zylinder in die Faust nehmen. Haben sich alle Spieler entschieden, strecken sie ihre Fäuste aus und zeigen dann alle gleichzeitig, wie viele Zylinder sie darin haben. Wer die **wenigsten Zylinder** geboten hat, versetzt seine Scheibe auf der **Reihenfolgeleiste** auf Position 1 und erhält **1 Prestigepunkt**. Der Spieler mit den zweitwenigsten Zylindern versetzt seine Scheibe auf Position 2 usw. Bei **Gleichstand** entscheidet die Position auf der **Initiativleiste**: Der Spieler, der hier besser platziert ist (auf der niedrigeren Position ist), entscheidet das Unentschieden zu seinen Gunsten. Die Spieler stellen ihre gebotenen Zylinder auf ihre Spielertableaus. Die übrigen Zylinder stellen sie neben ihre Spielertableaus; sie werden an diesem Tag nicht mehr benötigt. Dann werden die Scheiben von der Initiativleiste entfernt und beiseite gelegt.



*Beispiel: Die Spieler zeigen ihre Gebote: Rot hat 2 Zylinder geboten, Grün 5, Blau und Gelb haben beide 3 geboten. Daher beginnt Rot. Er versetzt seine Scheibe auf Position 1 der Reihenfolgeleiste und erhält 1 Prestigepunkt. Zwischen Blau und Gelb herrscht Gleichstand, aber Blau ist auf der Initiativleiste besser platziert als Gelb. Daher wird Blau Zweiter und Gelb Dritter. Grün wird Vierter. Dann werden die Scheiben von der Initiativleiste entfernt und beiseite gelegt.*

### 2 Anwerben und Aktivieren

In dieser Phase führen die Spieler abwechselnd immer genau 1 Aktion durch. Es beginnt der Spieler auf Position 1 der Reihenfolgeleiste, dann folgt der Spieler auf Position 2 usw. Die Phase geht so lange reihum weiter, bis alle Spieler die Zylinder auf ihren Spielertableaus sowie ihre Anwerbungskarten genutzt haben.

*Hinweis: Auch wenn nur noch ein Spieler Zylinder übrig hat, führt er weiterhin Aktionen aus, bis er alle seine Zylinder und seine Anwerbungskarte genutzt hat.*

Ein Spieler darf in seinem Zug entweder eine Person anwerben (einmal pro Tag) oder eine Person aktivieren, indem er einen Zylinder auf diese stellt.

#### A) ANWERBEN (NUR EINMAL PRO TAG MÖGLICH)

Der Spieler nimmt seine Anwerbungskarte und tauscht diese gegen eine der offen ausliegenden Personenkarten. Die ausgewählte Personenkarte legt er neben sein Spielertableau. Er muss sich entscheiden, ob er die Person mit der Vorderseite nach oben auslegt (und damit die individuelle Person anwirbt) oder mit der Rückseite nach oben. Entscheidet er sich für die Rückseite, wirbt er stattdessen einen Komparsen an. Hat der Spieler sich für eine Seite entschieden, kann dies später nicht mehr geändert werden. Egal für welche Seite sich der Spieler entscheidet, die Person bzw. der Komparsen steht ihm ab diesem Zeitpunkt zur Verfügung.

#### DIE KOSTEN DER KARTEN

Alle individuellen Personen fordern Gage bzw. Lohn (= Kosten) zwischen 1 und 5 Pfund. Komparsen arbeiten kostenlos. Allerdings müssen diese Kosten erst bei Spielende bezahlt werden. Es kostet also zunächst einmal nichts, eine Person anzuwerben.

*Zur Erinnerung: Möchte ein Spieler eine Person anwerben, so muss er dafür keinen Zylinder abgeben, sondern nur seine Anwerbungskarte. Jeder Spieler muss in seinem Zug seine Anwerbungskarte nutzen. Aber wenn ein Spieler der Meinung ist, er könne keine der Personen im Angebot bei Spielende bezahlen, kann er immer stattdessen den Komparsen wählen.*



*Beispiel (Fortsetzung): Rot ist Startspieler. Als erste Aktion wirbt er Lady Macbeth an: Er nimmt die Personenkarte aus der Auslage und legt sie neben sein Spielertableau. Seine Anwerbungskarte legt er an deren Stelle in die Auslage. Zahlen muss er dafür erst einmal nichts. Rot kann an diesem Tag keine weitere Person mehr anwerben. Als nächstes ist Blau am Zug.*

## B) AKTIVIEREN

Der Spieler nimmt einen der Zylinder von seinem Spielertableau und stellt ihn auf eine seiner freien Personen. „Frei“ bedeutet, auf der Person steht noch kein Zylinder und es liegt auch kein Pausenplättchen darauf. Dann führt er die Aktion(en) aus, die diese Person ermöglicht. Sie werden durch Symbole auf der rechten Seite der Karte angezeigt. Es gibt folgende Kartenarten und zugehörige Aktionen:

**a) Schauspieler:** Alle Personen mit einem Kostümfeld und einer Aktivierungsfähigkeit sind Schauspieler (auch der Autor links oben auf dem Spielertableau zählt hierzu). Ihr Hauptzweck ist, die Spieler auf den drei Akten auf dem Spielbrett voranschreiten zu lassen. Aber einige haben auch besondere Fähigkeiten. Außerdem hat jeder Schauspieler (und jeder Komparse) eine besondere Kostümfähigkeit, die ausschließlich bei den Kostümproun (Phase 4) zum Tragen kommt. Die Farbe der Feder zeigt an, auf welchem Akt der Schauspieler den Spieler voranschreiten lässt:

- Rote Feder: Akt I
- Gelbe Feder: Akt II
- Blaue Feder: Akt III
- Weiße Feder: Beliebige(r) Akt(e)



*Hinweis: Eine vollständige Übersicht aller Schauspieler ist auf dem Beiblatt zu finden. Komparse nehmen ausschließlich an den Kostümproun teil (Phase 4) und haben ansonsten keine Funktion. Sie können auch nicht mittels eines Zylinders aktiviert werden.*

Schreitet ein Spieler auf einem der Akte voran und erreicht dabei ein Feld, auf dem sich bereits die Scheibe eines anderen Spielers befindet, legt er seine Scheibe auf die bereits dort liegende. Die Scheibe des Spielers, der ein Feld zuerst erreicht hat, liegt also immer ganz unten. Es kann passieren, dass ein Spieler auf einem Akt rückwärts gehen muss. Auch dann wird seine Scheibe oben auf eventuell bereits auf dem Feld liegende Scheiben gelegt.

## INITIATIVLEISTE

Sobald ein Spieler zum ersten Mal an einem Tag einen **Schauspieler** aktiviert, legt er seine Scheibe auf das niedrigste unbesetzte Feld der Initiativleiste.



*Beispiel (Fortsetzung): Blau ist am Zug. Er stellt einen seiner Zylinder auf den Autoren (A) und aktiviert ihn dadurch. Er erhält zwei weiße Federn und entscheidet sich dafür, jeweils 1 Feld auf den Akten II (B) und III (C) voranzuschreiten. Da Blau der Erste ist, der an diesem Tag einen Schauspieler aktiviert, legt er seine Scheibe auf das niedrigste Feld der Initiativleiste (D). Danach ist Gelb am Zug.*

**b) Handwerker:** Es gibt drei Arten von Handwerkern: Gewandmeisterinnen (die für die Kostüme zuständig sind), Bühnenbildner und Alleskönner. Alle Handwerker lassen sich durch das **Handwerker-Symbol** rechts unten auf der Karte identifizieren.

● **Gewandmeisterin:** Der Spieler erwirbt einige der aktuell verfügbaren Kostümplättchen, deren Gesamtkosten den Fähigkeitswert der Gewandmeisterin (6 oder 8) nicht überschreiten dürfen. Erworbene Kostümplättchen weist der Spieler sofort seinen Schauspielern und Komparse zu. Die Plättchen haben folgende Kosten:

- Schwarzes Plättchen = 1
- Rosafarbenes Plättchen = 2
- Lilafarbenes Plättchen = 3
- Blaues Plättchen = 4
- Grünes Plättchen = 5



**Gewandmeisterin   Bühnenbildner   Alleskönner**

- **A** Lohn (Kosten)
- **B** Aktivierungsfähigkeit
- **C** Handwerker-Symbol

**Wichtig: Die gelben Kostümlättchen kann man nicht über Gewandmeisterinnen erhalten.**

## DIE REGELN FÜR DAS SCHNEIDERN VON KOSTÜMEN

- Jedem Schauspieler bzw. Komparsen können maximal 3 Kostümlättchen zugeordnet werden.
- Ein Spieler kann mehrere Kostüme gleichzeitig schneiden. Erwirbt ein Spieler 3 Kostümlättchen, so muss er diese nicht alle demselben Schauspieler bzw. Komparsen zuordnen.
- Ist ein Plättchen einmal zugeordnet, darf es nicht mehr entfernt oder anderweitig zugeordnet werden.
- Sobald einem Schauspieler bzw. Komparsen **3 Kostümlättchen** zugeordnet sind, ist sein Kostüm **vollständig**: Der Spieler addiert die Werte der 3 Plättchen und erhält **sofort** so viel Pfund und/oder Prestigepunkte wie auf den Spielertableaus angegeben. (Beträgt der Wert des Kostüms weniger als 6, so erhält der Spieler nichts.)



Der Spieler darf auch Kostümlättchen mit geringeren Gesamtkosten nehmen, als die aktivierte Gewandmeisterin erlaubt. Erworbene Kostümlättchen müssen gemäß der o. g. Regeln für das Schneiden von Kostümen sofort Schauspielern bzw. Komparsen zugewiesen werden. Kann der Spieler ein Kostümlättchen gemäß der Regeln nicht zuweisen (weil alle Schauspieler und Komparsen bereits vollständige Kostüme besitzen), so darf er dieses nicht erwerben.

*Hinweis: Alle Schauspieler und Komparsen mit vollständigem Kostüm (also mit 3 Plättchen beliebigen Werts) können in Phase 4 während der Kostümprobe ihre Kostümfähigkeit nutzen.*



*Beispiel (Fortsetzung): Gelb aktiviert seine 6er-Gewandmeisterin, nimmt die drei rosafarbenen Kostümlättchen ( $2+2+2=6$ ) und ordnet diese Falstaff zu. Er hätte stattdessen auch ein grünes und ein schwarzes Plättchen nehmen können ( $5+1=6$ ). Da Falstaffs Kostüm mit den 3 Plättchen nun vollständig ist, wird es gewertet: Es hat den Wert 6 und bringt Gelb daher 2 Pfund. Nun ist Grün an der Reihe.*

• **Bühnenbildner:** Der Spieler erwirbt einige der aktuell verfügbaren Dekorationsplättchen, deren Gesamtkosten den Fähigkeitswert des Bühnenbildners (6 oder 8) nicht überschreiten dürfen. Erworbene Dekorationsplättchen legt der Spieler sofort auf seine Bühne. Die Plättchen haben folgende Kosten:

- Schwarzes Plättchen = 1
- Rosafarbenes Plättchen = 2
- Lilafarbenes Plättchen = 3
- Blaues Plättchen = 4
- Grünes Plättchen = 5



**Wichtig: Die gelben Dekorationsplättchen kann man nicht über Bühnenbildner erhalten.**

## DIE REGELN FÜR DAS ERRICHTEN DER BÜHNENDEKORATION

- Die Bühnendekoration wird pyramidenartig von **unten nach oben** errichtet. Um ein Plättchen in die zweite oder eine höhere Reihe legen zu dürfen, müssen die beiden Felder darunter bereits mit Plättchen belegt sein.
- In den Ecken der Bühne sind bereits 4 feste Dekorationen aufgedruckt, um das Errichten der Bühnendekoration zu erleichtern. Auf diese dürfen keine Dekorationsplättchen gelegt werden.
- Ist ein Plättchen einmal gelegt, darf es nicht mehr entfernt oder umgelegt werden.
- Die Farben der gelegten Dekorationsplättchen müssen **symmetrisch** angeordnet werden. Legt der Spieler z. B. ganz rechts unten ein grünes Plättchen, muss er auch das Feld ganz links unten im weiteren Spielverlauf mit einem grünen Plättchen belegen – oder dieses frei lassen. Es ist durchaus erlaubt, erst die eine Seite der Bühne mit Plättchen zu belegen und dann die andere.
- Sobald ein Spieler ein Plättchen auf ein Bühnenfeld mit einer Kerze legt, erhält er sofort 1 Prestigepunkt.



- **Juwelier:** Aktiviert ein Spieler seinen Juwelier, nimmt er entweder 1 gelbes Kostüm- oder 1 gelbes Dekorationsplättchen. Ein gelbes Kostümplättchen hat den Wert 3 und wird gemäß den bekannten Regeln einem Schauspieler bzw. Komparnen zugeordnet. Ein gelbes Dekorationsplättchen ist ein Joker und kann gelegt werden, ohne dass der Spieler die Symmetrie-Regeln beachten muss. (Das gelbe Plättchen nimmt aber nicht die Farbe eines anderen Plättchens an und hat daher also keinen weiteren Effekt!)

*Hinweis: Jedes gelbe Plättchen ist bei Spielende 1 Prestigepunkt wert.*



*Beispiel (Fortsetzung): Grün hat zwischenzeitlich einen Juwelier angeworben und aktiviert diesen nun. Er nimmt ein gelbes Dekorationsplättchen und legt es rechts neben sein grünes Plättchen. Da gelbe Dekorationsplättchen Joker sind, ist die Regel der Symmetrie gewahrt.*

- **Gehilfe:** Der Gehilfe hat eine permanent wirkende Fähigkeit; daher kann und muss er **nicht aktiviert** werden und man kann keinen Zylinder auf ihn stellen. Jeder Gehilfe erhöht dauerhaft den **Wert aller Handwerker des Spielers um 1**.

*Hinweis: Die Fähigkeit des Gehilfen gilt nur für Handwerker, aber nicht für Schauspieler.*

*Beispiel (Fortsetzung): Gelb hat einen Gehilfen angeworben. Wenn er zukünftig seinen Alleskönner aktiviert, hat dieser einen Fähigkeitswert von 5.*

- **Königin:** Wenn sie aktiviert wird, wählt der Spieler zwischen den beiden folgenden Möglichkeiten:

- Er nimmt **4 Pfund** aus dem Vorrat.
- Er zieht **3 Zielkarten**, wählt **1** davon aus und legt die anderen beiden unter den Stapel. (Die Zielkarten bringen Prestigepunkte bei Spielende; sie werden auf dem Beiblatt erläutert.)

*Beispiel (Fortsetzung): Grün hat mehr Zylinder als die übrigen Spieler geboten und hat noch einen letzten Zug. Mit diesem aktiviert er die Königin und nimmt sich 4 Pfund.*

## PASSEN

Ein Spieler muss nicht alle Zylinder nutzen, die er in Phase 1 geboten hat. Wenn er am Zug ist und keine Person aktivieren möchte, kann er passen, auch wenn er noch übrige Zylinder hat. **Dann endet diese Phase für ihn.**

**Wichtig:** Sollte es nach Abschluss von Phase 2 Spieler geben, die keine Schauspieler aktiviert haben, werden deren Scheiben in Zugreihenfolge auf die Initiativleiste gelegt.

## 3 Stimmung

Sobald alle Spieler Phase 2 beendet haben, prüft jeder in Zugreihenfolge die Stimmung innerhalb seiner Truppe.

- A) Für jedes **lilafarbene Dekorationsplättchen**, das jetzt noch auf dem Spielbrett liegt, muss jeder Spieler seine **Stimmung um 1 reduzieren** (die Scheibe nach links schieben).

*Hinweis: Befindet sich die Scheibe auf der Stimmungsleiste bereits ganz links, bleibt sie dort, auch wenn der Spieler seine Stimmung weiter reduzieren müsste. Dasselbe gilt entsprechend, wenn sich die Scheibe ganz rechts befindet und sich die Stimmung weiter verbessern würde.*

- B) Abhängig von der **Position der Scheibe** erhält oder verliert der Spieler nun etwas:

- Ist die Scheibe ganz links (erloschene Kerze), verliert der Spieler 1 Prestigepunkt.
- Auf dem nächsten Feld (graue Feder) muss der Spieler seine Scheibe auf einem der drei Akte um 1 Feld rückwärts bewegen. Er muss einen Akt wählen, auf dem er bereits vorangeschritten ist.
- Auf dem nächsten Feld (dem Startfeld) passiert nichts.
- Auf dem nächsten Feld (Münze) erhält der Spieler 1 Pfund.
- Auf dem nächsten Feld (weiße Feder) schreitet der Spieler auf einem Akt seiner Wahl um 1 Feld voran.
- Ist die Scheibe ganz rechts (brennende Kerze), gewinnt der Spieler 1 Prestigepunkt.



*Beispiel: Es sind noch zwei lilafarbene Dekorationsplättchen übrig. Alle Spieler müssen ihre Stimmung um 2 reduzieren. Blau steht daher auf „1 Pfund“ (A) und erhält 1 Pfund. Danach setzen alle ihre Scheibe zurück auf das Startfeld (B) und die Phase endet.*

- C) Danach werden alle Scheiben für den nächsten Tag wieder auf das Startfeld gesetzt.

## 4 Kostümprobe

Hinweis: Diese Phase findet nur an den Tagen 4 und 6 statt.

In einer Partie finden genau zwei Kostümproben statt. Eine an Tag 4 („erste Kostümprobe“), die andere an Tag 6 („abschließende Kostümprobe“). Bei einer Kostümprobe werden zunächst die Kostümfähigkeiten aller Schauspieler und Komparsen eingesetzt, die vollständige Kostüme (3 Kostümplättchen) besitzen. Die meisten dieser Fähigkeiten erlauben es den Spielern, auf den angegebenen Akten voranzuschreiten. Danach werden die Akte gewertet.

**A) Anprobe:** In der Reihenfolge der Initiativleiste werten die Spieler nacheinander ihre Schauspieler und Komparsen mit vollständigen Kostümen aus: Jeder Spieler bewegt seine Scheiben auf den Akten entsprechend der Kostümfähigkeit des jeweiligen Schauspielers bzw. Komparsen voran. Weiße Federn gelten auch hier als beliebige Akte. Erreicht ein Spieler das Ende einer Leiste, kann er nicht weiter voranschreiten, überzählige Federn gehen verloren. Erreicht ein anderer Spieler das Ende derselben Leiste, so legt er seine Scheibe auf die dort bereits liegende(n) Scheibe(n).

**Wichtig: Ein Schauspieler nimmt auch dann an der Kostümprobe teil, wenn er ansonsten durch ein Pausenplättchen blockiert ist.**

Hinweis: Hamlet und Viola haben besondere Kostümfähigkeiten. Hat einer dieser beiden ein vollständiges Kostüm, erlaubt seine Kostümfähigkeit nicht das Voranschreiten auf einem der Akte. Stattdessen erhält der Spieler den angegebenen Bonus.

**B) Die Akte werten:** Sobald alle Spieler die Anprobe durchgeführt haben, werden die Akte gewertet:



**Akt I (rot):** Jeder Spieler, dessen Scheibe sich auf einem der ersten drei Felder befindet, verliert 1 Prestigepunkt. Jeder Spieler, der wenigstens das fünfte Feld erreicht hat, erhält 1 Pfund. Jeder Spieler der wenigstens das siebente Feld erreicht hat, erhält (stattdessen) 3 Pfund. Jeder Spieler der das letzte Feld erreicht hat, erhält (stattdessen) 5 Pfund.

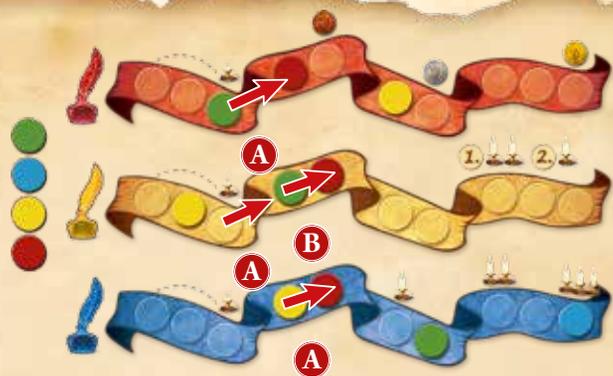
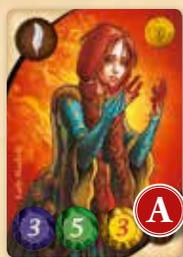


**Akt II (gelb):** Jeder Spieler, dessen Scheibe sich auf einem der ersten drei Felder befindet, verliert 1 Prestigepunkt. Der Spieler, der am weitesten auf dieser Leiste vorangeschritten ist, erhält 2 Prestigepunkte; der Spieler, der am zweitweitesten auf dieser Leiste vorangeschritten ist, erhält 1 Prestigepunkt.

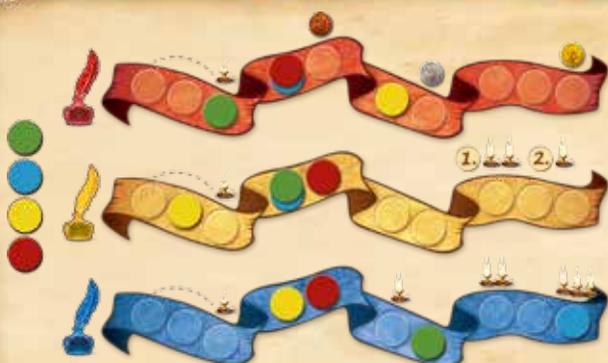
Zur Erinnerung: Befinden sich die Scheiben mehrerer Spieler auf demselben Feld, ist der Spieler besser platziert, dessen Scheibe sich weiter unten im Stapel befindet.



**Akt III (blau):** Jeder Spieler, dessen Scheibe sich auf einem der ersten drei Felder befindet, verliert 1 Prestigepunkt. Jeder Spieler, der wenigstens das sechste Feld erreicht hat, erhält 1 Prestigepunkt. Jeder Spieler der wenigstens das achte Feld erreicht hat, erhält (stattdessen) 2 Prestigepunkte. Jeder Spieler der das letzte Feld erreicht hat, erhält (stattdessen) 3 Prestigepunkte.



Beispiel: Am vierten Tag führt Rot als letzter Spieler die Kostümprobe durch, weil er der vierte Spieler auf der Initiativleiste ist. Von seinen Personen haben Lady Macbeth, Hamlet und ein Komparse vollständige Kostüme und nehmen daher an der Anprobe teil. Die Kostüme des Autors und von Falstaff sind nicht vollständig, daher nehmen sie nicht teil. Rot schreitet aufgrund der Kostümfähigkeit von Lady Macbeth auf jedem der drei Akte um 1 Feld voran. Der Komparse hat 1 weiße Feder, für die der Spieler entscheidet, auf der gelben Leiste voranzuschreiten (B). Dann erhält er noch 1 Prestigepunkt durch Hamlet (C).



Beispiel: In Akt I befindet sich Grün noch auf dem dritten Feld, daher verliert er 1 Prestigepunkt. Blau und Rot befinden sich auf dem vierten Feld, daher bekommen sie nichts, verlieren aber auch nichts. Gelb befindet sich auf dem sechsten Feld und erhält 1 Pfund. In Akt II liegt Rot vorne und erhält dafür 2 Prestigepunkte. Grün und Blau befinden sich auf demselben Feld, aber Blau hat das Feld zuerst erreicht (er liegt unten), weswegen er 1 Prestigepunkt erhält und Grün leer ausgeht. Gelb verliert 1 Prestigepunkt. In Akt III erhalten Rot und Gelb nichts. Blau erhält 3 Prestigepunkte und Grün 1.

## 5 Aufräumen

Hinweis: Am sechsten Tag entfällt diese Phase.

- Jeder Spieler nimmt seine Anwerbungskarte zurück; alle nicht angeworbenen Personenkarten werden auf den Ablagestapel abgeworfen. Dann werden wieder 2 Karten mehr als Spieler teilnehmen vom Zugstapel gezogen und offen neben das Spielbrett gelegt. Sind nicht mehr genügend Karten im Zugstapel, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Zugstapel bereitgelegt.
- Genauso werden alle übriggebliebenen Kostüm- und Dekorationsplättchen abgeworfen. (Diese kommen aus dem Spiel und werden nicht zurück in die Beutel geworfen.) Dann werden neue Plättchen aus den Beuteln gezogen (je 12 bei 4 Spielern, je 9 bei 3 Spielern und je 6 bei 2 Spielern) und auf das Spielbrett gelegt.

Hinweis: Die Spieler dürfen jederzeit die abgeworfenen Kostüm- und Dekorationsplättchen durchsehen. Mithilfe der Spielübersicht ist es somit möglich, zu bestimmen, welche Plättchen sich noch in den Beuteln befinden.

- Der Taganzeiger wird ein Feld weiter gesetzt.

## 6 Pause

Hinweis: Am sechsten Tag entfällt diese Phase.

- Alle Spieler müssen jetzt einige der Personen, die sie an diesem Tag aktiviert haben, für den folgenden Tag pausieren lassen. Es müssen **alle aktivierten Personen, bis auf 1, pausieren**. Jeder Spieler nimmt 1 **Pausenplättchen** weniger als er Zylinder eingesetzt hat und verteilt diese auf die **Personen**, die er **aktiviert** hatte. (Man kann keine Person pausieren lassen, die man an diesem Tag nicht aktiviert hatte.) Diese Personen **stehen am folgenden Tag nicht zur Verfügung**. Erst zu Beginn der Pausenphase des nächsten Tages werden alle Pausenplättchen entfernt. Sobald ein Spieler alle Pausenplättchen eingesetzt hat, nimmt er die Zylinder von seinen Personen und stellt sie zu denen, die er an diesem Tag nicht eingesetzt hatte.

Hinweis: Es pausieren nur Personen, die auch aktiviert worden sind. Hat ein Spieler 5 Zylinder geboten, aber nur 4 davon eingesetzt, muss er auch nur 3 Personen pausieren lassen. Da Gehilfen und Komparsen nicht aktiviert werden können, kann man auf diese auch keine Pausenplättchen legen.



Beispiel: An diesem Tag setzt Grün 5 Zylinder ein. Daher muss er 4 Pausenplättchen legen und lässt die Königin, Falstaff, den Autor und seinen Bühnenbildner pausieren. Den Juwelier wird er am nächsten Tag also erneut aktivieren können, aber keine der anderen Personen. Dann nimmt er seine Zylinder zurück.

## SPIELEND

Die Partie endet nach der Kostümprobe (Phase 4) des sechsten Tages.

- Jeder Spieler deckt nun noch seine **Zielkarten** auf und wertet diese in beliebiger Reihenfolge aus. Er erhält für jede zwischen **0 und 3 Prestigepunkte**, abhängig davon, ob und wie erfolgreich das Ziel erreicht wurde.
- Jeder Spieler erhält **1 Prestigepunkt für jedes gelbe Plättchen** in seinem Besitz (auch wenn es einer Person mit unvollständigem Kostüm zugeordnet ist.)
- Dann muss jeder Spieler seine Personen entlohnen. Dabei darf der Spieler seine Pfund nach Belieben, gemäß der Kosten (1/3/5), auf seine Personen verteilen. **Für jede Person, die der Spieler nicht vollständig entlohnen kann, verliert er 2 Prestigepunkte.**

Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten gewinnt die Partie. Bei Gleichstand ist derjenige Spieler besser platziert, der mehr Pfund übrig hat.

## SOLO-VARIANTE

Mit dieser Variante kannst du dich mit den Spielmechanismen vertraut machen und versuchen, mit verschiedenen Strategien dein Bestergebnis weiter zu verbessern.

Die Spielregeln entsprechen im Wesentlichen denen des **2er-Spiels**, mit folgenden Ausnahmen:

- Beim Spielaufbau wirfst du so viele Plättchen in den Beutel, wie auf der Spielübersicht für 1 Spieler angegeben ist. (Die Anzahl ist dieselbe wie im 2er-Spiel.)
- Beim Spielaufbau und in jeder Aufräumen-Phase ziehst du 6 Plättchen aus jedem Beutel.
- Beim Spielaufbau und in jeder Aufräumen-Phase ziehst du 4 Personenkarten vom Zugstapel.
- Beim Spielaufbau legst du von einer beliebigen anderen (neutralen) Farbe 3 Scheiben jeweils auf das vierte Feld jedes Akts.
- Phase 1 entfällt (an jedem Tag).
- In Phase 2 spielst du so lange wie du möchtest. Nutzt du nur 1 oder 2 Zylinder, erhältst du 1 Prestigepunkt.
- Bei der Wertung während der ersten Kostümprobe vergleichst du in Akt II die Position deiner Scheibe mit der neutralen Scheibe. Danach legst du alle neutralen Scheiben auf das achte Feld ihrer Leiste.
- Auch bei der Wertung während der letzten Kostümprobe vergleichst du in Akt II die Position deiner Scheibe zunächst mit der neutralen Scheibe. Hast du die Zielkarte, die dir Prestigepunkte für den jeweils ersten Platz in jedem Akt bringt, vergleichst du die Positionen deiner Scheiben mit denen der neutralen Scheiben, um festzustellen, wie viele Prestigepunkte dir die Zielkarte bringt.

## VARIANTE „STRATEGISCHE PAUSEN“ (2–4 SPIELER)

In dieser Variante werden die Pausenplättchen nicht gleichzeitig von allen Spielern gelegt, sondern in der Reihenfolge der Initiativleiste. **Aber Vorsicht: Dies kann das Spiel merklich verlängern.**

## STRATEGIE-TIPPS

- In Shakespeare gibt es 3 große Bereiche, in denen man Prestigepunkte erringen kann: Die Akte, die Dekorationen und die Kostüme. Dazu kommen einige alternative Punktequellen, die man ebenfalls nicht außer Acht lassen sollte: Die Zielkarten, die gelben Plättchen und der Punkt für das niedrigste Gebot zu Beginn jedes Tages. Das Spiel wurde so entwickelt, dass verschiedene Strategien zum Sieg führen können. Man kann versuchen, sich überall gleichmäßig zu engagieren oder sich vor allem auf 2 der Bereiche zu konzentrieren und den dritten etwas zu vernachlässigen. Es ist aber eher eine schlechte Idee, sich nur auf 1 Bereich zu fokussieren.
- Die Interaktion mit den Mitspielern ist ebenfalls ein bedeutendes Element des Spiels, auch wenn diese nur indirekt stattfindet. So ist es wichtig, zu erkennen, wie man einen Mitspieler behindern kann, z. B. indem man sieht, welches Dekorationsplättchen er für seinen symmetrischen Bühnenaufbau benötigt – um ihm dieses ggf. wegzunehmen. Noch wichtiger ist es natürlich, zu verhindern, dass man selbst blockiert wird. Und natürlich muss man seine Strategie an die Gelegenheiten anpassen, die einem die Mitspieler bieten. Wenn sich 3 Spieler um Dekorationen schlagen, ist es eine gute Idee, sich auf Kostüme zu verlegen.
- Beim Bieten in Phase 1 jedes Tages werden wichtige Entscheidungen getroffen. Man sollte gut überlegen, wie viele Aktionen die Mitspieler wohl am kommenden Tag durchführen wollen und wie viele man selbst machen möchte – und machen muss. Es ist oft nicht sinnvoll, nur 1 Zylinder zu bieten. Aber wenn man am letzten Tag ganz dringend eine bestimmte Sache benötigt, sieht das evtl. anders aus. Insbesondere, wenn man sonst nicht mehr viel zu tun hat und auf der Initiativleiste hinten steht. Der 1 Prestigepunkt ist sicherlich auch nicht zu vernachlässigen.
- Natürlich ist es von Bedeutung, welche Personen man anwirbt. Auch hier bietet Shakespeare viele strategische Möglichkeiten. Eine „Billigproduktion“ mit günstigen Personen kann genauso erfolgreich sein, wie sich nur mit den besten und teuersten Schauspielern und Handwerkern abzugeben. In den Spieltests haben wir Sieger gesehen, die 11 Pfund für Gagen und Löhne zu zahlen hatten. Andere Sieger haben mehr als das Doppelte ausgegeben. Alles ist möglich. Eine Person am Ende der Partie nicht zu bezahlen, wird auf den ersten Blick verhältnismäßig hoch bestraft. 2 Prestigepunkte sind nicht wenig. Aber es kann durchaus sinnvoll sein, anstatt am letzten Tag Geld einzutreiben, ein Kostüm oder den Bühnenaufbau zu vollenden, um mehr Prestigepunkte direkt oder durch erfüllte Zielkarten zu erhalten.
- Die 8er-Handwerker geben einem Spieler viele Möglichkeiten, müssen aber auch clever genutzt werden. Man kann mit ihnen z. B. die Bühne schnell komplettieren, aber das ist gar nicht immer sinnvoll, da man sich dadurch auch der Möglichkeit beraubt, einem Mitspieler eine bestimmte Dekoration wegzunehmen, die dieser dringend benötigt. Außerdem führt die Konzentration auf einen Aspekt des Spiels immer dazu, dass andere vernachlässigt werden. Kostüme muss man z. B. nicht schnell vollenden, es sei denn die Kostümprobe steht an. Daher kann es durchaus besser sein, erworbene Kostümplättchen zunächst auf mehrere Personen zu verteilen und sich so die Möglichkeit offenzuhalten, gezielt punkte- oder geldträchtige Kostüme maßzuschneidern.
- Wir hatten öfters die Frage von neuen Spielern, was denn eine gute Punktzahl bei Spielende sei. Tatsächlich hängt dies sehr von der Spielerzahl ab. Bei 4 Spielern ist man mit 22 Punkten gut dabei, bei 3 Spielern mit 24, zu zweit mit 26. In der Solo-Variante sollte es möglich sein, auch 30 Punkte und mehr zu erreichen.

## THEMA

- Es ist kaum bekannt, dass Shakespeare seine Stücke nicht nur geschrieben hat, sondern auch als Schauspieler in ihnen aufgetreten ist. (Und manchmal sogar in den Stücken anderer Autoren). Deswegen hat der Autor zwei weiße Federn. Diese stehen sowohl für seine Schreibkunst als auch für seine Schauspielkunst.
- Zu Shakespeares Zeiten war es Frauen nicht erlaubt, als Schauspielerinnen in Stücken aufzutreten. Daher wurden die Frauenrollen von (zumeist) jungen Männern vor dem Stimmbruch gespielt, die Frauenkleider trugen. Dennoch haben wir uns bei den Illustrationen für einen gewissen Anachronismus entschieden und die weiblichen Rollen mit Frauen besetzt.
- Das Geld, welches die Spieler im Verlauf der Partie einnehmen, stellt das Eintrittsgeld der Zuschauer dar, die sich das Stück anschauen. In frühen Versionen des Spiels wurde das Geld daher (genauso wie die Prestigepunkte) erst bei Spielende eingenommen. Das wäre so zwar logisch korrekt, aber es hat sich bei der Entwicklung des Spiels herausgestellt, dass es deutlich praktikabler ist, bereits im Spielverlauf Geld und Prestigepunkte zu kassieren. Zum einen ermöglicht es den Spielern einen besseren Überblick über ihre Einnahmen/Ausgaben und wie sie relativ zu den Mitspielern aktuell stehen. Zum anderen vereinfacht es die Wertung bei Spielende enorm.
- Vollständige Kostüme sind Geld und/oder Prestigepunkte wert – oder gar nichts. Auch dies steht für die Reaktionen des Publikums auf die Inszenierung. Irgendwelche Allerweltskostüme locken keinen Hund hinter dem Ofen hervor, daher sind sie auch nichts wert. Aber ein prächtiges Kostüm ist durchaus ein Zuschauermagnet, also einträglich. Ein besonders aufwändiges Kostüm ist zwar beeindruckend und daher prestigeträchtig, aber eben auch so teuer, dass dies monetär allenfalls ein Nullsummenspiel ist.
- Das Leben als Schauspieler ist durch vielerlei Proben bestimmt. In Frankreich haben wir heute die „italienne“ (Textprobe), die „allemande“ (Stell- und Bewegungsprobe), die „couturière“ (Kostümprobe) und die „générale“ (Generalprobe). In Shakespeares Zeit steckte der Schauspielberuf noch in den Kinderschuhen und solche Abläufe waren noch nicht fest etabliert. Dennoch wollten wir die beiden Kostümproben ins Spiel einbauen und als Höhepunkte des Spiels inszenieren. Lasst uns spielen!

## MEIN DANK GEHT

An Alain für seine Einladung, die Welt der Spiele zu entdecken und mich den Herausforderungen des Schaffens zu stellen. An Karine, die der Quell des Spiels war. An meinen Freund Xavier, dessen Kritik und Ideen mich weitergebracht haben. An Mazu, Lautrec, Dude und an all die Spieler, die das Spiel in seinem Entstehungsprozess begleitet und immer wieder getestet haben, in der Hoffnung, es irgendwann tatsächlich auch kaufen zu können. An Mathieu für seinen Vorschlag, es Ystari vorzustellen. An Cyril und Thomas, die mich von Anfang an so gut geleitet haben, dass ich ihnen mein Werk blind anvertraut habe. An Arnaud und Nériac für die wundervollen Personen und das sonstige Spielmaterial. Und allen andern bei Ystari für die Arbeit, die sie in das Spiel gesteckt haben. Das alles macht mich so glücklich, dass ich große Lust habe, mit einem neuen Projekt sofort ganz von vorne zu beginnen.

Und natürlich an Marie, meine Muse und Inspiration, für ihre unablässige Unterstützung und ihre nie endende Zuversicht.

RV Rigal

## EIN TAG (ZUSAMMENFASSUNG)

- 1) Bieten:** Die Spieler bieten 1–5 Zylinder, um die Zugreihenfolge zu bestimmen. Der Startspieler erhält 1 Prestigepunkt. Gleichstände werden über die Position auf der Initiativleiste aufgelöst.
- 2) Anwerben oder Aktivieren:** In Zugreihenfolge können die Spieler immer abwechselnd entweder anwerben (1 x pro Tag) oder mit 1 Zylinder 1 Person aktivieren.
- 3) Stimmung** (in Zugreihenfolge):
  - a) Nicht genommene lilafarbene Dekorationsplättchen reduzieren die Stimmung aller Spieler.
  - b) Jeder Spieler prüft die Stimmung innerhalb seiner Truppe und wird entsprechend belohnt oder bestraft.
  - c) Jeder Spieler setzt seine Scheibe auf das Startfeld zurück.
- 4) Kostümprobe** (nur an den Tagen 4 und 6):
  - a) In der Reihenfolge der Initiativleiste aktivieren die Spieler reihum die Kostümfähigkeiten ihrer Schauspieler und Komparsen mit vollständigen Kostümen.
  - b) Die 3 Akte werden gewertet.
- 5) Aufräumen:**
  - a) Neue Personenkarten werden ausgelegt.
  - b) Neue Dekorations- und Kostümplättchen werden gezogen und ausgelegt.
  - c) Der Taganzeiger wird ein Feld weiter bewegt.
- 6) Pause:** Alle (bis auf 1) an diesem Tag aktivierten Personen werden für den folgenden Tag mit Pausenplättchen blockiert.

## SPIELENDEN (ÜBERSICHT)

Zum aktuellen Stand auf der Prestigeleiste addiert jeder Spieler:

- a) die Prestigepunkte seiner Zielkarten,
  - b) 1 Prestigepunkt für jedes seiner gelben Plättchen,
  - c) -2 Prestigepunkte für jede seiner nicht vollständig bezahlten Personen.
- Übrige Pfund sind Tiebreaker.