

OPERA



SPIELREGELN

Inhalt

Einleitung	2
Ziel des Spiels	2
Spielmaterial	2
Spielvorbereitung	3
Spielablauf	3
1. Festlegen des Budgets	
2. Aktionen der Charaktere	
3. Einkommen	
4. Ende der Runde	
Wertungsrunden und Epochen	5
Die Charaktere	5
1. Der Impresario	
2. Der Architetto	
3. Die Signora	
4. Der Maestro	
5. Der Critico	
6. Der Esperto	
Ende des Spiels und Sieger	6
Sonderregeln für 2 Spieler	6
Beispielrunde	7
Danksagungen	8
Impressum	8

Einleitung

Im Jahr 1607 wurde Monteverdis Oper *L'Orfeo* uraufgeführt. Innerhalb der nächsten Jahrhunderte begeisterte sie ganz Europa. In **OPERA** stellen die Spieler adelige Familien dar, die die Kunst in der Oper fördern wollen.

Mit Hilfe von sechs verschiedenen Charakteren errichten die Spieler schöne Opernhäuser und unterstützen sechs herausragende Komponisten. Indem sie eine Vielzahl von Aufführungen anbieten, ziehen sie mehr Zuschauer an und verdienen genug Geld, um die renommiertesten Opern auf den größten Bühnen präsentieren zu können.

Die Höhe des Budgets entscheidet über die Spielerreihenfolge. Die Spieler verdienen Geld und Siegpunkte, indem sie im richtigen Augenblick die verschiedenen Charaktere anwerben. **OPERA** verläuft über neun Runden, die in drei Epochen unterteilt sind: Barock, Klassik und Romantik. Und in jeder Runde ist es das Timing, das eine wichtige Rolle spielt, soll die eingeschlagene Strategie erfolgreich sein.

Ziel des Spiels

Der Spieler, dem es durch taktisch kluges Spiel, dem richtigen Gespür für den passenden Moment und einer kleinen Prise Glück gelingt, am Ende die meisten Siegpunkte auf seinem Konto zu haben, gewinnt.

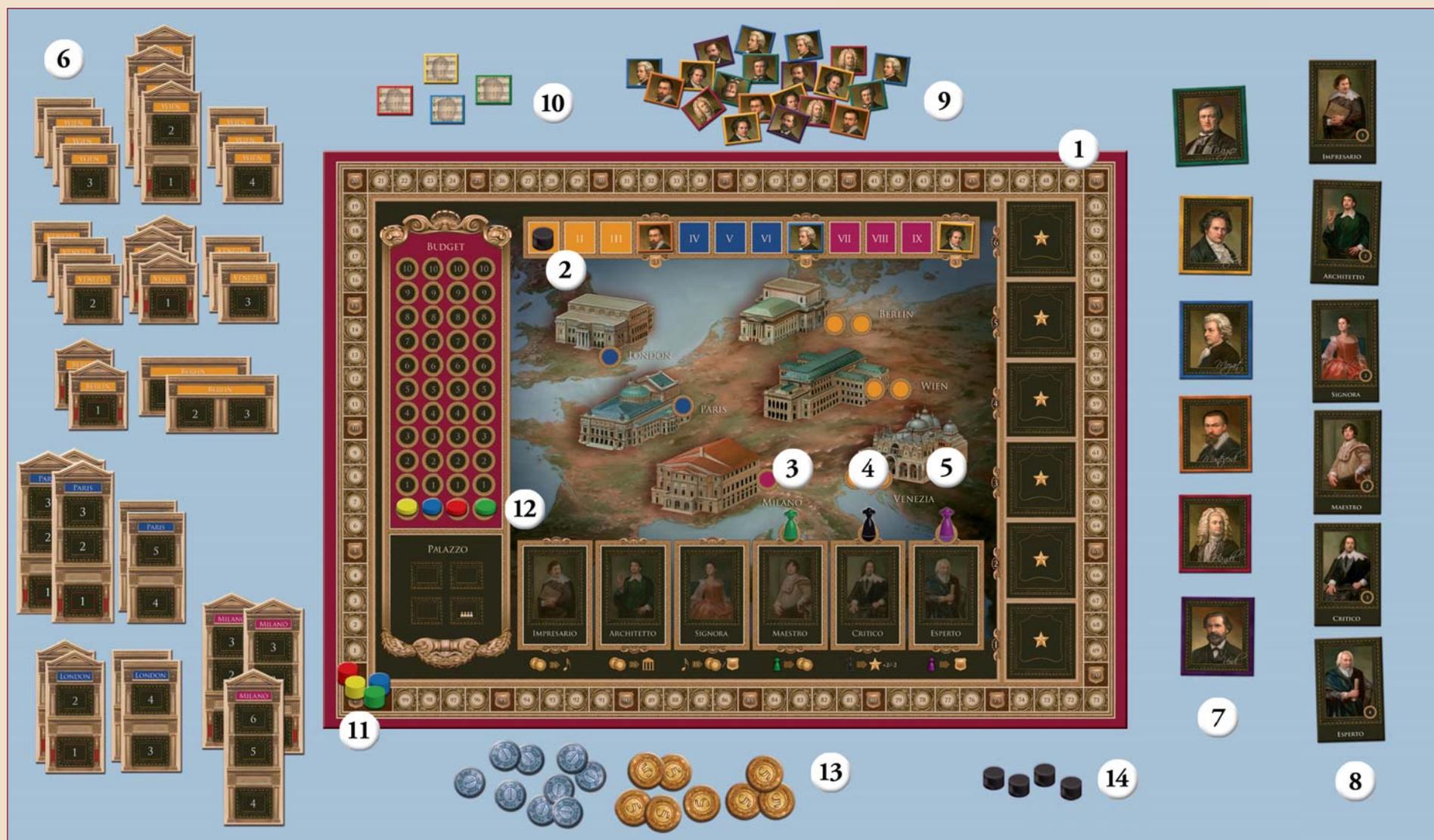
Spielmaterial

- 1 Spielplan [1]
- 1 schwarzer Rundenmarker [2]
- 1 Maestro (grün) [3]
- 1 Critico (schwarz) [4]
- 1 Esperto (lila) [5]
- 38 Gebäudekarten [6]
- 6 Komponisten [7]
- 6 Charaktere [8]
- 84 Musikstücke (14 je Komponist) [9]

In den Spielerfarben Blau, Gelb, Grün und Rot jeweils:

- 1 Musikstück des Hauskomponisten [10]
- 1 Punktemarker [11]
- 1 Budgetmarker [12]
- 1 Sichtschirm

- 24 Dukaten mit dem Wert 1 [13]
- 30 Dukaten mit dem Wert 5 [13]
- 4 Marker *Ende der Vorstellung* [14]
- 4 Aufkleber mit Kreuz



Spielvorbereitung

Vor der ersten Partie

Auf die vier Budgetmarker [12] wird jeweils auf eine Seite ein Aufkleber mit Kreuz geklebt.

Allgemeine Vorbereitungen

Der Spielplan [1] wird in die Tischmitte gelegt. Der schwarze Rundenmarker [2] kommt auf das Feld „I“ im oberen Bereich des Spielplans. Die drei Spielfiguren Maestro [3], Critico [4] und Esperto [5] werden auf ihre Ausgangspositionen gestellt, die sich im unteren Bereich des Spielplans über den Ablagefeldern der entsprechenden Karten befinden.

Es werden alle Gebäudekarten [6] benötigt, die maximal so viele Figuren zeigen, wie Spieler an der Partie teilnehmen. Karten, auf denen mehr Figuren zu sehen sind, bleiben in der Schachtel. Die ausgewählten Gebäudekarten werden einzeln untereinander neben dem Spielplan angeordnet - in folgender Reihenfolge: Venezia, Wien, Berlin, London, Paris und Milano. Dabei liegen die Gebäudekarten für Venezia, Wien und Berlin offen aus, so dass die darauf abgebildeten Gebäude zu sehen sind. Die anderen Karten bleiben zunächst verdeckt, da diese Städte erst im späteren Spielverlauf aktiviert werden.

Die Komponisten [7] werden gemischt und zufällig auf die sechs Positionen der Ruhmesleiter rechts auf dem Spielplan platziert. Die Charaktere [8] (Impresario, Architetto, Signora, Maestro, Critico und Esperto) gehören auf die entsprechenden Abbildungen auf dem Spielplan.

Die Musikstücke [9] der sechs Komponisten werden verdeckt (mit den Portraits nach unten) gemischt und bilden den Vorrat. Bei vier Spielern werden nun 9 Musikstücke aufgedeckt und auf die passenden Komponisten auf der Ruhmesleiter platziert. Bei einer Partie zu dritt werden 7, im Spiel zu zweit 5 Musikstücke aufgedeckt.

Von jedem Komponisten können höchstens drei Musikstücke angeboten werden (im Spiel zu zweit höchstens zwei Musikstücke). Sollten mehr als drei Stücke desselben Komponisten aufgedeckt werden, kommen die überzähligen zurück in den Vorrat und werden durch neue ersetzt.

Dann werden zufällig drei Musikstücke verschiedener Komponisten vom Vorrat mit den Portraits nach oben auf die drei schwarzen Felder zwischen den Rundenfeldern im oberen Bereich des Spielplans gelegt. Eine Oper dieser Komponisten bringt in der entsprechenden Wertungsrunde zusätzliche Siegpunkte ein.

Vorbereitungen für jeden einzelnen Spieler

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält seinen passenden Punktemarker [11], Budgetmarker [12], Sichtschirm und das Musikstück seines Hauskomponisten [10]. Außerdem erhält jeder Spieler einen Marker *Ende der Vorstellung* [14] sowie 20 Dukaten (3 x 5, 5 x 1) [13].

Jeder Spieler stellt seinen Sichtschirm vor sich auf. Hier bewahrt er seine Dukaten auf sowie im Verlauf des Spiels seine Musikstücke, sofern sie nicht in einem Saal seiner Opernhäuser untergebracht sind.

Die Punktemarker [11] kommen auf das Feld 0 der Zählleiste.

Die Spieler einigen sich auf einen Startspieler. Die Budgetmarker aller Spieler werden mit dem Kreuz nach unten auf Stufe 0 der Budgettabelle auf dem Spielplan platziert. Dabei legt der Startspieler seinen Marker in die erste Spalte (von links). Die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn und belegen reihum die anderen Spalten von links nach rechts.

Außer dem Startspieler erhalten alle anderen Spieler zusätzliche Dukaten: Der zweite Spieler (d. h. der linke Nachbar des Startspielers) erhält zusätzlich 1 Dukaten, der dritte Spieler bekommt 2 Dukaten und der vierte Spieler 3 Dukaten.

Schließlich erhält jeder Spieler ein Hauptgebäude in Venezia (den Gebäudeteil mit Saal „I“) und platziert es vor sich neben dem Sichtschirm. In Saal „I“ dieses Gebäudes legt er das Musikstück seines Hauskomponisten. Für dieses erste Gebäude erhalten die Spieler keine Punkte.

Spielablauf

Eine Partie **OPERA** geht über 9 Runden. Jede Runde besteht aus den folgenden Phasen:

1. Festlegen des Budgets
2. Aktionen der Charaktere
3. Einkommen
4. Ende der Runde

1. FESTLEGEN DES BUDGETS

In dieser Phase legen die Spieler ihre Budgets fest, indem sie Dukaten bieten. Das Budget entscheidet über die Spielerreihenfolge im gesamten Spiel und wird für die Honorare der verschiedenen Charaktere benötigt.

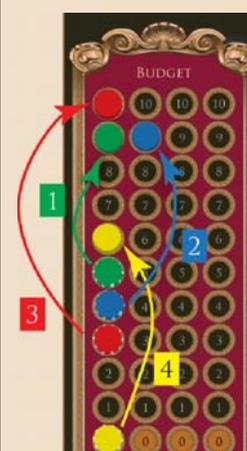
Jeder Spieler wählt hinter seinem Sichtschirm eine beliebige Anzahl Dukaten, nimmt sie in die Hand und bietet, indem er die geschlossene Faust mit dem Geld in die Mitte streckt. Alle Spieler öffnen gleichzeitig ihre Hand und zeigen, wie viel Geld sie geboten haben. Ein Gebot kann auch 0 Dukaten sein.

Hinweis: Ein **OPERA-Einsteiger** sollte in der ersten Runde *mindestens 5 Dukaten bieten*.

Der Spieler, dessen Marker auf der Budgettabelle am höchsten steht, bewegt seinen Marker als erster um so viele Stufen nach oben, wie er Dukaten geboten hat. Bei gleicher Stufe auf der Budgettabelle entscheidet die Spalte: Ein Marker, der links von einem anderen Marker steht, wird vor diesem bewegt. Das gebotene Geld wird in den allgemeinen Vorrat gelegt.

Achtung: Wird ein Budgetmarker nach oben bewegt, muss er immer auf die erste verfügbare Spalte dieser Stufe platziert werden (so weit links wie möglich). Werden Plätze links von einem Marker frei, wird er sofort nach links verschoben.

Beispiel



Zum Ende der vorigen Runde standen auf der Budgettabelle Grün auf 5, Blau auf 4, Rot auf 3 und Gelb auf 0.

Die Spieler bieten: Grün 4 Dukaten, Blau 5, Rot 7 und Gelb 6. Grün bewegt seinen Budgetmarker als Erster, da er die höchste Position vor dem Bieten hatte. Die anderen Spieler folgen entsprechend ihrer Positionen auf der Budgettabelle. Grün steigt auf Stufe 9, Blau ebenfalls auf Stufe 9 (jedoch in die Spalte rechts von Grün), Rot auf Stufe 10 und Gelb auf Stufe 6.

Die Budgettabelle legt die Spielerreihenfolge immer von oben nach unten fest. Bei gleicher Stufe ist die Reihenfolge entlang den Spalten von links nach rechts.

Achtung: Das Budget kann höchstens auf Stufe 10 steigen. Wenn der Marker eines Spielers beispielsweise auf Stufe 3 steht, kann er sein Budget maximal um 7 Dukaten erhöhen.

Nachdem alle Spieler ihre Marker bewegt haben, endet diese Phase.

2. AKTIONEN DER CHARAKTERE

Die Spieler wählen Charaktere, die für sie Aktionen durchführen. Der Spieler, dessen Marker sich auf der Budgettabelle am weitesten oben befindet, beginnt. Um eine Aktion auszuführen, wird die entsprechende Gebühr vom Budget abgezogen. Infolgedessen kann sich die Spielerreihenfolge ändern. Jeder Charakter kann pro Runde nur einmal gewählt, zum Teil jedoch von allen Spielern genutzt werden. Die Aktionsphase dauert so lange, bis kein Spieler mehr eine Aktion durchführen kann oder will.

Wahl der Charaktere

Mit Hilfe der Charaktere führen die Spieler Aktionen durch. Die sechs Charaktere lassen sich in zwei Gruppen unterteilen: drei Angestellte (Impresario, Architetto und Signora) und drei Experten (Maestro, Critico und Esperto). Die Experten werden durch Spielfiguren dargestellt (grün, schwarz und lila). Ein Spieler muss mit seinem Budget aufkommen, um einen Charakter zu wählen. Die Höhe der Gebühr steht auf der jeweiligen Charakterkarte. Ein Spieler kann im Laufe einer Runde maximal drei Charaktere aussuchen (im Spiel zu zweit maximal vier Charaktere), darf aber auch „mitspielen“, wenn andere Spieler einen Angestellten wählen (siehe unten).

Die einzelnen Aktionen der verschiedenen Charaktere werden im Abschnitt „Die Charaktere“ (Seite 5) erläutert.

Versetzen des Budgetmarker

Der Spieler, der in der Spielerreihenfolge vorne steht, entscheidet, welchen Charakter (Angestellten oder Experten) er nutzen möchte. Der Spieler wählt einen Charakter und legt dessen Karte vor sich. Er zahlt die darauf angegebene Gebühr, indem er seinen Budgetmarker um die entsprechende Anzahl an Stufen nach unten schiebt. Sollten auf dieser Stufe schon Marker anderer Spieler



stehen, platziert er seinen Marker rechts von diesen. Außerdem dreht er seinen Marker um, so dass die Seite mit dem Kreuz zu sehen ist. Dadurch wird angezeigt, dass er nach dem Durchführen der zugehörigen Aktion diesen Charakter schon genutzt hat.

Beispiel



Rot hat den Architetto gewählt. Sein Budgetmarker wird um 2 Stufen nach unten geschoben und rechts vom blauen Marker platziert sowie auf die Seite mit dem Kreuz gedreht. Rot führt die Aktion des Architetto aus und ist dann erst wieder an der Reihe, wenn dieser Charakter abgehandelt wurde.

Achtung: Die anfallende Gebühr für das Auswählen eines Charakters wird immer mit dem Budget beglichen, nie mit Dukaten aus dem persönlichen Vorrat.

Aktionen mit Angestellten

Der Spieler auf der höchsten Budgetstufe wählt einen Charakter und führt die entsprechende(n) Aktion(en) durch. Handelt es sich um einen Angestellten (Impresario, Architetto, Signora), können andere Spieler in Spielerreihenfolge „mitspielen“.

In diesem Fall müssen sie ihren Budgetmarker ebenfalls nach unten verschieben und umdrehen (so dass das Kreuz zu sehen ist). Wenn ein Spieler mitspielt und beschließt, eine Aktion auszuführen (ein Musikstück kaufen, ein Gebäudeteil errichten oder ein Musikstück an den Palazzo verkaufen), muss er seinen Budgetmarker um eine Stufe nach unten versetzen. Sollte der Spieler zwei Aktionen ausführen (zwei Musikstücke kaufen oder zwei Gebäudeteile errichten), muss er seinen Budgetmarker um zwei Stufen nach unten schieben.

Aktionen mit Experten

Ein Experte (Maestro, Critico, Esperto) wird nur von dem Spieler bewegt, der mit seinem Budget für ihn aufgekommen ist. Ein „Mitspielen“ wie bei den Angestellten ist hier für die anderen Spieler nicht möglich.

Wird ein Experte gespielt, muss er in eine andere Stadt gezogen werden! Wird ein Experte in einer Runde nicht gespielt, bleibt er auf seiner Position stehen.

Neue Spielerreihenfolge

Nachdem ein Charakter genutzt wurde (und die anderen Spieler eventuell mitgespielt haben), werden alle Budgetmarker auf die Seite ohne Kreuz gedreht. Danach ist der Spieler an der Reihe, dessen Budgetmarker nun am weitesten oben steht. Er wählt einen in dieser Runde noch nicht gewählten Charakter.

Achtung: Es kann vorkommen, dass ein Spieler mehrfach hintereinander an der Reihe ist einen Charakter zu wählen, solange sein Marker auf der Budgettabelle am weitesten oben steht.

Wenn der Spieler mit der höchsten Budgetstufe seinen Vorhang geschlossen hat (siehe unten), ist der Spieler an der Reihe, dessen Marker auf der Budgettabelle die zweithöchste Position einnimmt.

Intermezzo und Ende der Vorstellung

- *Intermezzo:* Möchte ein Spieler bei einem Angestellten nicht mitspielen, macht er ein Intermezzo. Er bewegt seinen Budgetmarker nicht, sondern dreht ihn nur um, so dass das Kreuz zu sehen ist. Auf diese Weise wird erkennbar, dass er in dieser Runde bei diesem Angestellten keine Aktion mehr machen kann.

- *Ende der Vorstellung:* Hat ein Spieler, dessen Budgetmarker auf der höchsten Stufe steht, bereits die maximale Anzahl Charaktere gewählt, oder beschließt er, keinen weiteren Charakter mehr wählen zu wollen, setzt er seinen schwarzen Marker *Ende der Vorstellung* auf seinen Budgetmarker und die Runde ist für ihn beendet. Er kann in dieser Runde weder einen weiteren Charakter wählen noch bei einem Angestellten in die Aktionen mit einsteigen. Erst am Ende der Runde wird der schwarze Marker wieder von seinem Budgetmarker entfernt.

Haben alle Spieler das Ende der Vorstellung verkündet, oder haben sie nicht mehr genügend Budget, um einen Charakter zu bezahlen, endet diese Phase.

3. EINKOMMEN

In dieser Phase werden die Opern in den verschiedenen Gebäuden aufgeführt und liefern den Eigentümern ihr Einkommen.

Die Spieler erhalten Einkommen für jedes ihrer Opernhäuser, in dessen Sälen Musikstücke platziert sind, gemäß der folgenden Einkommenstabelle:

Zahl der Opern in einem Opernhaus	Einkommen in Dukaten für dieses Gebäude
1	1
2	3
3	5
4	8
5	11
6	15

Die Einkommen aller Opernhäuser, die ein Spieler besitzt, werden addiert. Die Gesamtsumme erhält der Spieler in Dukaten ausbezahlt.

Achtung: Es ist nicht erlaubt, mehrere Musikstücke des gleichen Komponisten in einem Opernhaus (Haupt- und Nebengebäude) zu platzieren. Das Publikum verlangt nach Abwechslung!

Der Hauskomponist

Jeder Spieler besitzt ein Musikstück seines Hauskomponisten, das er nach Belieben platzieren kann. Während der Einkommensphase zählt dieses Stück wie jedes andere auch. Hat ein Spieler beispielsweise das Stück seines Hauskomponisten sowie ein Stück von Verdi einem Opernhaus zugewiesen, ergibt das ein Einkommen von 3 Dukaten für dieses Gebäude.



Der Maestro

Befindet sich der Maestro in dieser Phase in einer Stadt, wird das Einkommen in allen Gebäuden dieser Stadt verdoppelt.

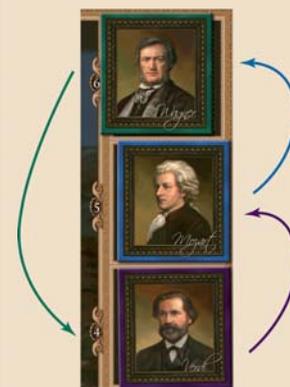
Hinweis: Zu Beginn der Partie umfasst kein Operngebäude mehr als vier Säle (Wien). Diese Anzahl steigt in der vierten Runde auf fünf Säle (Paris) und in der siebten Runde auf sechs Säle (Milano).

4. ENDE DER RUNDE

Am Ende jeder Runde folgt eine Reihe von Aktionen. Einige davon dienen als Vorbereitung für die nächste Runde.

Folgendes wird am Ende jeder Runde durchgeführt:

a. Der Ruhm der Komponisten wird auf der Ruhmesleiter aktualisiert. Der Komponist, von dem aktuell die meisten Stücke aufgeführt werden, d. h. in den Sälen der Operngebäude platziert sind, steigt um eine Stufe nach oben. Musikstücke im Palazzo oder hinter den Sichtschirmen der Spieler zählen nicht mit. Gibt es mehrere Komponisten, von denen die meisten Stücke aufgeführt werden, setzt man alle gleichzeitig jeweils um eine Stufe nach oben. Dabei verdrängte Komponisten werden entsprechend auf die freigewordene Stufe darunter gesetzt.



Beispiel

Werden die beiden Komponisten, die sich aktuell auf Stufe 5 und 4 befinden, beide gemeinsam am häufigsten aufgeführt, klettern sie auf die Stufen 6 und 5. Der Komponist, der oben auf der Ruhmesleiter stand, wird auf Stufe 4 zurückgesetzt.

- b. Nicht verkaufte Musikstücke kommen auf den Ablagestapel. Neue Musikstücke aus dem Vorrat werden auf die Komponisten gelegt (bei vier Spielern 9 Musikstücke, bei drei Spielern 7 und bei zwei Spielern 5). Hierbei gilt wie schon in der Spielvorbereitung die Regel, dass auf keinem Komponisten mehr als drei Stücke liegen dürfen (bei zwei Spielern zwei Stücke). Überzählig gezogene Musikstücke werden wieder in den Vorrat eingemischt. Sollte der Vorrat leer sein, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Vorrat verwendet.
- c. Die Charakterkarten werden zurück auf den Spielplan gelegt. Die drei Spielfiguren der Experten (Maestro, Critico und Esperto) werden hierbei nicht zurückgestellt, sondern bleiben auf ihrer aktuellen Position stehen.
- d. Ist der Palazzo voll (3 Musikstücke bei zwei oder drei Spielern, 4 Musikstücke bei vier Spielern), werden die Musikstücke aus dem Palazzo entfernt und auf den Ablagestapel gelegt.
- e. Die schwarzen Marker *Ende der Vorstellung* werden von den Budgetmarkern genommen. Jeder Spieler, dessen Budgetmarker sich auf der Stufe 0 befindet, erhält 1 Bonus-Dukaten.
- f. Der Rundenmarker wird um ein Feld weiter geschoben.

Achtung: Am Ende der 9. und damit letzten Runde müssen die Punkte b.-e. nicht mehr ausgeführt werden. Es werden nur noch die Ruhmesleiter angepasst (a.) und der Rundenmarker weiter geschoben (f.).

Nächste Runde

Befindet sich der Rundenmarker auf einem Feld mit einer römischen Zahl, beginnt sofort die nächste Spielrunde.

Befindet sich der Rundenmarker auf einem der schwarzen Felder, auf denen ein Musikstück liegt, kommt es zu einer Wertungsrunde, bevor der Rundenmarker ein weiteres Feld weitersetzt wird und sich die nächste Spielrunde anschließt.



Wertungsrunden und Epochen

OPERA umfasst drei Epochen, die jeweils aus drei Spielrunden und einer Wertungsrunde bestehen:

1. Epoche: Spielrunden 1 bis 3 und erste Wertungsrunde
- *Barock* (1600 - 1750)
2. Epoche: Spielrunden 4 bis 6 und zweite Wertungsrunde
- *Klassik* (1750 - 1820)
3. Epoche: Spielrunden 7 bis 9 und dritte Wertungsrunde
- *Romantik* (1820 - 1900)

Am Ende jeder Epoche findet eine Wertungsrunde statt. Dabei erhalten die Spieler Siegpunkte, die sie sofort mit ihrem Punktemarker auf der Zählleiste vorwärts ziehen. Nach der dritten Wertungsrunde endet die Partie.

Komponist des Jahrhunderts

In jeder Epoche gibt es einen Komponisten, der Bonuspunkte einbringt - und zwar derjenige, dessen Musikstück zu Beginn der Partie auf das Wertungsfeld dieser Epoche gelegt wurde (siehe „Spielvorbereitung“).

Wertungsrunde

- Die Spieler erhalten Punkte für jedes Stück, das sie in einem Hauptsaal aufführen. Jedes Opernhaus in einer Stadt bietet einen einzigen Hauptsaal: der mit roten Säulen hervorgehobene Saal mit der Nummer „1“. Der Wert des Stückes, das in einem Hauptsaal aufgeführt wird, entspricht der Stufe seines Komponisten auf der Ruhmesleiter. Das Stück des Hauskomponisten hat den Ruhmeswert 0.
- **Bonuspunkte:** Spieler erhalten Bonuspunkte für jedes Musikstück des aktuellen Komponisten des Jahrhunderts, das in ihren Hauptsälen aufgeführt wird:
 - Während der ersten Wertungsrunde bringen Stücke dieses Komponisten 1 Bonuspunkt ein.
 - Während der zweiten Wertungsrunde bringen Stücke dieses Komponisten 2 Bonuspunkte ein.
 - Während der dritten Wertungsrunde bringen Stücke dieses Komponisten 3 Bonuspunkte ein.
- Für jeden leeren Saal bekommt der Spieler 1 Minuspunkt.



Beispiel

Komponist des Jahrhunderts in der ersten Wertungsrunde ist Mozart. Spieler Rot erhält in dieser Wertung 4 Punkte mit dem Musikstück von Wagner, 7 Punkte mit dem Stück von Mozart (Ruhmeswert 6 + 1 Bonuspunkt) sowie 2 Punkte Abzug für die leeren Säle in Berlin.

Achtung: Die Wertung und damit verbunden die Verteilung der Siegpunkte geschieht erst, nachdem die vorige Spielrunde einschließlich der Anpassung auf Ruhmesleiter vollendet ist.

Palazzo leeren

Nach dem Ende jeder Wertungsrunde wird der Palazzo geleert - unabhängig davon, ob er voll belegt ist oder nicht. Die Musikstücke werden auf den Ablagestapel gelegt.

Neue Städte

Nach den ersten beiden Wertungsrunden werden für die folgende Epoche zusätzlich neue Städte verfügbar:

- Nach der ersten Wertungsrunde stehen die Gebäudekarten für Paris und London zur Verfügung.
- Nach der zweiten Wertungsrunde stehen die Gebäudekarten für Milano zur Verfügung.

Die Charaktere

In Phase 2 „Aktionen der Charaktere“ können Spieler Angestellte und Experten anwerben. Sie zahlen die Gebühr dafür, indem sie ihren Budgetmarker nach unten verschieben und die entsprechende Karte an sich nehmen. Sie können aber auch „mitspielen“, wenn ein anderer Spieler einen der Charaktere auswählt. Nachfolgend werden die Funktionen der sechs Charaktere erklärt.

ANGESTELLTE

Zu den Angestellten zählen der Impresario, der Architetto und die Signora. Nachdem ein Spieler einen Angestellten angeworben hat, können die anderen Spieler „mitspielen“ und damit ebenfalls die Aktionen nutzen.

1. Der Impresario (Operndirektor) (Gebühr: 3)

Der Impresario kauft bis zu zwei der Musikstücke, die auf den Komponisten liegen. Der Preis eines Stückes entspricht dem Ruhmeswert seines Komponisten. Die Kosten liegen zwischen 1 und 6 Dukaten, die aus dem persönlichen Vorrat hinter dem Sichtschirm des Spielers bezahlt werden müssen. Im Rahmen seiner Aktion darf der Spieler alle seine Musikstücke in seinen Sälen umverteilen. Die Stücke können zwischen den Städten und auch dem Vorrat hinter dem Sichtschirm frei hin und her geschoben werden. Hinter seinem Sichtschirm darf jeder Spieler eine unbegrenzte Anzahl an Stücken aufbewahren. Selbstverständlich kann in jedem Saal nur ein einziges Stück aufgeführt werden.



Achtung: Es ist nicht erlaubt, mehrere Stücke des gleichen Komponisten im selben Opernhaus aufzuführen.

Inszeniert ein Spieler die Oper eines bestimmten Komponisten in einer Stadt, darf ein anderer Spieler gleichzeitig ein Werk dieses Komponisten in derselben Stadt (in seinem eigenen Opernhaus) aufführen. Das Musikstück des Hauskomponisten kann ebenfalls überall aufgeführt werden. Die Spieler dürfen es auch hinter ihrem Sichtschirm aufbewahren.

Mitspielen beim Impresario

Ein Spieler, der beim Impresario mitspielt, darf ebenfalls bis zu zwei Musikstücke kaufen und außerdem alle seine Musikstücke umverteilen. Für jedes Musikstück wird hierbei eine Gebühr von 1 auf der Budgettabelle fällig. Kauft ein Spieler keine neuen Musikstücke, sondern möchte nur seine Werke umschichten, schiebt er seinen Budgetmarker um 1 Stufe nach unten.

2. Der Architetto (Architekt) (Gebühr: 2)

Der Architetto errichtet bis zu zwei Gebäudeteile. Der Spieler kann wählen, welche Gebäudeteile er haben möchte. Man darf allerdings maximal ein Opernhaus pro Stadt besitzen. Der Spieler zahlt aus seinem persönlichen Vorrat für jeden Saal 2 Dukaten und erhält umgehend 2 Punkte pro Saal. Nebengebäude können lediglich gebaut werden, um ein Hauptgebäude zu erweitern, wobei ein Spieler das gleiche Nebengebäude nicht zweimal an ein Hauptgebäude bauen darf. Die Anzahl der Säle gibt die maximale Kapazität eines Opernhauses an.



Mitspielen beim Architetto

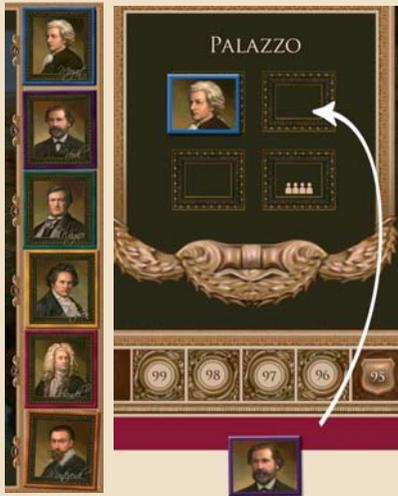
Ein Spieler, der beim Architetto mitspielt, darf ebenfalls bis zu zwei Gebäudeteile errichten. Für jedes Teil wird hierbei eine Gebühr von 1 auf der Budgettabelle fällig.

3. Die Signora (Kammerfrau) (Gebühr: 2)

Die Signora verkauft ein Musikstück an den Palazzo für Dukaten oder Siegpunkte.

Der Spieler wählt ein Musikstück aus seinem persönlichen Vorrat oder von einem seiner Opernsäle und legt es auf ein freies Feld des Palazzo unten links auf dem Spielplan. Dieses Musikstück bringt dem Spieler doppelt so viele Dukaten ein, wie dessen Komponist Ruhm besitzt, oder aber den einfachen Ruhmeswert an Siegpunkten.

Achtung: Von jedem Komponisten kann jedoch maximal eine Oper am Palazzo gespielt werden - denn der Königshof ist schnell gelangweilt.



Beispiel

Der Spieler verkauft ein Stück von Verdi an den Palazzo. Verdi steht an zweitoberster Stelle der Ruhmesleiter und hat damit einen Ruhmeswert von 5. Der Spieler hat die Wahl zwischen 10 Dukaten oder 5 Siegpunkten.

Der Hauskomponist hat keinen Ruhmeswert. Sein Werk bringt am Palazzo weder Geld noch Siegpunkte ein.

Mitspielen bei der Signora

Für eine Gebühr von 1 kann ein Spieler mitspielen und ebenfalls ein Musikstück für den doppelten Ruhmeswert an Dukaten oder den einfachen Wert an Siegpunkten an den Palazzo verkaufen.

Achtung: Bei zwei oder drei Spielern stehen nur drei Plätze im Palazzo zur Verfügung. Nur im Spiel mit vier Spielern können 4 Musikstücke an den Palazzo verkauft werden. Ist der Palazzo bereits voll belegt, ist ein Mitspielen bei der Signora nicht möglich.

EXPERTEN

Diese Charaktere sind Spielfiguren, die sich zwischen den einzelnen Städten auf dem Spielplan hin- und herbewegen können.

In jeder Stadt sind ein oder zwei Plätze für die Experten vorgesehen. Am Ende jeder Runde bleiben die Figuren auf ihren aktuellen Feldern stehen. Wählt ein Spieler einen Experten, muss er dessen Figur in eine andere Stadt ziehen.

1. Der Maestro (Dirigent) (Gebühr: 2)

Wählt ein Spieler den Maestro, setzt er die grüne Spielfigur auf einen freien Platz in einer beliebigen anderen Stadt. In Phase 3 „Einkommen“ verdoppelt der Maestro das Einkommen in dieser Stadt für alle Spieler.

Achtung: Wird der Maestro in einer Runde nicht ausgewählt, verdoppelt er erneut das Einkommen in der Stadt, in der seine Figur aktuell steht.

2. Der Critico (Kritiker) (Gebühr: 3)

Wählt ein Spieler den Critico, setzt er die schwarze Spielfigur auf einen freien Platz in einer beliebigen anderen Stadt. Dann entscheidet er sich für einen der Komponisten, dessen Stücke in dieser Stadt bei einem beliebigen Spieler aufgeführt werden. Er setzt diesen Komponisten auf der Ruhmesleiter um bis zu zwei Stufen herauf oder herab, indem er die entsprechende Komponistenkarte verschiebt. Komponisten, deren Ruhmesstufen er dabei passiert, werden entsprechend um eine Stufe nach unten oder oben verschoben.

3. Der Esperto (Opernfreund) (Gebühr: 4)

Wählt ein Spieler den Esperto, setzt er die lilafarbene Spielfigur auf einen freien Platz in einer beliebigen anderen Stadt. In dieser Stadt bringen alle Musikstücke dieses Spielers sofort Punkte. Für jedes Musikstück entspricht die Punktzahl dem Ruhmeswert des Komponisten.

Das Musikstück des Hauskomponisten hat einen Ruhm von 0 und bringt keine Punkte ein.

Achtung: Anschließend muss der Spieler sein bestes Musikstück aus dieser Stadt (mit dem höchsten Ruhm) dem Spieler mit der niedrigsten Anzahl an Siegpunkten geben!

Für die Ermittlung, wer das Musikstück erhält, ist die Reihenfolge auf der Zählleiste vor der Ausführung der Aktion des Esperto entscheidend. Wenn der Spieler, der den Esperto spielt, selbst am wenigsten Siegpunkte hat (eventuell gemeinsam mit anderen Spielern), wird das Musikstück auf den Ablagestapel gelegt. Sollten mehrere Spieler die niedrigste Punktzahl haben, erhält derjenige von ihnen das Werk, dessen Budgetmarker am niedrigsten steht.



Beispiel

Der Spieler entscheidet sich für den Esperto. Er setzt seinen Budgetmarker um 4 Stufen nach unten und versetzt die lilafarbene Spielfigur nach Wien. Für sein Opernhaus in Wien erhält er 16 Siegpunkte (Verdi 6, Wagner 5, Monteverdi 3, Händel 2). Sein bestes Musikstück, das von Verdi, gibt er an den Spieler mit den wenigsten Siegpunkten.

Andere Spieler mit Opernhäusern in derselben Stadt können ebenfalls punkten - allerdings nur, wenn sie bereit sind, ihr bestes Musikstück abzugeben. Wenn sie sich dafür entscheiden, müssen sie ihren Budgetmarker nicht nach unten verschieben. Das beste Musikstück dieser Spieler wird immer sofort auf den Ablagestapel gelegt.

Ende des Spiels und Sieger

Nach der dritten Wertungsrunde endet die Partie. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der in der Budgettabelle vorne liegt (auf einer höheren Stufe oder auf der gleichen Stufe weiter links).

Sonderregeln für 2 Spieler

Bei einer Partie zu zweit gelten die folgenden beiden Regeländerungen:

Neue Musikstücke

Werden zu Spielbeginn oder bei der Vorbereitung auf die neue Runde 5 neue Musikstücke aufgedeckt und auf die Komponisten gelegt, dürfen dies höchstens zwei Musikstücke des gleichen Komponisten sein.

Maximum bei der Auswahl von Charakteren

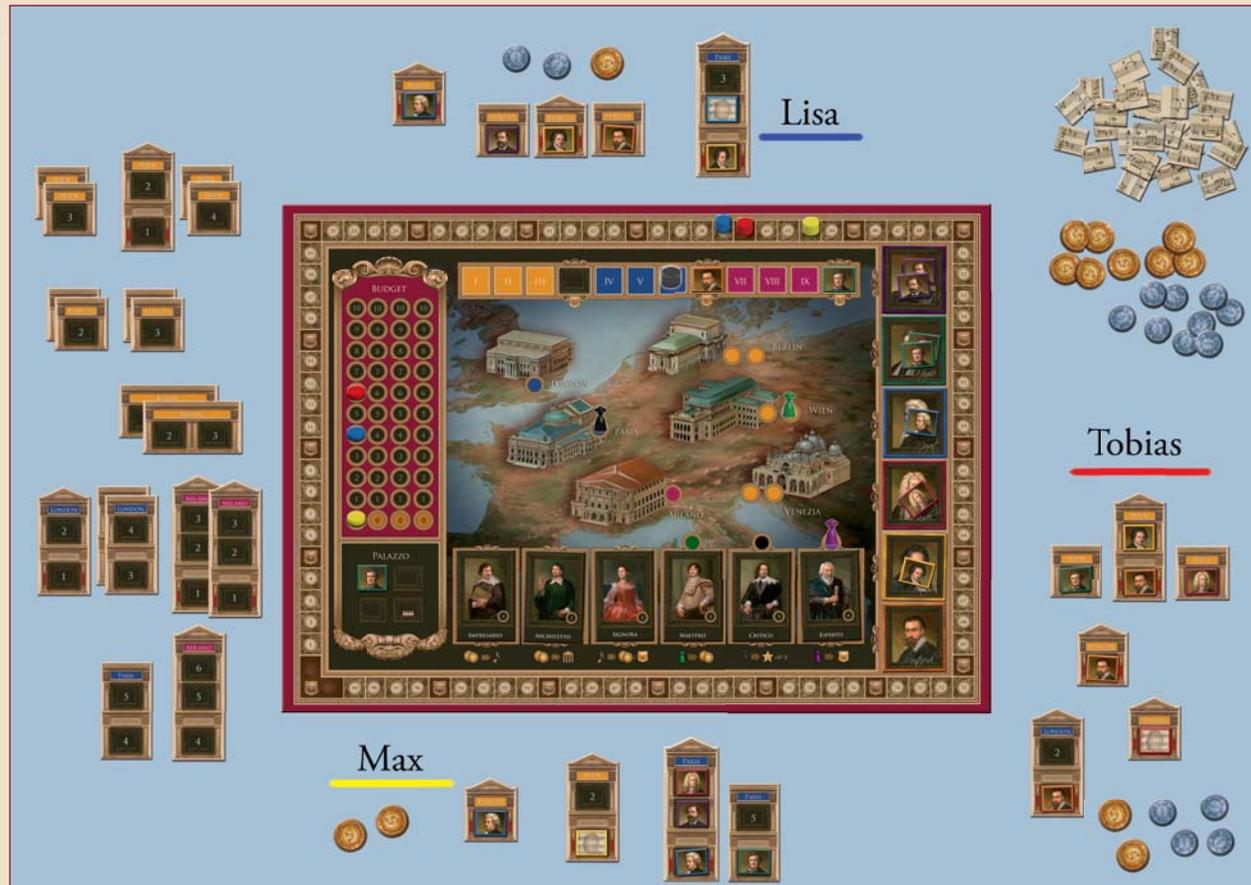
Ein Spieler darf höchstens vier Charakterkarten wählen (statt drei Charakterkarten in der Partie zu dritt oder viert). Das Mitspielen bei Angestellten, die der andere Spieler gewählt hat, hat auf dieses Maximum keine Auswirkung.

Mitspielen bei einem Angestellten

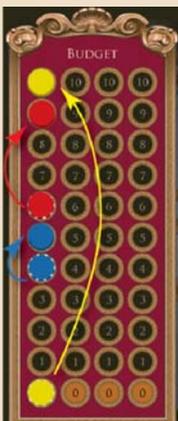
Während des Mitspielens bei einem Angestellten (Impresario, Architetto oder Signora) kostet die erste Aktion (Kauf eines Musikstückes, Errichten eines Gebäudes oder Verkauf eines Stückes an den Palazzo) keine Gebühr auf der Budgettabelle, der Budgetmarker muss also nicht verschoben werden. Der zweite Kauf eines Musikstückes oder eines Gebäudes muss jedoch mit je 1 Budgetstufe bezahlt werden.

Beispiel einer Spielrunde

Im folgenden Beispiel wird eine komplette Spielrunde **OPERA** dargestellt. Das Spiel befindet sich am Anfang von Runde 6, der letzten Runde der 2. Epoche, also der Runde vor der zweiten Wertungsrunde. Lisa spielt Blau, Tobias Rot und Max entschied sich zu Beginn der Partie für Gelb.



Phase 1: FESTLEGEN DES BUDGETS



Die Spieler nehmen Dukaten aus ihrem Vorrat in die geschlossene Faust und zeigen gleichzeitig die Menge, für die sie sich entschieden haben.

Tobias bietet 3 Dukaten, Lisa 1 Dukaten und Max die maximal möglichen 10 Dukaten. Sie passen ihre Budgetstufen durch Versetzen der Budgetmarker wie in der Abbildung gezeigt an. Alle Gebote gehen in den allgemeinen Vorrat.

Phase 2: AKTIONEN DER CHARAKTERE

Max steht mit seinem Budgetmarker am höchsten (10) und darf deswegen als Erster einen Charakter auswählen.

Erster gewählter Charakter: Die Signora

Max wählt die Signora. Er nimmt die Charakterkarte vom Spielplan und schiebt seinen Budgetmarker um 2 Stufen nach unten (8) und dreht ihn auf die Seite mit dem Kreuz. Er nutzt die Signora, um ein Stück von Verdi an den Palazzo zu verkaufen. Hierfür bekommt er den doppelten Ruhmeswert Verdis aus der Bank: 12 Dukaten.

Nun ist es als nächstes an Tobias, ob er bei der Signora mitspielen will oder nicht, da er auf einer höheren Budgetstufe steht (9) als Lisa (5). Nachdem bereits ein wertvolles Stück von Wagner am Palazzo liegt, kann Tobias seines in dieser Runde nicht verkaufen. Auch seine anderen Musikstücke sind wenig lukrativ, weder für Dukaten, noch für Siegpunkte. Somit entscheidet er sich für ein Intermezzo, dreht seinen Budgetmarker auf die Seite mit dem Kreuz und bleibt damit auf Stufe 9 der Budgettabelle.

Schließlich kann Lisa mitspielen und entscheidet sich dafür, ein Stück von Mozart zu verkaufen - für 8 Dukaten. Ihren Budgetmarker schiebt sie dafür um eine Stufe nach unten (4).



Nun da jeder die Möglichkeit hatte, die Aktion der Signora zu nutzen, werden alle Budgetmarker wieder auf die Seite ohne Kreuz gedreht.

Zweiter gewählter Charakter:

Der Critico

Der rote Marker von Tobias steht nun auf der höchsten Stufe (9) und er darf einen Charakter auswählen. Er entscheidet sich für den Critico und verringert sein Budget um 3 Stufen (6). Die Karte legt er vor sich ab.

Tobias bewegt die schwarze Figur nach Venezia. Da er selbst drei Musikstücke Monteverdis in seinen Opernhäusern aufführt, entscheidet er sich dafür, diesen Komponisten um 2 Stufen auf der Ruhmesleiter nach oben zu schieben. Händel und Beethoven werden entsprechend um je 1 Stufe nach unten bewegt.

Lisa und Max können beim Critico nicht mitspielen.



Dritter gewählter Charakter: Der Impresario

Max steht am höchsten in der Budgettabelle (8) und wählt den Impresario, um neue Stücke zu kaufen. Er legt die Karte vor sich ab und schiebt seinen Budgetmarker entsprechend auf Stufe 5, wo er ihn auf die Seite mit dem Kreuz dreht. Er kauft beide Stücke von Wagner für je 5 Dukaten (Ruhmeswert des Komponisten). Anschließend sortiert er die Stücke in seinen Opernhäusern um. Es entscheidet sich dafür, seine Wagner-Opern in die Hauptsäle zu legen, da diese in der anstehenden Wertungsrunde die meisten Siegpunkte einbringen werden.

Tobias spielt mit beim Impresario und kauft je ein Stück von



Verdi und von Beethoven. Die Kosten hierfür betragen 7 Dukaten. Die Gebühr fürs Mitspielen beträgt pro Stück 1, so dass er seinen Budgetmarker um 2 Stufen nach unten schiebt (4) und ihn mit dem Kreuz nach oben rechts neben dem Marker von Lisa platziert. Schließlich sortiert er die Musikstücke in seinen Sälen noch um.

Auch Lisa spielt mit beim Impresario. Sie kauft für insgesamt 8 Dukaten je ein Stück von Verdi und von Händel. Ihren Budgetmarker schiebt sie um 2 Stufen nach unten auf Stufe 2.

Nachdem jeder die Aktion des Impresario genutzt hat, werden die Budgetmarker wieder auf die Seite ohne Kreuz gedreht.

Vierter gewählter Charakter: Der Maestro

Max ist weiterhin auf der höchsten Budgetstufe (5) und darf damit einen weiteren Charakter wählen. Er wählt den Maestro, nimmt die Karte und schiebt seinen Budgetmarker um 2 Stufen nach unten (3).

Er bewegt die grüne Spielfigur nach Paris. Dort hat er viele Musikstücke in seinem Opernhaus, so dass ihm der Maestro in der nächsten Einkommensphase eine Menge Geld einbringen wird.

Auch bei diesem Charakter ist ein Mitspielen nicht möglich.

Fünfter gewählter Charakter: Der Esperto

Tobias steht am höchsten auf der Budgettabelle (4) und wählt den Esperto. Das kostet ihn 4 Budgetstufen, so dass sein Marker nun auf Stufe 0 steht. Er bewegt die lilafarbene Spielfigur nach Wien, um dort zu punkten.

Er addiert die Ruhmeswerte aller Komponisten, deren Stücke er in Wien aufführt. Somit erhält er 16 Siegpunkte.



Achtung: Die Bonuspunkte für Monteverdi, den Komponisten des Jahrhunderts, werden in dieser Wertung nicht verteilt. Diese gibt es nur in der Wertungsrunde am Ende der Epoche.



Tobias schiebt seinen Punktemarker auf nun 56 Siegpunkte. Er muss sein wertvollstes Musikstück in Wien (Verdi) an den Spieler mit den wenigsten Punkten geben, in diesem Fall also an Lisa. Sie darf das Stück aber nicht direkt in einen Opernsaal legen, da dieses nur mit der Aktion des Impresario möglich ist. Deswegen legt sie es hinter ihren Sichtschirm.

Max hat ebenso ein Opernhaus in Wien und könnte den Esperto mit nutzen. Doch würde er dies tun, müsste er nach der Wertung sein wertvollstes Musikstück (Wagner) aus dem Hauptsaal entfernen - vor der anstehenden Wertungsrunde. Er entscheidet sich dazu, nicht in Wien zu werten.

Ende der Vorstellung

Da Max seinen Marker auf der höchsten Budgetstufe stehen hat, würde er nun den nächsten Charakter wählen. Doch er hat in dieser Runde schon 3 Charaktere ausgewählt und muss so das *Ende der Vorstellung* verkünden, da er keinen weiteren Charakter mehr wählen darf. Er nimmt den schwarzen Marker und setzt ihn auf seinen Budgetmarker. Für Max ist diese Phase somit beendet.

Sechster gewählter Charakter: Der Architetto

Lisa hat noch etwas Budget zur Verfügung und wählt den Architetto. Ihren Marker schiebt sie auf Stufe 0 und platziert ihn rechts vom roten Marker von Tobias. Mit dem Architetto baut sie das Nebengebäude mit den zwei Sälen in Paris. Dieses kostet sie 4 Dukaten und sie bekommt neben dem Gebäudeteil selbst 4 Siegpunkte.

Max hat bereits das Ende der Vorstellung verkündet und kann deswegen nicht mitspielen. Tobias muss ebenso passen, da er in dieser Runde kein Budget mehr zur Verfügung hat.

Es kann passieren, dass in einer Runde nicht alle Charaktere ins Spiel kommen. Geld ist vor allem in den ersten Runden nicht im Übermaß vorhanden, und in manchen Situationen entscheidet ein Spieler aus den Aktionen auszusteigen, um in der nachfolgenden Runde als erster einen Charakter auszuwählen zu dürfen.

Phase 3: EINKOMMEN

Kein Spieler kann oder will mehr eine Aktion mit einem Charakter machen. Somit kommt es zur Auszahlung des Einkommens. Alle erhalten Dukaten gemäß der Stücke, die sie am Ende der Runde in ihren Opernhäusern aufführen. Die Höhe des Einkommens in den einzelnen Opernhäusern lässt sich auf der Übersicht auf den Sichtschirmen ablesen.

Als Beispiel für die Auszahlung dient die Spielsituation auf Seite 7:

Max erhält 1 Dukaten für Venezia (1 Stück) und 3 für Wien (2 Stücke). In Paris (3 Stücke) befindet sich im Beispiel der Maestro, so dass hier das doppelte Einkommen erzielt wird, in diesem Fall 10 Dukaten. Zusammen macht das 14 Dukaten für Max.

Tobias erhält 1 Dukaten für Venezia, 1 für Berlin, 3 für London sowie 5 für Wien. Insgesamt macht das 10 Dukaten.

Lisa erhält 5 Dukaten für Venezia, 1 für Berlin sowie 6 (doppeltes Einkommen) für Paris. Das macht insgesamt 12 Dukaten.

Phase 4: ENDE DER RUNDE

Die Charakterkarten werden zurück auf den Spielplan gelegt.

Dann wird die Reihenfolge der Komponisten auf der Ruhmesleiter angepasst. Hierzu ermitteln die Spieler den Komponisten, von dem aktuell die meisten Opern in den Gebäuden aller Spieler aufgeführt werden. In diesem Fall sind das Wagner, Monteverdi und Beethoven mit je 4 Musikstücken. Die betreffenden Komponisten werden auf der Leiter um eine Position nach oben geschoben, verdrängte Komponisten entsprechend eine Position nach unten.

Achtung: Stücke im Palazzo werden bei der Ermittlung der Mehrheit nicht mitgezählt.

Tobias und Lisa bekommen je 1 Dukaten als Bonus dafür, dass sie am Ende der Runde auf der Budgetstufe 0 stehen. Nicht verkaufte Musikstücke werden entfernt und 7 neue Stücke vom Vorrat gezogen. Da der Palazzo voll ist (drei Stücke bei drei Spielern), wird er geleert und die Musikstücke auf den Ablagestapel gelegt. Schließlich wird der Rundenmarker um ein Feld weitergesetzt.

Wertungsrunde

Der Rundenmarker befindet sich nun auf dem zweiten schwarzen Feld, auf dem ein Stück von Monteverdi liegt. Damit kommt es zur zweiten Wertungsrunde. Alle Spieler bekommen Siegpunkte für die Musikstücke, die sie momentan in den Hauptsälen ihrer Gebäude aufführen. Die Punkte entsprechen dem Ruhmeswert des jeweiligen Komponisten. Für nicht besetzte Säle in den Gebäuden gibt es Minuspunkte.



Max erhält $6 + 6 + 6 = 18$ Punkte für drei Stücke von Wagner. Außerdem bekommt er 2 Minuspunkte für die leeren Säle in Paris. Sein Punktemarker wird auf 59 Punkte vorgerückt.

Tobias bekommt für seine Stücke von Monteverdi nicht je 4, sondern je 6 Siegpunkte, weil es sich um den Komponisten des Jahrhunderts handelt. Somit erhält er $6 + 6 + 6 + 2 = 20$ Punkte sowie 1 Minuspunkt für den leeren Saal in Wien. Insgesamt hat er damit nun 75 Punkte.

Lisa erhält 6 (Monteverdi) + 5 + 5 = 16 Punkte. Dazu werden ihr 3 Minuspunkte zugeschrieben für die leeren Säle in Paris. Ihr Punktemarker wird auf 56 Punkte vorgerückt.

Der Rundenmarker wird nach der Wertungsrunde ein weiteres Feld vorgerückt und Runde 7 kann beginnen.

Nächste Runde

In der nächsten Runde stehen Max, Lisa und Tobias nun auch die Gebäudeteile in Mailand zur Verfügung. Die Runde beginnt wieder mit dem Festlegen des Budgets.

Danksagungen

Der Autor dankt allen, die an diesem Projekt mitgewirkt haben. Vom ersten Prototyp im September 2006 bis hin zur Präsentation von OPERA im Herbst 2009 war es eine lange und aufregende Reise. Ein spezieller Dank geht an die Co-Autoren André Grekhov, Florine de With, Ruud Kool und Hjalmar Haagsman. Ruud Kool und Christian Hildenbrand (HUCH & friends) verpassten OPERA den letzten Feinschliff hin zu einem gut austarierten Spiel. Die fantastischen Illustrationen von Volkan Baga machen OPERA zu einem Spiel, das man gerne besitzt und gerne spielt. Die Grafikarbeit von Arenea Kunkeler verhilft dem Spiel zu einer gelungenen Symbiose von Ästhetik und Funktionalität. Und schließlich gilt der Dank all den Testern in all den Entwicklungsstufen von OPERA. Ihr Feedback war ein wichtiger Antrieb hin zu einem guten Abschluss dieses Projektes.

Impressum

Autor: Hans van Tol
Illustrationen: Volkan Baga
Grafik/Design: Arenea Kunkeler
Übersetzung: Birgit Irgang

© All rights reserved 2009
The Game Master BV, Nieuwerkerk a/d IJssel,
The Netherlands
www.thegamemaster.nl

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
www.huchandfriends.de