

Jedes Jahr findet am Hofe des Königs das Freigiebige Theaterfestival statt, welches in der ganzen Theaterwelt für Aufregung sorgt. Es kommen Theater-Ensembles aus allen Teilen des Landes zusammen, alle in der Hoffnung, die Gunst seiner Majestät, König Leonus XIV., zu erlangen. Und jedes Jahr fragt man sich, in welcher Stimmung der König wohl sein wird – etwa fröhlich und erheitert? Möchte er eine leichtfüßige, gar humorvolle Aufführung sehen, eine Komödie, die sein Herz mit Leichtigkeit erfüllt? Oder hat sich Melancholie in ihm breit gemacht? Beliebt es ihm, eine tiefsinnige und dramatische Aufführung zu sehen, eine Tragödie, die ihm die dunkelsten Seiten der Menschen vor Augen führt?

Nur diejenigen unter euch, die seine Erwartungen erfüllen, werden mit leichtem Schritt und schwerem Geldbeutel den Hof verlassen, bereit für eine neue Spielzeit voller schauspielerischer Abenteuer ...

Spielmaterial

48 Begegnungskarten

Schauspieler: Karten mit rotem Siegel stellen Tragödien-Darsteller dar, Karten mit gelbem Siegel sind Komödien-Darsteller. Jeder Schauspieler hat eine Erfahrungsstufe zwischen 1 und 5.



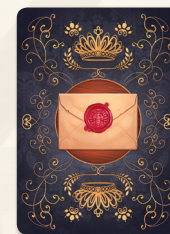
Rückseite

Gaukler: Karten mit einer speziellen Fähigkeit.



22 Karten „Geheime Bitte“

Almosen: Karten mit 1 bis 3 abgebildeten Münzen (Ecu).



Rückseite

In jeder der fünf Spielerfarben:



8 Reisekarten (von 1 bis 8)



3 Impresarios



7 Karavellen

Ecu: 10 Goldmünzen (je 10 Ecu), 20 Silbermünzen (je 5 Ecu) und 50 Bronzemünzen (je 1 Ecu).



1 zentraler Spielplan mit den 8 verschiedenen Städten



1 Theater mit Stimmungsanzeige



Spiel Aufbau

- 1 Legt den Spielplan in die Mitte eurer Spielfläche.
- 2 Werft eine der Münzen. Stellt die Nadel der Stimmungsanzeige auf Feld 1 des Bereiches ein, der dem Gesicht des Königs auf der Münze entspricht. Dreht dann die Kulisse auf die Seite, die zur aktuellen Stimmung des Königs passt.



- 3 Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich das zugehörige Spielmaterial: 8 Reisekarten, 7 Karavellen, 3 Impresarios.
- 4 Mischt die Karten „Geheime Bitte“ und legt sie als verdeckten Stapel neben das Theater.
- 5 Mischt die Begegnungskarten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan.
- 6 Zieht für jede Stadt auf dem Spielplan (beginnend bei der ersten) eine Begegnungskarte vom Stapel und legt sie offen vor das Stadtfeld.
- 7 Jeder Spieler erhält 3 Ecu. Die übrigen Münzen werden als Schatzkammer in Reichweite bereitgelegt.



Ablauf einer Spielzeit

Eine Spielzeit geht über mehrere Runden. In jeder Runde wählen die Spieler eine Stadt, zu der sie reisen möchten. In diesen Städten finden dann nacheinander Begegnungen statt. Am Ende einer Runde ergeben sich neue Gelegenheiten: Vor jede Stadt wird eine neue (bzw. weitere) Begegnungskarte gelegt. Dieser Ablauf wird wiederholt, bis die Spielzeit endet.

Jede Runde besteht also aus diesen drei Phasen:

- 1 Reisen
- 2 Begegnungen
- 3 Neue Gelegenheiten

Phase 1 – Reisen

1. Alle Spieler wählen gleichzeitig eine ihrer Reisekarten aus und legen sie verdeckt vor sich.



2. Sobald alle gewählt haben, werden die gewählten Reisekarten aufgedeckt.




3. Jeder Spieler stellt eine seiner Karavellen vor die Begegnungskarte der Stadt, die seiner Reisekarte entspricht. Dann legt er seine Karte offen auf seinen eigenen Ablagestapel. Die Karavellen machen es euch einfach, zu erkennen, wer bereits wohin gereist ist.



Phase 2 – Begegnungen

In den Städten, die von einer oder mehreren Karavellen besucht werden, finden nun Begegnungen statt (beginnend bei der ersten):

 **Wenn ein Spieler alleine in einer Stadt ist**, handelt er alle dort liegenden Begegnungskarten eine nach der anderen ab, beginnend bei der zuletzt hinzugefügten. Währenddessen dürfen keinerlei Fähigkeiten benutzt werden (insbesondere nicht von Gauklern).

Die verschiedenen Arten von Begegnungskarten werden wie folgt abgehandelt:



Almosen: Du erhältst die abgebildete Anzahl Bronzemünzen (zu je 1 Ecu) aus der Schatzkammer und legst die Begegnungskarte auf den Ablagestapel für Begegnungskarten (direkt neben dem Nachziehstapel).



Gaukler: Du erhältst die Karte und legst sie offen vor dir aus. Du kannst die Fähigkeit dieses Gauklers nutzen, sobald diese Begegnungsphase vorüber ist.



Schauspieler (Komödien- oder Tragödien-Darsteller):

Stufe 1: Du erhältst sofort alle Reisekarten deines Ablagestapels und deine Karavellen auf dem Spielplan zurück.



Stufe 2: Stiehl einem Mitspieler deiner Wahl 1 Ecu.



Stufe 3: Stelle einen deiner Impresarios auf die Theaterbühne. Dann erhältst du so viele Ecu aus der Schatzkammer, wie Impresarios auf der Bühne stehen (egal welcher Farbe).



Stufe 4: Kein Effekt.



Stufe 5: Bezahle 1 Ecu an die Schatzkammer. Wenn du das nicht kannst, musst du diesen Schauspieler ohne Effekt auf den Ablagestapel legen.

Anders als Gaukler legt der Spieler Schauspieler nicht sofort vor sich aus. Zunächst führt er den oben aufgeführten Effekt des Schauspielers aus (je nach Stufe) und nimmt ihn danach erst einmal auf die Hand (falls er ihn nicht ablegen musste).

Nachdem alle Karten in einer Stadt abgehandelt wurden, darf der Spieler genau einen der Schauspieler von seiner Hand ablegen: *Gehe zum Hof und beeinflusse den König ...* Die Nadel auf der Stimmungsanzeige wird gemäß der Ausrichtung und Stufe dieses Schauspielers bewegt.


Schließlich legt der Spieler die Schauspieler, die er noch auf seiner Hand hat, aufgedeckt vor sich aus. Diese haben sich seinem Ensemble angeschlossen und bleiben aufgedeckt liegen.



Beispiel: Ein Spieler konnte einen Tragödien-Darsteller der Stufe 3 und einen Komödien-Darsteller der Stufe 2 anwerben. Er legt den Komödien-Darsteller ab, um die Theateranzeige um 2 Felder Richtung Gelb zu bewegen. Den Tragödien-Darsteller behält er und legt ihn aufgedeckt vor sich aus.

Des Königs Stimmung

An der Vorderseite des Theaters zeigt die Nadel auf der Stimmungsanzeige an, ob der König lieber eine Tragödie (roter Bereich) oder Komödie (gelber Bereich) sehen möchte. Verschiedene Effekte bewegen die Nadel. Zum Beispiel kann ein Tragödien-Darsteller (rot) die Nadel um so viele Felder in Richtung Rot bewegen, wie seine Stufe angibt. Sobald die Nadel von Gelb zu Rot (oder umgekehrt) wechselt, verändert sich auch des Königs Stimmung. Dreht dann auch die Kulisse auf die passende Seite! Jedes Mal, wenn des Königs Stimmung wechselt und ihr die Kulisse dreht, erhält jeder Spieler seine Impresarios zurück.

 **Wenn mehrere Spieler zur selben Stadt gereist sind**, erhält jeder dieser Spieler eine Karte „Geheime Bitte“ und es werden alle dort liegenden Begegnungskarten mit folgenden Effekten abgelegt:

Die Gaukler und Almosen werden ohne Effekt abgelegt.

Die Schauspieler verändern des Königs Stimmung gemäß ihrer Ausrichtung und ihrer Stufe. *Sie konnten sich keinem Ensemble anschließen und sind daher direkt zum Hofe geschritten!*



Beispiel: Es gehen zwei Tragödien-Darsteller der Stufen 2 und 3 sowie ein Komödien-Darsteller der Stufe 4 direkt zum Hofe. Die Nadel wird daher um 1 Feld in Richtung Rot bewegt ($5 - 4 = 1$).



Die Geheimen Bitten

Der Leiter der Schauspieltruppe wurde im Verborgenen von einem Mitglied des Hofstaates um einen Gefallen gebeten, für einige Ecu als Gegenleistung. Wenn mehrere Spieler zu einer Stadt gereist sind, zieht jeder von ihnen 1 Karte „Geheime Bitte“ (und hält sie geheim). Am Ende jeder Spielzeit darf jeder Spieler genau eine dieser Karten ausspielen, um einige Ecu dazuzuverdienen, falls er deren Bedingung erfüllt. Sobald ein Spieler mehr als drei Geheime Bitten auf seiner Hand hat, muss er eine seiner Wahl ablegen. Sollte der Nachziehstapel leer sein, wird der zugehörige Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Nachdem alle Karten einer Stadt abgehandelt wurden, stellt jeder dortige Spieler seine Karavelle (die vor der Stadt steht) direkt AUF die Stadt. So können die Spieler schnell und einfach sehen, wohin sie (und die Mitspieler) noch reisen können, ohne ihre bereits ausgespielten Reisekarten prüfen zu müssen.

Wenn ein Spieler am Ende dieser Phase nur noch 1 Reisekarte auf der Hand hat, erhält er alle seine Reisekarten und alle seine Karavellen zurück.

Die Gaukler

Diese Karten dürfen 1-mal pro Spielzeit benutzt werden. Auf jeder Karte ist angegeben, wann sie benutzt werden darf und welche Fähigkeit sie hat. Dann wird die Karte seitwärts gedreht, um anzuzeigen, dass sie in dieser Spielzeit bereits benutzt wurde.



Das Chamäleon

Das Chamäleon gilt zwar als Gaukler, wird aber nicht während einer Spielzeit eingesetzt. Daher wird es hier gesondert aufgeführt. Seine Fähigkeit kommt automatisch am Ende einer Spielzeit zum Einsatz.

Am Ende einer Spielzeit, wenn du die Summe deiner Schauspieler bildest: Du darfst wählen, ob diese Karte entweder als Komödien- oder als Tragödien-Darsteller der Stufe 1 gilt.



Phase 3 – Neue Gelegenheiten

Die Spielzeit endet, wenn in dieser Phase der Stapel der Begegnungskarten leer ist.

Ansonsten wird vor jede Stadt eine neue Begegnungskarte gelegt, beginnend bei der ersten. (Legt sie etwas versetzt auf bereits dort liegende Karten, so dass der obere Bereich jeder Karte gut zu sehen ist.) Jeder Spieler darf sich die ausliegenden Karten anschauen, aber nicht deren Reihenfolge verändern.

Falls nicht genug Karten für alle Städte vorhanden sind, wird diese letzte Runde dennoch normal gespielt (und manche Städte erhalten eben keine weitere Karte). In der letzten Runde der zweiten Spielzeit kann es vorkommen, dass ein Spieler zu einer Stadt ohne Karten reisen muss. In einem solchen Fall erhält er keine Begegnungskarten, aber eine Karte „Geheime Bitte“.



Ende einer Spielzeit

Alle Ensembles kommen zum Freigiebigen Festival am Hofe zusammen und führen ihre Stücke vor König Leonus XIV. auf.

Gage erhalten

- Jeder Spieler erhält 1 Ecu pro Schauspieler in seinem Ensemble, der des Königs Stimmung entspricht. (*Möchte der König bspw. eine Komödie sehen, erhält jeder Spieler 1 Ecu pro Komödien-Darsteller in seinem Ensemble.*) Wichtig: Das Chamäleon ist kein Schauspieler und bringt daher keine Gage.
- Jeder Spieler, dessen Aufführung dem König gefällt, erhält 3 Ecu in der ersten Spielzeit bzw. 5 Ecu in der zweiten Spielzeit. Jeder Spieler zählt die Stufen seiner Komödien- und Tragödien-Darsteller zusammen. Passt die größere Summe zur Stimmung des Königs, gefällt ihm die Aufführung. Der Spieler mit der besten Aufführung (oder mehrere Spieler bei Gleichstand) erhält den doppelten Wert (also 6 bzw. 10). Die beste Aufführung ist diejenige, bei der die Differenz zwischen beiden Summen (in Bezug auf die Stimmung des Königs) am größten ist.
- Jeder Spieler darf genau eine seiner verdeckten Karten „Geheime Bitte“ ausspielen und werten, falls er deren Bedingung erfüllt. Die in der ersten Spielzeit ausgespielten Karten bleiben bis Spielende offen vor den Spielern liegen und werden im Schritt „Gage erhalten“ der zweiten Spielzeit erneut gewertet (zusätzlich zu der dann ggf. neu ausgespielten Karte).

Beispiel für „Gage erhalten“: Der König möchte am Ende der ersten Spielzeit eine Komödie sehen.

- 1 Demetrius erhält 3 Ecu, weil er 3 Komödien-Darsteller in seinem Ensemble hat.
Seine 3 Komödien-Darsteller haben eine Gesamt-Stufe von 8. Außerdem hat er 2 Tragödien-Darsteller mit einer Gesamt-Stufe von 3. Die Differenz ist also 5 zugunsten der Komödie. Dem König gefällt seine Aufführung! Hippolyta hat 4 Komödien-Darsteller mit Gesamt-Stufe 6 und 3 Tragödien-Darsteller mit Gesamt-Stufe 5, also eine Differenz von 1 zugunsten der Komödie. Ihre Aufführung gefällt dem König ebenfalls. Da Demetrius die größere Differenz hat, ist seine Aufführung besser. Daher erhält Hippolyta 3 Ecu und Demetrius 6 Ecu.
- 2
- 3 Demetrius spielt seine Geheime Bitte „Des Königs Liebling“ aus und erhält zusätzlich 4 Ecu.
Insgesamt erhält er also 13 Ecu als Gage (3 + 6 + 4).



Die zweite Spielzeit vorbereiten

Alle Spieler legen ihre Schauspieler ab, behalten aber ihre Gaukler vor sich ausliegen. Außerdem behält jeder Spieler alle seine Karten „Geheime Bitte“; sowohl die noch nicht ausgespielten (verdeckt) als auch die ggf. bereits vor sich liegende (offen).

- Macht die vor euch liegenden Gaukler wieder bereit (aufrecht drehen). Sie dürfen erneut benutzt werden.
- Ihr erhaltet eure bereits ausgespielten Reisekarten nicht zurück. Ebenso bleiben eure Karavellen auf dem Spielplan stehen.
- Legt alle vor den Städten ausliegenden Begegnungskarten ab.
- Mischt alle Begegnungskarten zusammen und legt sie als neuen Nachziehstapel bereit. Zieht dann für jede Stadt auf dem Spielplan (beginnend bei der ersten) eine Begegnungskarte vom Stapel und legt sie offen vor das Stadtfeld.
- Werft erneut eine der Münzen, um das Startfeld der Nadel auf der Stimmungsanzeige festzulegen und dreht die Kulisse auf die dazu passende Seite.

Spielende & Gewinner

Die Partie endet nach dem Ende der zweiten Spielzeit.
Der Spieler mit den meisten Ecu ist der Gewinner. Bei Gleichstand wird der Sieg geteilt.



Besonderheiten bei 2 Spielern

Bei einer Partie zu zweit gelten die vorherigen Regeln mit folgenden Änderungen:

- Beim Spielaufbau erhält jeder Spieler zusätzlich die 8 Reisekarten, 7 Karavellen und 3 Impresarios einer zweiten Farbe. Diese Farbe stellt ein „befreundetes Ensemble“ dar und spielt nicht wirklich mit, sorgt aber für einige Beschränkungen und etwas Ungewissheit.
- Beide Spieler mischen die Reisekarten ihres befreundeten Ensembles und legen sie jeweils als verdeckten Stapel bereit (ohne sie mit den eigenen Reisekarten zu vermischen).
- In der Reisephase jeder Runde zieht jeder Spieler die jeweils oberste Karte vom Stapel seines befreundeten Ensembles und schaut sie sich an. Beide wissen daher, wohin ihr befreundetes Ensemble reisen wird. Danach wählen die Spieler ihr Reiseziel wie üblich. Dann decken die Spieler ihre Karten (die eigene und die des befreundeten Ensembles) auf und platzieren entsprechend die Karavellen.
- Befreundete Ensembles erhalten niemals Begegnungskarten oder Geheime Bitten. In der Begegnungsphase werden alle Karten ohne Effekt abgeworfen, die ein befreundetes Ensemble erhalten würde.
- Falls beide befreundeten Ensembles zur selben Stadt gereist sind, werden alle dort liegenden Karten abgeworfen und des Königs Stimmung wird nach den normalen Regeln angepasst.
- Die Reisekarten der befreundeten Ensembles werden erst zu einem neuen Stapel gemischt, wenn nur noch 1 übrig ist.



Kurzübersicht

Spielaufbau

- 1 Werft eine der Münzen. Stellt die Nadel der Stimmungsanzeige auf das entsprechende Feld 1 und dreht die Kulisse auf die dazu passende Seite.
- 2 Legt vor jede Stadt eine Begegnungskarte aus.
- 3 Jeder Spieler beginnt mit 3 Ecu sowie seinen 8 Reisekarten, 7 Karavellen und 3 Impresarios.

Eine Spielrunde

- 1 Reisen
 1. Reisekarten verdeckt auswählen.
 2. Reisekarten aufdecken.
 3. Karavellen entsprechend platzieren.

- 2 Begegnungen in Stadt 1 bis 8

Wenn nur ein Spieler anwesend ist:

1. Begegnungskarten der Reihe nach abhandeln.
2. Schauspieler und Gaukler nehmen.
3. Optional: Einen Schauspieler ablegen, um des Königs Stimmung zu beeinflussen. Falls sie dadurch umschwenkt: Kulisse drehen und Impresarios zurücknehmen.

Wenn mehrere Spieler anwesend sind:

1. Alle Begegnungskarten ablegen. Abgelegte Schauspieler beeinflussen des Königs Stimmung gemäß ihrer Ausrichtung und Stufe.
2. Jeder anwesende Spieler erhält eine Geheime Bitte.

Wenn ein Spieler nur noch 1 Reisekarte übrig hat, erhält er alle seine Reisekarten und Karavellen zurück.

- 3 Neue Gelegenheiten

1. Die Spielzeit endet, falls der Stapel der Begegnungskarten leer ist.
2. Ansonsten eine Begegnungskarte vor jede Stadt auslegen und eine neue Runde spielen.

Ende einer Spielzeit: Gage erhalten

- 1 Ecu für jeden Schauspieler, der zur Stimmung des Königs passt.
- Falls dem König die Aufführung gefällt: 3 bzw. 5 Ecu erhalten.
- Die beste Aufführung (ggf. mehrere) erhält diesen Betrag doppelt.
- Jeder Spieler darf eine Geheime Bitte ausspielen (und für die zweite Spielzeit offen ausliegen lassen).

Die zweite Spielzeit vorbereiten

- Alle Schauspieler ablegen; Gaukler und Geheime Bitten behalten.
- Gaukler wieder bereit machen.
- Ausgespielte Reisekarten und platzierte Karavellen werden nicht zurückgenommen.
- Die vor den Städten ausliegenden Karten ablegen.
- Begegnungskarten zu neuem Stapel mischen und eine Karte vor jede Stadt auslegen.
- Eine Münze für die Startposition der Nadel auf der Stimmungsanzeige werfen.

