



Romeo & Julia

Geheime Treffen in Verona

*Unsere Geschichte spielt in der schönen Stadt Verona
im Norden Italiens.*

*Dort leben zwei angesehene und seit vielen Jahren zutiefst
miteinander verfeindete Familien. Immer wieder flammt die Fehde
erneut auf, und es kommt zu blutigen Auseinandersetzungen.
Als der Sohn und die Tochter dieser beiden Familien zueinander
finden, steht ihre Liebe folglich unter keinem guten Stern ...*

Ein Spiel von Julien Prothière und Jean-Philippe Sahut
Illustriert von David Cochard

Für eine Julia und einen Romeo ab 14 Jahren
Spieldauer ca. 40 Minuten



Spielidee

Romeo & Julia ist ein kooperatives Spiel:

Ihr gewinnt also gemeinsam – oder ihr verliert gemeinsam.

Einer von euch spielt Julia, der andere Romeo.

Ihr müsst versuchen, euch zu treffen, damit eure Liebe sich entfalten kann – trotz des Hasses, der zwischen euren Familien steht.

Ihr dürft nicht frei miteinander sprechen, solltet aber versuchen, eurem Partner eure Pläne verständlich zu machen und herauszufinden, wo er euch treffen möchte.

Damit ihr gewinnt, muss die Liebe ihren Höhepunkt erreichen, bevor der dritte Akt endet.

Falls sich jedoch der Hass so vertieft und die dunkelste Stufe erreicht, wendet sich das Schicksal gegen das tragische Liebespaar, und die **Partie ist verloren.**

Impressum

Autoren: Julien Prothière und Jean-Philippe Sahut

Illustration: David Cochard

Redaktion Sylex: Pierre Steenebruggen

Design: Pierre Steenebruggen und Benjamin Treilhou

Spielanleitung und zusätzliche Texte:

Pierre Steenebruggen und Julien Prothière

Layout der Spielanleitung: Benjamin Treilhou

Redaktion HUCH!: Silvia Herzog

Übersetzung: Birgit Irgang

© 2019 Sylex Edition | www.sylex-edition.com

© 2021 HUCH! | www.hutter-trade.com

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5, 89312 Günzburg, DEUTSCHLAND

sylex

HUCH!

Inhalt



3 Marker:
Hass, Liebe und Akt

1 Spieleschachtel, die sich zu
1 Hauptspielplan „Verona“
und **1 Bühnenplan** entfalten lässt.



1 Herz-Plättchen: auf einer Seite
„Leidenschaft“, auf der anderen
Seite „Verstand“

2 Hauptfiguren:
Julia Capulet & Romeo Montague



9 Begleiter:
4 Mitglieder der Familie Capulet
3 Mitglieder der Familie Montague
Bruder Lorenzo
Allegorie (= Sinnbild) des Hasses



14 Julia-Karten
(blaue Rückseite)
7 Orte
7 Begleiter



14 Romeo-Karten
(rote Rückseite)
7 Orte
7 Begleiter



27 Ereigniskarten



9 Kapitelkarten



5 Botschaften








2 Kurzanleitungen

Spielaufbau der Stadt Verona

① Jeder Spieler wählt eine der beiden Familien. Der Hauptspielplan wird in die Tischmitte gelegt, sodass die blaue Seite (Capulet) vor Julia liegt.

② Der Bühnenplan kommt in die Mitte, auf die Ablage in der Schachtel.

Die Marker ③ Hass , ④ Liebe , und ⑤ Akt  werden auf ihre jeweiligen Leisten gelegt, wie auf der Abbildung dargestellt.

⑥ Jeder Spieler nimmt sich den Kartensatz seiner Farbe (blau für Julia, rot für Romeo) und teilt ihn in 2 Stapel: einen Stapel mit den Orten  und einen mit den Begleitern .

Jeder Stapel wird verdeckt gemischt und bereitgelegt, siehe Abbildung unten.



Die erste Partie


Kapitel

Romeo & Julia umfasst **9 Kapitel** und ebenso viele Schwierigkeitsstufen. Für jedes Kapitel gibt es eine Karte, auf der die Aufteilung der Ereigniskarten, die Anzahl der verfügbaren Botschaften und der Startort der Figuren (Hauptfiguren und Begleiter) aufgeführt sind.

Für die erste Partie empfiehlt sich **Kapitel 1** *Der Anfang*, das für den Beginn des Spielgeschehens steht.

Für spätere Partien können andere Kapitel mit einem jeweils höheren Schwierigkeitsgrad gewählt werden – in aufsteigender oder beliebiger Reihenfolge.

Anhand der gewählten Kapitelkarte wird die Partie folgendermaßen vorbereitet:


Die Ereigniskarte des Kapitels wird herausgesucht und offen auf das Feld  des Bühnenplans gelegt.




Für jede Ereignisstufe werden jeweils so viele verdeckte Karten genommen wie angegeben. Diese 9 Karten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.

Jeder Spieler erhält die angegebene Anzahl an Botschaften.



Alle Figuren werden auf die Orte gestellt, die auf der Rückseite der Kapitelkarte aufgeführt sind. Jeder Spieler sucht in seinem Ortsstapel  nach dem Ort, an dem seine Figur startet. (In diesem Beispiel ist das für *Julia* der Balkon und für *Romeo* die Straße in Verona.)

Diese Karte nimmt jeder Spieler zu Beginn der Partie auf die Hand; der restliche Ortsstapel  wird noch einmal gemischt.

Ablauf der Tragödie


Eine Partie *Romeo & Julia* verläuft **maximal über 3 Akte**. Jeder Akt besteht aus **4 Szenen**.

Damit ihre Liebe wachsen kann, müssen Romeo und Julia sich am selben Ort treffen und zuvor die „Leidenschaft“ gewählt haben (siehe *Rendezvous*, Phase 2).

An jedem Ort, an dem sich Mitglieder beider verfeindeten Familien aufhalten, wird sich jedoch der **Hass** vertiefen.

Jede Szene ist in **5 Phasen** unterteilt, die in folgender Reihenfolge gespielt werden:

1. VORSPIEL

Karten nachziehen, sodass beide Spieler von jeder Art () jeweils 4 Karten auf der Hand haben

2. RENDEZVOUS

Botschaften schicken und „Leidenschaft“ oder „Verstand“ wählen

3. HINTER DER BÜHNE

Geheim entscheiden, wohin man mit wem gehen möchte

4. AUFTRITT

Figuren bewegen

a. Bewegung durch gewählte Karten

Romeo und Julia sowie ihre Begleiter

b. Bewegung durch Auswirkungen von Orten

Die Begleiter

5. AUFLÖSUNG

Konsequenzen aus den Aktionen

a. Julia erhält eine Botschaft

Falls die Amme als Komplizin bei ihr ist

b. Hass macht sich in Verona breit

An jedem Ort, an dem sich Mitglieder beider verfeindeter Familien aufhalten

c. Die Liebe wächst

Falls die Spieler die „Leidenschaft“ gewählt haben und Romeo und Julia sich am selben Ort aufhalten

d. Ein Ereignis findet statt

Falls die Liebe eben gewachsen ist

1. VORSPIEL

Handkarten auf 4 Karten jeder Art auffüllen

Jeder Spieler zieht so viele Karten von jedem seiner beiden Stapel, wie erforderlich sind, damit er 4 Orte und 4 Begleiter auf der Hand hat.

2. RENDEZVOUS

Botschaften schicken und „Leidenschaft“ oder „Verstand“ wählen

Die beiden Spieler entscheiden sich, ob sie einander wiedersehnen oder sich um ihre Familien kümmern wollen. Doch die Kommunikation ist erschwert, da sich die Familien gegenseitig hassen!

Bei *Romeo & Julia* können die Spieler nicht frei Informationen austauschen!

In Phase 2 *Rendezvous* können die beiden nachfolgend aufgeführten Aktionen jedoch helfen, sich dem Partner mitzuteilen und ihn zu lenken. Beginnend mit einem beliebigen Spieler und danach abwechselnd kann jeder Spieler „kostenfrei“ eine der beiden Aktionen ausführen:



Nach Abgabe einer Botschaft kann ein Spieler einen Ort nennen, an dem er seinen Partner treffen möchte.

Hinweis: Sollte ein Spieler seine Meinung ändern, ist er nicht gezwungen, den erwähnten Ort aufzusuchen.



Durch das Zeigen einer der beiden Seiten des Herz-Plättchens („Leidenschaft“ oder „Verstand“) teilt ein Spieler mit, ob er denkt, dass er in der Lage sein wird, den Partner zu treffen.

Sobald ein Spieler die Seite des Herz-Plättchens bestätigt, die sein Partner gerade vorgeschlagen hat, endet Phase 2. Ab jetzt ist es nicht mehr möglich, weitere Botschaften zu schicken.

Hinweis: Falls die Spieler sich nicht auf „Leidenschaft“ oder „Verstand“ einigen können, entscheidet letztlich immer Julia.

Beispiel: Romeo gibt Julia eine Botschaft, um ihr mitzuteilen, dass er zur „Straße in Verona“ gehen möchte. Julia hat die Karte „Straße in Verona“ nicht auf der Hand und gibt Romeo eine Botschaft, um ihm als Treffpunkt „Julias Balkon“ vorzuschlagen. Romeo hat die Karte „Julias Balkon“ auf der Hand und schlägt „Leidenschaft“ vor. Julia bestätigt „Leidenschaft“. Sie stimmen überein und drehen das Herz-Plättchen auf die Leidenschaft-Seite.

Je nach Seite des Herz-Plättchens, für die sich die Spieler in Phase 2 *Rendezvous* entscheiden, können unterschiedliche Folgen eintreten:



FALLS „LEIDENSCHAFT“ GEWÄHLT WURDE

Bei der *Auflösung* (5.):
Die Liebe wächst,
falls die beiden
Liebenden sich
gerade am selben Ort
getroffen haben.

*Ein Spieler sollte sich
für „Leidenschaft“
entscheiden, wenn
er denkt, dass er in der
Lage sein wird, seinen
Partner zu treffen.*



FALLS „VERSTAND“ GEWÄHLT WURDE

**Jeder Spieler erhält
sofort eine Botschaft,
sofern möglich.**
Ist nur eine einzige
Botschaft vorhanden,
erhält **Julia** diese.

Bei der *Auflösung* (5.):
Die Liebe wächst nicht,
selbst wenn **Romeo** und
Julia sich getroffen haben.

*Ein Spieler sollte sich für
„Verstand“ entscheiden,
wenn er denkt,
dass er nicht in der
Lage sein wird, seinen
Partner zu treffen.*

3. HINTER DER BÜHNE

Geheim entscheiden, wohin man mit wem gehen möchte

Jeder Spieler wählt von seinen Handkarten einen **Ort** (dorthin wird sich seine Hauptfigur bewegen) **sowie** einen **Begleiter** (der mit ihm zum gewählten Ort gehen wird) und legt diese beiden Karten **verdeckt** neben seine passenden Stapel.



4. AUFTRITT

Figuren bewegen

a. Bewegung durch gewählte Karten

- ✦ **Julia** und **Romeo** decken ihre eben gewählten Orte und Begleiter auf.

Alle aufgedeckten Karten bleiben bis zum Ende des Akts offen liegen: Sie liefern wichtige Informationen, um über die nächsten Züge zu entscheiden.

- ✦ **Romeo** bewegt seine **Romeo**-Figur zu dem Ort, dessen Karte er gespielt hat. Dorthin legt er auch die Figur des gewählten Begleiters.
- ✦ **Julia** bewegt ihre **Julia**-Figur zu dem Ort, dessen Karte sie gespielt hat. Dorthin legt sie auch die Figur des gewählten Begleiters.



b. Bewegung durch Auswirkungen von Orten

- ✦ **Romeo** entscheidet, welche/r Begleiter sich gemäß den Vorgaben an seinem aktuellen Standort bewegt/bewegen.
- ✦ **Julia** entscheidet, welche/r Begleiter sich gemäß den Vorgaben an ihrem aktuellen Standort bewegt/bewegen.

Damit er bewegt werden kann, muss sich ein Begleiter nicht am selben Ort aufhalten wie **Romeo** oder **Julia**.

Falls **Romeo** und **Julia** am selben Ort sind, entscheidet **Romeo** zuerst, wohin sich der/die angegebene/n Begleiter bewegt/bewegen; danach entscheidet **Julia** (siehe Orte, Seite 14).


Hinweis: In Kapitel I sind die Auswirkungen aller Orte optional. Jeder Spieler kann selbst entscheiden, ob er sie anwenden möchte oder nicht.



5. AUFLÖSUNG

Konsequenzen aus den Aktionen

a. Amme als Komplizin

Falls **Julia** sich am selben Ort aufhält wie die **Amme**, erhält sie eine Botschaft  (sofern im Vorrat verfügbar).



b. Hass macht sich in Verona breit

Für jeden Ort, an dem mindestens ein Mitglied von jeder der beiden verfeindeten Familien anwesend ist, vertieft sich der Hass und der Hass-Marker rückt um eine Stufe weiter (unabhängig davon, wie viele Figuren sich an diesem Ort befinden).

Da die beiden Liebenden unfreiwillig zu verfeindeten Familien gehören, macht sich an jedem Ort Hass breit, an dem sich **Julia** mit einem Mitglied der Familie **Montague** oder **Romeo** mit einem Mitglied der Familie **Capulet** zusammen aufhält.

Selbstverständlich breitet sich der Hass nicht aus, wenn **Romeo** und **Julia** alleine am selben Ort sind.

Hinweis: Die Partie ist sofort verloren, wenn der Hass-Marker die tiefste, dunkelste Stufe seiner Leiste erreicht.

c. Die Liebe wächst

Falls **Romeo** und **Julia** sich am selben Ort aufhalten und das Herz-Plättchen die Seite „Leidenschaft“ zeigt, steigt der Liebe-Marker um eine Stufe.

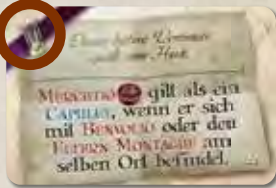
Die Liebe nimmt um eine weitere Stufe zu, falls sich die Liebenden auf **Julias Balkon** treffen (siehe *Orte, Seite 14*).



Hinweis: Die Partie ist sofort gewonnen, wenn der Liebe-Marker die höchste Stufe seiner Leiste erreicht.

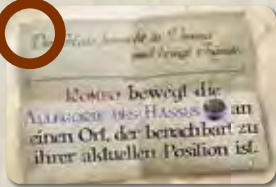
d. Ein Ereignis findet statt

Jedes Mal, wenn die Liebe wächst, wird 1 Ereigniskarte aufgedeckt und ausgeführt. Falls die Liebe zweimal wächst, werden nacheinander 2 Ereigniskarten aufgedeckt und ausgeführt.



Ist auf der Ereigniskarte eine **Sanduhr** abgebildet, wird die **Karte offen** auf das Ereignisfeld gelegt, das zur Position des Liebe-Markers passt (siehe Beispiel unten). **Dann wird ihr Effekt angewendet**, sofern das möglich ist.

Solange ein Ereignis mit einer Sanduhr aufgedeckt ist und die Bedingungen dafür erfüllt sind, wird sein Effekt angewendet. Solche Karten müssen die Spieler immer im Blick haben.



Ist auf der Karte **keine Sanduhr** abgebildet, wird ihr **Effekt sofort angewendet**. Anschließend wird die Karte verdeckt auf das Ereignisfeld gelegt, das zur Position des Liebe-Markers passt (siehe Beispiel unten).

Dadurch, dass Ereigniskarten ohne Sanduhr verdeckt auf das entsprechende Ereignisfeld gelegt werden, denkt man daran, dass ihr Effekt lediglich ein einziges Mal, und zwar beim Aufdecken der Karte, angewendet wird.




Ende einer Szene

Danach spielen die Spieler die Szenen 2, 3 und 4 auf dieselbe Weise. Jeder Akt endet nach 4 Szenen, nachdem die Stapel der Spieler aufgebraucht sind.


Ende eines Akts

Wenn die Spieler keine Karten mehr von ihren Stapeln ziehen können, endet der Akt. Am Ende jedes Akts wählt der Spieler von seinen Handkarten einen Ort und einen Begleiter, die er behalten möchte. Die restlichen Karten werden nach Art getrennt gemischt und wieder als Stapel bereitgelegt.




Der Akt-Marker  wird auf den nächsten Akt geschoben. Nun beginnt ein neuer Akt mit seiner ersten Szene (siehe *Ablauf der Tragödie*, Seite 6).


Ende des Dramas *Tragödie oder grenzenlose Liebe?*

-  **Falls der Hass-Marker die tiefste, dunkelste Stufe erreicht hat**, wird Romeo von einem Mitglied aus Julias Familie angegriffen. Er verteidigt sich und tötet ihn dabei. Daraufhin wird Romeo aus der Stadt verbannt. Als Reaktion darauf gibt Julia vor, tot zu sein. Von Trauer überwältigt, nimmt Romeo sich infolgedessen das Leben. Als Julia aufwacht und den toten Romeo erblickt, begeht auch sie Selbstmord. Der Hass zwischen den Familien Capulet und Montague vertieft sich und wird unüberbrückbar.

Die Spieler haben verloren.

-  **Falls die 12 Szenen abgeschlossen sind und die Liebe nicht die höchste Stufe erreicht hat**, ist sie im Herzen der beiden Liebenden nicht stark genug gewachsen.

Die Spieler haben verloren.

-  **Falls die Liebe die höchste Stufe erreicht hat**, überzeugen Romeo und Julia ihre Familien, die Eskalation des Hasses zu beenden. Sie werden in Verona zum Symbol des Friedens: Ihre Liebe hat triumphiert!

Die Spieler haben gewonnen.

Figuren



Während der Auflösung jeder Szene vertieft sich der Hass in Verona an jedem Ort, an dem sich mindestens jeweils ein Mitglied von beiden Familien befindet (siehe 5b).

Für **Romeo** und **Julia** sowie für 3 Begleiter gelten besondere Regeln:



Bruder Lorenzo ist ein Vermittler und Friedensstifter. Während der Phase *Auflösung* kann der Hass an einem Ort, an dem sich Bruder Lorenzo befindet, nicht zunehmen – sofern kein Ereignis etwas anderes besagt.



Falls sich die **Amme** während der Phase *Auflösung* am selben Ort aufhält wie **Julia**, erhält **Julia** eine Botschaft (sofern verfügbar).



Während der Phase *Auflösung* vertieft sich der Hass an dem Ort, an dem sich die **Allegorie des Hasses** zusammen mit einer beliebigen Figur befindet – es sei denn, Bruder Lorenzo hält sich ebenfalls an diesem Ort auf.



Da **Romeo** und **Julia** wider Willen verfeindeten Familien angehören, gelten sie gegenüber der jeweils anderen Familie als Mitglied der **Montagues** beziehungsweise **Capulets** und können deshalb auch dafür sorgen, dass sich Hass in Verona breitmacht.

Natürlich entsteht bei **Romeo** in **Julias** Gegenwart kein Hass – und bei **Julia** in **Romeos** Gegenwart ebenfalls nicht.

Orte

Zur Erinnerung: Ein Begleiter muss nicht unbedingt am selben Ort wie Julia oder Romeo sein, um bewegt werden zu können.



Julius Balkon: Falls **Romeo** und **Julia** sich an diesem symbolträchtigen Ort treffen und sich für „Leidenschaft“ entschieden haben, wächst ihre Liebe zweimal statt nur einmal.



Ballsaal der Capulets: Bewege genau 2 **Capulet**-Begleiter (nicht weniger) an einen Ort, der benachbart zu ihrer aktuellen Position ist, und zwar in dieselbe Richtung (beide nach rechts oder beide nach links). Diese Begleiter können zu verschiedenen Orten gehen oder von verschiedenen Orten kommen.



Salon der Montagues: Bewege genau 2 **Montague**-Begleiter (nicht weniger) an einen Ort, der benachbart zu ihrer aktuellen Position ist, und zwar in dieselbe Richtung (beide nach rechts oder beide nach links). Diese Begleiter können zu verschiedenen Orten gehen oder von verschiedenen Orten kommen.



Bruder Lorenzos Zelle: Bewege einen beliebigen **blauen** oder **roten** Begleiter (also nicht **Romeo**, **Julia**, die **Allegorie des Hasses** oder Bruder Lorenzo) an einen Ort, der benachbart zu seiner aktuellen Position ist.



Kirche: Bewege Bruder Lorenzo an einen Ort, der benachbart zu seiner aktuellen Position ist.



Straße in Verona: Bewege die **Allegorie des Hasses** an einen Ort, der benachbart zu ihrer aktuellen Position ist.



Etwas abseits: Zusätzlich zu den 6 Orten auf dem Spielplan verfügen **Romeo** und **Julia** beide über eine Sonderkarte. Diese erlaubt es ihnen, ihre Hauptfigur (also **Julia** beziehungsweise **Romeo**) an einen Ort zu bewegen, der benachbart zu ihrer aktuellen Position ist.

Verfügbare Karten für Julia und Romeo



Jeder Spieler hat jeweils **eine Karte für jeden der 6 Orte** sowie eine Karte „Etwas abseits“, mit deren Hilfe er sich an einen Ort bewegen kann, der benachbart zu seiner aktuellen Position ist.

Bei den Begleiter-Karten gibt es folgende Aufteilung:

Romeo Heißblütig und lebhaft

- 1 Karte für jedes der 3 Mitglieder der Familie Montague
- 1 Karte Bruder Lorenzo
- 3 Karten Allegorie des Hasses

Julia Sanft und zart

- 1 Karte für jedes der 4 Mitglieder der Familie Capulet und 1 zweite Karte für Julias Amme
- 1 Karte Bruder Lorenzo
- 1 Karte Allegorie des Hasses

Übersicht Spielphasen

1. VORSPIEL (S. 7)

Handkarten auf 4 Karten jeder Art auffüllen (♠, ♣)

2. RENDEZVOUS (S. 7)

Botschaften schicken und „Leidenschaft“ oder „Verstand“ wählen

3. HINTER DER BÜHNE (S. 8)

Geheim entscheiden, wohin man mit wem gehen möchte

4. AUFTRITT (S. 9)

Figuren bewegen

a. Bewegung durch gewählte Karten

Romeo und Julia sowie ihre Begleiter

b. Bewegung durch Auswirkungen von Orten

Die Begleiter

5. AUFLÖSUNG (S. 10, S. 11)

a. Julia erhält eine Botschaft

Falls die Amme als Komplizin bei ihr ist

b. Hass macht sich in Verona breit

An jedem Ort, an dem sich Mitglieder beider verfeindeter Familien aufhalten

c. Die Liebe wächst

Falls die Spieler „Leidenschaft“ gewählt haben und Romeo und Julia sich am selben Ort aufhalten

d. Ein Ereignis findet statt

Falls die Liebe eben gewachsen ist