



Showmanager
Queen Games, 1997
HENN Dirk

2 - 6 spelers vanaf 10 jaar
± 90 minuten

Inleiding

Het theaterdoek schuift open voor de première van de bekendste musicals. De sterren geven het allerbeste van zichzelf. Of dit echter voldoende zal zijn om zich tegen de opvoeringen van andere gezelschappen door te zetten, valt nog af te wachten.

Als showmanager zoekt u de ideale bezetting voor de opvoering van uw musicals. Alleen met de meest talentrijke artiesten kunt u de voorstellingen aan de top houden.

SHOWMANAGER

Spelmateriaal

- **120 artiestenkaarten**

Alle artiesten hebben talent (dat hopen we toch). Voor sommige rollen zijn ze uitermate geschikt, voor andere rollen komen ze dan weer niet in aanmerking.

Op elke kaart kan worden afgelezen over hoeveel talent een artiest beschikt in een bepaalde rol (zie hiervoor de letters **A** tot en met **F** op elke kaart). Tevens kan worden afgelezen welke musical de artiest verkiest (de achtergrondkleuren groen, rood, blauw en geel), de waarde van de artiest en het aantal succespunten dat de musical zal opleveren. In alle andere rollen (andere achtergrondkleur) zou de keuze van deze artiest een foutbezetting zijn en wordt hij maar gewaardeerd als invaller.

De toneelspelers uit de provincie (provinciale artiesten) worden gebruikt als joker. Zij kunnen elke rol spelen, ongeacht of het een mannelijke of een vrouwelijke rol is. Zij brengen 1 punt per rol op.

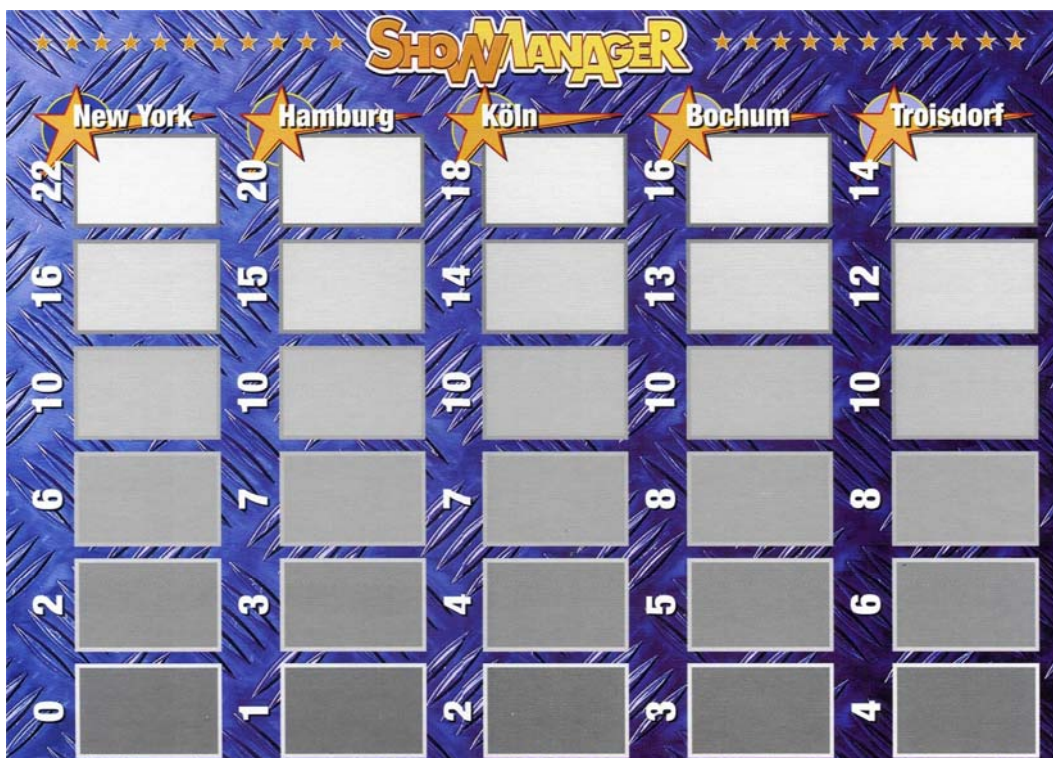


- **24 musicalkaartjes**

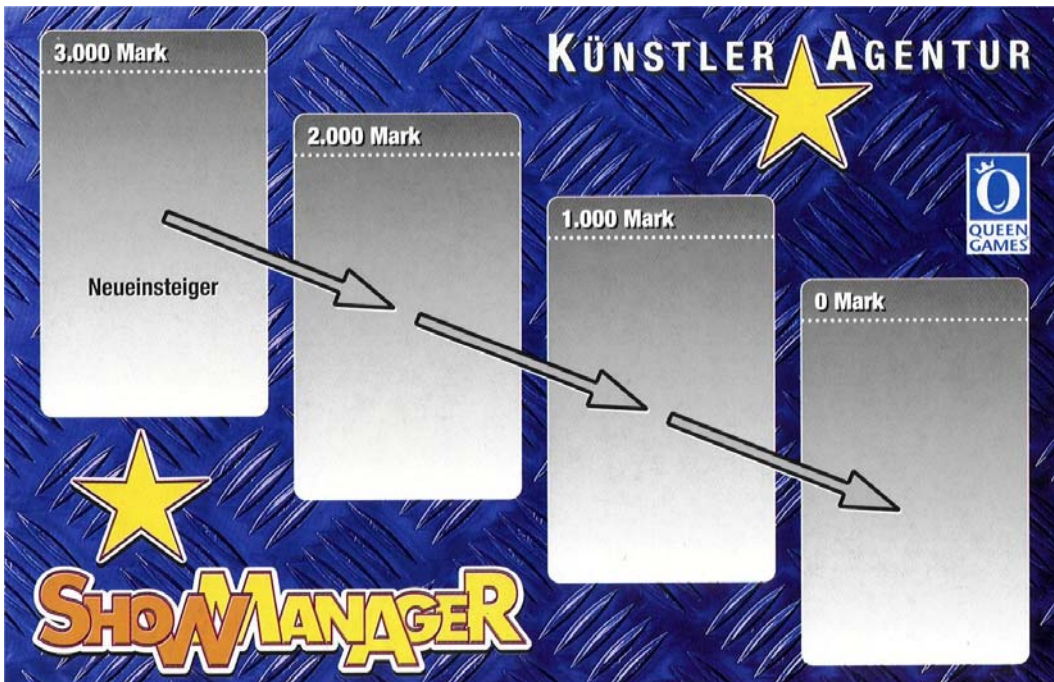
Er zijn er 4 per speler (hierop wordt later de totaalwaarde van het gehele gezelschap genoteerd).



- **Eén speelbord** (stedenbord) met de vijf verschillende steden waar wordt opgetreden. Van zodra een musical wordt opgevoerd, wordt het betreffende kaartje op het speelbord gelegd.



- **Eén artiestenagentschap** dat steeds 4 artiesten in een verschillende prijsklasse kan aanbieden (één artiest is zelfs kosteloos). Op het agentschap kunnen vier kaarten van artiesten tegelijk worden aangeboden. Als een artiest wordt geëngageerd dan rukken de andere artiesten op in de richting van de pijl zodat de prijs voor deze artiest meer redelijk wordt.



- **6 overzichtskaarten** waarop de bezetting (de verschillende rollen) van elke musical wordt aangegeven en de mogelijke acties tijdens een spelbeurt.



- **speelgeld** (in 3 verschillende waarden: 1.000, 5.000 en 10.000 Mark) voor de betaling van de transfersom.



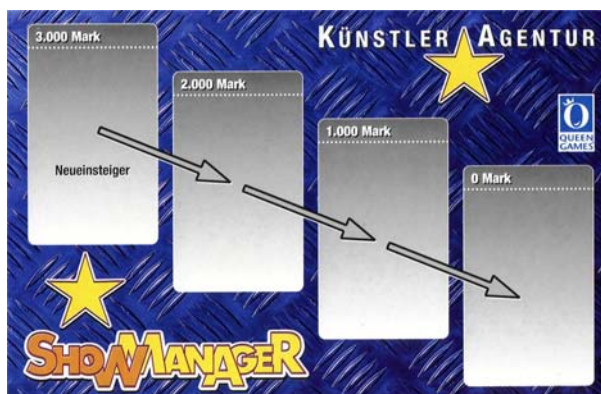
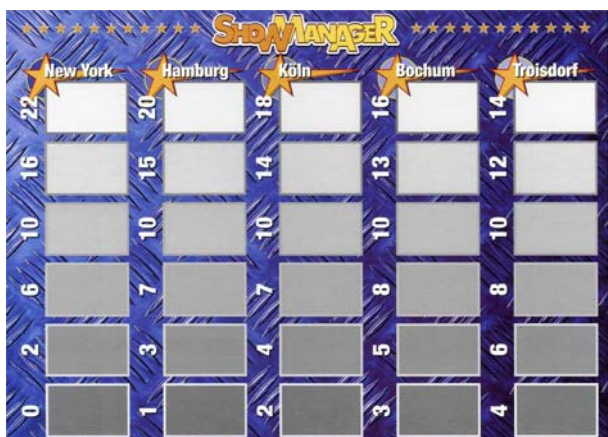
- **één speciaal potlood** om het puntenaantal op de musicalkaartjes te noteren.

Doel van het spel

Elke speler engageert artiesten die zullen optreden in elk van de vier verschillende musicals. Elke artiest heeft welbepaalde talenten. Hoe beter een artiest bij een bepaalde musical past, hoe beter de bezetting van dat gezelschap wordt en hoe groter de kans op succes zal zijn. Elke speler probeert natuurlijk zijn concurrenten de loef af te steken en de meest interessante bezetting voor elk van zijn vier gezelschappen te vinden. In vier van de vijf steden zal telkens één welbepaalde musical worden opgevoerd. Hiervoor komen de zes gezelschappen in aanmerking. Er wordt telkens een rangorde opgemaakt van de voorgestelde gezelschappen. De speler die uiteindelijk de grootste totaalscore behaalt met zijn vier gezelschappen, zal dit spel winnen.

Spelvoorbereiding

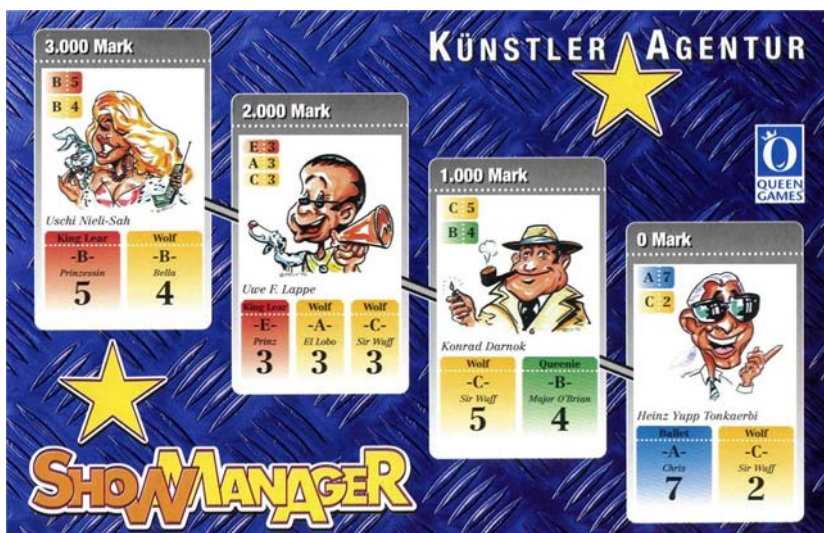
Leg het speelbord en het artiestenagentschap in het midden van de tafel.



Schud de artiestenkaarten zeer grondig en leg de volledige stapel verdekt naast het artiestenagentschap.



De bovenste vier kaarten van de verdekte stapel worden open op de agentschapkaart gelegd. De bovenste kaart komt op het rechterveld met de waarde 0 Mark, de volgende kaart op het veld met de waarde 1.000 Mark ... enzovoort. De vierde kaart komt op het linkerveld met de waarde van 3.000 Mark.



Elke speler ontvangt een startkapitaal :

- bij 4 tot 6 spelers : elk 18.000 Mark ;
- bij 2 of 3 spelers : elk 36.000 Mark.

Dit geld probeert elke speler voor de andere spelers verborgen te houden (bijvoorbeeld onder de overzichtskaart). Het resterende geld vormt de bank en wordt naast het speelbord gelegd.

Elke speler kiest één van de zes symbolen en neemt de bijbehorende overzichtskaart en de 4 passende musicalkaartjes. De overzichtskaart kan ook worden gebruikt om de geëngageerde artiesten voor het oog van de medespelers verborgen te houden.



Deze vier musicals moeten in dit spel worden opgevoerd.

Als het spel met twee of drie spelers wordt gespeeld, ontvangt elke speler twee sets van musicalkaartjes en de twee passende overzichtskaarten. Nu moeten de spelers elke musical tweemaal opvoeren (dus acht gezelschappen samenstellen).

Bij 5 spelers blijft één set musicalkaartjes over, bij 2 of 4 spelers twee sets. Deze overblijvende sets worden ingezet door zogenaamde rondreizende gezelschappen. Deze kaartjes behoren aan niemand toe en worden tijdens het spel ingebracht. Ze komen pas in het spel van zodra een speler deze musical voor de eerste keer heeft opgevoerd.

Aan het begin van het spel worden deze kaartjes open naast het stedenbord (speelbord) gelegd.

De waarde die ze vertegenwoordigen ligt al op voorhand vast en wordt onmiddellijk op elk musicalkaartje genoteerd.

Als er slechts één set overblijft, worden de volgende waardes genoteerd :



Als er twee sets overblijven, worden de volgende waardes genoteerd :



Het gordijn gaat open, het spel begint !

De speler die als laatste een echte musical heeft bijgewoond, wordt de startspeler. De andere spelers volgen om de beurt met de wijzers van de klok mee.

De speler die aan de beurt is, mag 3 dingen doen. De volgorde van de activiteiten ligt vast. Alleen de derde actie is verplicht en moet worden uitgevoerd. De speler mag wel afzien van de eerste twee acties.

Overzicht van een spelbeurt

- ⇒ 1. De speler **kan** een krediet opnemen op een gezelschap dat al een musical heeft opgevoerd.
- ⇒ 2. De speler **kan** 2.000 Mark betalen en het volledige aanbod aan artiesten in het agentschap vervangen.
- ⇒ 3. De speler **moet** ofwel een artiest engageren vanuit het agentschap ofwel een volledig samengesteld gezelschap inzetten en een musical opvoeren.

Omdat de derde actie verplicht is, wordt deze actie als eerste uitgelegd. Na deze uitleg weet u ook waarom u het aanbod aan artiesten kan omruilen of waarom u een krediet kan opnemen.

Een artiest vanuit het agentschap engageren

De artiest op het waardeveld 0 van het agentschap is blij met elke rol en is daarom kosteloos, alle andere artiesten kosten geld.

De speler neemt één van de vier openliggende artiestenkaarten van het agentschap weg en houdt deze kaart verdekt in de hand. Hij betaalt de overeenkomstige som aan de bank (indien nodig).



Voorbeeld

De speler heeft een artiest voor de prijs van 1.000 Mark ingehuurd. De artiest met de waarde 2.000 Mark wordt nu op het vrijgekomen veld van 1.000 Mark geschoven en de artiest met de waarde 3.000 Mark wordt op het vrije veld van 2.000 Mark geschoven. Op het vrije veld van 3.000 Mark ten slotte wordt een nieuwe kaart van de afneemstapel gelegd.

Het lege veld wordt telkens opgevuld door alle duurdere artiesten één vakje op te schuiven naar rechts. Hierdoor komt het linkerveld vrij voor een nieuwe artiestenkaart. Hiervoor wordt de bovenste kaart van de stapel omgedraaid.

Een speler kan per beurt slechts één artiestenkaart nemen.

Het aantal artiestenkaarten dat een speler in de hand mag houden, hangt af van de musical waarvoor de speler een gezelschap probeert samen te stellen.

Nadat een volledig gezelschap wordt ingezet voor een musical, mag een speler maximaal slechts 2 kaarten overhouden.

UITZONDERING

Bij het inzetten van het vierde en laatste gezelschap mag de speler slechts één kaart overhouden !

Een gezelschap voor een musical inzetten

De speler moet het juiste aantal kaarten afleggen dat nodig is voor het samenstellen van een volledige bezetting van een bepaalde musical.

Het aantal rollen dat in een musical nodig is, wordt aangegeven op de overzichtskaart.



A: El Lobo
B: Bella
C: Sir Wuff



A: Queenie
B: Maj. O'Brian
C: Mike
D: Kim



A: König
B: Prinzessin
C: Narr
D: Zofo
E: Prinz



A: Chris
B: Andre
C: Suzette
D: Martin
E: Colette
F: Nicole

Voorbeeld

Een speler die 7 artiesten in de hand heeft, kan enkel de musical 'King Lear' of de musical 'Ballet' opvoeren omdat hij anders teveel kaarten zou overhouden na de opvoering.

Na het afleggen van de kaarten mag een speler nog maximaal slechts twee kaarten overhouden. Bij het afwerken van zijn laatste musical mag dit nog slechts één kaart zijn !

De achtergrondkleur van de artiestenkaart is alleen van belang voor het bepalen van de totale waarde van het gezelschap.

Een speler kan alleen kaarten afleggen door het inzetten van een gezelschap voor een musical. Zomaar handkaarten afleggen of omruilen, is in dit spel niet toegelaten !

De waarde van een gezelschap

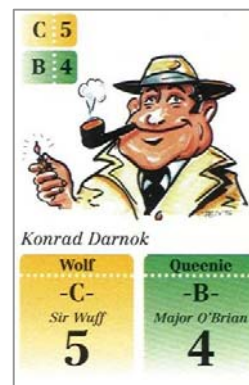
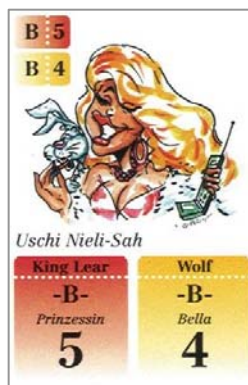
De waarde van een gezelschap wordt bepaald door de puntenwaarde van elke artiest die de passende achtergrondkleur van de musical heeft (dan past hij perfect in het gezelschap), op te tellen.

Een kunstenaar die geen punten op zijn kaart heeft voor een rol, wordt de invaller (een foutbezetting) en brengt geen punten op.

Voorbeeld



A: El Lobo
B: Bella
C: Sir Wuff



De musical 'Wolf' wordt opgevoerd met de artiesten Eva Maria Budgetskaya, Uschi Nieli-Sah en Konrad Darnok. Uschi en Konrad hebben het benodigde talent voor een rol in deze musical. Hun talenten brengen de musical 9 punten op.

Eva Maria daarentegen is maar een vervangster (een foutbezetting).

Het volledige gezelschap brengt dus toch maar een magere 9 punten op.

Elke artiest kan maar één rol spelen en elke rol in een musical kan maar aan één artiest worden gegund.

Als een speler 2 artiesten heeft ingezet die voor dezelfde rol talent bezitten (dit wordt aangegeven door de letter), kan maar één artiest deze rol vervullen. De andere artiest wordt dan beschouwd als een invaller en brengt geen punten op (ook al heeft hij wel talenten voor die rol).

De provinciale artiesten (de kaarten met een **X**) worden niet beschouwd als invallers en kunnen voor elke rol worden ingezet en brengen de speler 1 punt op.

Als een musical kan worden opgevoerd zonder gebruik te maken van invallers dan ontvangt de speler extra bonuspunten. Het aantal bonuspunten dat een speler kan ontvangen, hangt af van het aantal rollen dat de musical bevat. Zo is de uitvoering van de musical 'Wolf' met een complete bezetting, goed voor 3 bonuspunten. Het aantal bonuspunten kan ook worden afgelezen op de overzichtskaart.



Voorbeeld

E: 3	A: 3	C: 3
Uwe F. Lappe		
King Lear	Wolf	Wolf
-E-	-A-	-C-
Prinz	El Lobo	Sir Wuff
3	3	3

A: 7	C: 2
Heinz Yupp Tonkaerbi	
Ballet	Wolf
-A-	-C-
Chris	Sir Wuff
7	2

X: 1
Provinczschauspieler
Jedes Musical
-X-
Jede Rolle
1

Ditmaal wordt de musical 'Wolf' opgevoerd met de artiesten Uwe F. Lappe, Heinz Yupp Tonkaerbi en een provinciale artiest. Uwe heeft het talent om 2 rollen in de musical te spelen, maar kan er uiteraard maar één spelen. Omdat Heinz Yupp enkel de rol van Sir Wolf kan spelen, moet Uwe F. de rol van El Lobo spelen.

De provinciale artiest neemt dan de rol van Bella. De talenten van de spelers brengen de musical 6 punten op en een bonus van 3 punten omdat alle rollen zijn bezet.

Ook deze opvoering behaalt een totaal van 9 punten.



Het behaalde puntentotaal wordt met het speciale potlood op de musicalkaart geschreven op de bovenste helft van het kaartje (zie voorbeeld). Nadat het puntentotaal werd berekend, worden de artiestenkaarten uit het spel genomen. Deze artiesten worden niet meer in dit spel gebruikt.

Het plaatsen van de musicalkaartjes op het stedenbord

De allereerste keer dat een speler een musical opvoert, mag hij de stad kiezen waar hij de musical laat plaatsvinden. Hij legt het kaartje op het stedenbord.

De keuze van de stad hangt af van het risico dat de speler wil lopen. In Broadway in New York kunnen zeer veel punten worden geoogst op voorwaarde dat de musical een topplaats inneemt. De puntenwaarde voor de volgende plaatsen neemt wel snel af en wanneer u de onderste regionen van de scala bezet, zijn er bijna geen of geen punten meer te verdienen.

In Troisdorf daarentegen brengt zelfs een vrij zwakke opvoering toch nog enkele punten op maar wordt voor de topplaats minder verdiend. De punten die op het speelbord (stedenbord) zijn afgedrukt, worden pas aan het einde van het spel onder de spelers verdeeld.

Van zodra een première (de eerste opvoering van een gezelschap) in een bepaalde stad is opgevoerd, moeten alle musicals met deze titel in deze stad worden opgevoerd. In deze stad kunnen geen andere musicals ten tonele worden gevoerd.

Voorbeeld

Als de première van 'Queenie' plaats vindt in Hamburg dan moet elke speler zijn bezetting voor deze musical in Hamburg laten optreden.

De rangorde van de gezelschappen in elke stad wordt, indien nodig, steeds aangepast.



Voorbeeld

Anne heeft met haar gezelschap de musical 'Queenie', met een waarde van 19 punten, in Hamburg opgevoerd.

Aangezien dit de eerste opvoering van deze musical was, plaatst zij haar musicalkaartje op het bovenste veld van de scala.

Marc kan echter een beter gezelschap op de been brengen en geeft een opvoering met een waarde van 23 punten. Omdat Marc meer punten heeft dan Anne, wordt zijn kaartje bovenaan gelegd en schuift het kaartje van Anne één plaats naar beneden.

De totaalwaarde van elk gezelschap afzonderlijk speelt daarbij een belangrijke rol. Het gezelschap met de grootste totaalwaarde staat steeds bovenaan. Daaronder worden de gezelschappen volgens dalende waarde gerangschikt. Indien nodig worden al geplaatste kaartjes verschoven.

Indien twee (of meer) gezelschappen eenzelfde totaalwaarde hebben, dan ligt het gezelschap dat als eerste werd geplaatst bovenaan. Het bijgeplaatste gezelschap volgt dan op de volgende plaats.

Indien er rondreizende gezelschappen worden gebruikt (bij twee, vier of vijf spelers) dan moet ook met die waarde worden rekening gehouden. Een musicalkaartje van een rondreizend gezelschap komt pas in het spel op het moment dat een speler voor de eerste maal een bepaalde musical opvoert. Deze speler geeft aan in welke stad de musical plaats vindt, vervolgens wordt eerst het musicalkaartje van het rondreizende gezelschap gelegd. Pas daarna mag de speler zijn eigen musicalkaartje op het stedenbord leggen. Bij een gelijke totaalwaarde zal het kaartje van het rondreizende gezelschap steeds op de eerste plaats liggen.

In de loop van het spel kan het geld van de spelers opgeraken of kan het aanbod van artiesten in het agentschap onvoldoende blijken om te passen in het concept van de speler.

Als een speler aan de beurt is, heeft hij twee mogelijkheden :

- 1. een krediet opnemen
- 2. het volledige aanbod van het agentschap vervangen.

De mogelijkheden moeten wel in de juiste volgorde worden benut.

Een krediet opnemen

Een speler die in geldnood zit, kan als eerste actie in zijn beurt een krediet opnemen op voorwaarde dat hij al minstens één gezelschap een musical heeft laten opvoeren. De speler die wordt geconfronteerd met een geldtekort en nog geen gezelschap heeft kunnen vormen en dus nog geen musical heeft kunnen opvoeren, heeft zeer slecht gespeeld. Hij overdenkt best zo snel mogelijk een nieuwe strategie en start opnieuw.

Op elke opgevoerde musical kan maar éénmaal een krediet worden opgenomen.

OPMERKING

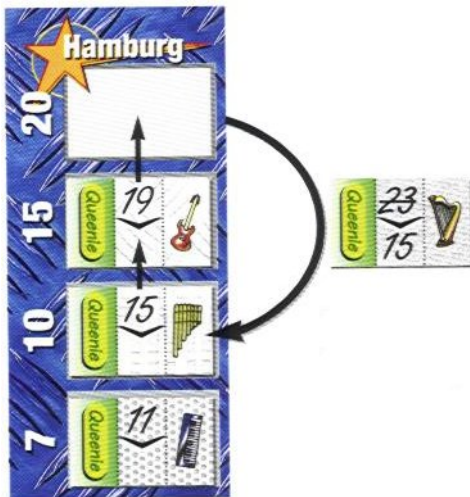
Ook in een spel waarin een musical tweemaal moet worden opgevoerd (in een spel met twee of drie spelers), mag elke speler op elke musicalsoort slechts éénmaal krediet opnemen !

Per musical kan maximaal 10.000 Mark aan krediet worden opgenomen. Elk punt op het musicalkaartje is gelijk aan 1.000 Mark. Als een speler 10.000 Mark aan krediet wil opnemen, moet zijn gezelschap dus minsten 10 punten waard zijn.

Per spelbeurt kan een speler slechts één keer een krediet opnemen.

Een speler die een krediet opneemt op een musical, vermindert de totale waarde van dit gezelschap.

De waarde op het musicalkaartje moet worden aangepast. De bovenste waarde op het kaartje wordt geschrapt en de nieuwe waarde van het gezelschap wordt in het onderste vakje genoteerd. Als de rangorde van het musicalkaartje daardoor is gewijzigd dan moet het kaartje op de nieuwe correcte plaats worden geordend.



De musical 'Queenie' staat in Hamburg met een waarde van 23 punten op de eerste plaats, gevolgd door de gezelschappen met 19, 15 en 11 punten.

Marc zit in geldnood en neemt een krediet op van 8.000 Mark op zijn musical 'Queenie'. De waarde van zijn gezelschap daalt nu van 23 naar 15 punten en valt terug naar de derde plaats, achter het andere gezelschap met de waarde 15.

De lijst in Hamburg wordt nu aangevoerd door het gezelschap van Anne met 19 punten.

De waarde van het opgenomen krediet wordt uitbetaald door de bank. Omdat er in dit spel geen geld te verdienen valt maar enkel roem en eer, kan een opgenomen krediet nooit aan de bank worden terugbetaald.

Van zodra een musical zesmaal werd opgevoerd, kan op deze musical geen krediet meer worden opgenomen. Met andere woorden : van zodra in een stad alle velden van het stedenbord zijn bezet, kan hier geen krediet meer worden verkregen.

Het volledige aanbod van het agentschap vervangen

Als een speler het aanbod aan artiesten in het agentschap niet interessant vindt, dan kan hij als tweede actie het volledige aanbod aan artiesten vervangen. De speler moet 2.000 Mark betalen aan de bank. Alle artiesten van het agentschap worden weggenomen en worden op een open aflegstapel gelegd. Het is dus niet toegelaten om één of meer artiesten te laten liggen !

De bovenste vier kaarten van de verdekte afneemstapel worden van rechts (waarde 0 Mark) naar links (waarde 3.000 Mark) op het agentschap gelegd.

Indien nodig en financieel mogelijk, mag een speler deze actie meermaals in dezelfde beurt uitvoeren. Telkens moet echter 2.000 Mark aan de bank worden betaald.

Als de verdekte afneemstapel is opgebruikt, wordt de aflegstapel goed geschud en als nieuwe afneemstapel klaargelegd.

OPGELET

De kaarten die deel uitmaakten van al gevormde gezelschappen mogen in geen geval opnieuw worden gebruikt ! Deze kaarten worden na de voorstelling uit het spel genomen.

Einde van het spel

Zodra alle musicalkaartjes zijn ingezet, is het spel afgelopen.

In een spel met 4, 5 en 6 spelers voert elke speler 4 musicals op.

In een spel met 2 en 3 spelers voert elke speler 8 musicals op. Dit betekent dat hij telkens een tweede kans krijgt om zijn opvoering te verbeteren.

De punten die staan vermeld op het stedenbord naast de musicalkaartjes worden per speler opgeteld. De puntenwaarde van het musicalkaartje speelt nu geen enkele rol meer. Deze puntenwaarde was enkel nodig voor het bepalen van de rangorde in elke stad.

De speler die de meeste punten heeft verzameld, is eindwinnaar.

Als er meerdere spelers evenveel punten hebben behaald, wint de speler die nog het meeste geld bezit.