

A JÁTÉKELEMEL

9 karakterkártya (színész), 5 feladatkártya, 4 színházkártya, 32 kulisszák mögött-kártya

A kulisszák mögött-kártyák plusz komplexitást adnak a játékhoz. A játékosok dönthetnek úgy is, hogy csak az új színészeket és/vagy feladatokat adják az alapjátékhoz, és a szokásos módon játsszák a Shakespeare játékot.

Ez utóbbi esetben keverjétek az összes színészkártyát egybe, és dobjatok belőlük 9-et (tegyétek vissza a játék dobozába), majd keverjétek össze a megmaradt színészeket a többi karakterrel, és alakítsátok ki belőle a húzópaklit.

BACKSTAGE ELŐKÉSZÜLETEK

- Minden játékos húzzon **1 színházkártyát**, és tegye azt a játékos táblájához.
- Az **5 új feladatkártyát** keverjétek az alapjáték feladatkártyái közé.
- A **9 új színészkártyát** keverjétek összes az alapjáték színészkártyáival, majd véletlenszerűen 9 kártyát vegyetek el belőle, ez lesz a Lord-pakli, amit képpel felfelé tegyetek a főtábla mellé. A megmaradt színészkártyákat keverjétek össze a többi karakterkártyával, ez lesz a játék húzópaklija.
- A **32 kulisszák mögött-kártyát** keverjétek összes, ez lesz a kulisszák mögött-pakli. A kulisszák mögött-kártyák ugyanúgy kerülnek felfedésre, mint a karakterkártyák (a játék kezdetén és minden fenntartásfázisban; 4 lap 1 és 2 játékosnál, 5 lap 3 játékosnál, 6 lap 4 játékos esetén; ha szükséges a dobópaklit keverjétek meg, és használjátok, mint új húzópaklit.)

ÚJ SZABÁLYOK

1. FÁZIS (LICITÁLÁS): A játékosok a szokásos módon licitálnak, ez után minden megmaradt (licitálásra nem használt) henger kerüljön a **kulisszák mögött-paklira**. Szólójáték esetén a játékos szabadon használhatja a hengereit aktiválásra és kulisszák mögött-kártyára is.

2. FÁZIS (SZERZŐDTETÉS ÉS AKTIVÁLÁS): A körükben ahelyett, hogy szerződtenének vagy aktiválnának egy karaktert, a játékos használhat egy kulisszák mögött-kártyát. Ezt úgy teheti meg, hogy annyi hengerét teszi át a kulisszák mögött-pakliról egy elérhető kulisszák mögött-kártyára (amin nincs henger), amennyi a kártya ára. Ezt az akciót a játékos többször is használhatja naponta.

SZERZŐDÉSKÁRTYA: A játékos úgyis felhasználhat egy 1 hengerbe kerülő kulisszák mögött-kártyát, hogy ráteszi a szerződés kártyáját. Ezt a játékos kombinálhatja azzal is, hogy a kulisszák mögött-pakliról is tesz rá még hengereket, ha nagyobb az ára, mint egy.

Feladatok:



A játékos kap 1 hírnévpontot a tulajdonában lévő minden segédkártyáért (ez úgy működik, mint egy alapjáték feladat).



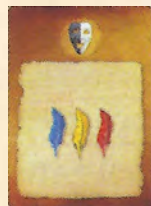
Az ilyen feladatot a **hangulatfázis kezdetén** lehet kijátszani. A hatása azonnal létrejön, majd dobásra kerül a kártya.



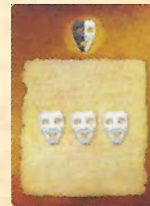
A játékos (nem sárga) jelmez- és díszletelemeket vehet el a dobópakliból, azok összesített értéke 6 vagy kevesebb kell legyen.



A játékos 1 sárga jelmezelemet vagy 1 sárga díszletelemet vehet el a dobópakliból.



A játékos azonnal 1 mezőt előre léphet mind a három felvonáson.



A játékos azonnal 3 mezőt előre léphet a hangulatjelzőjével.

Új színész képességek:



Az összes többi játékos visszalép 1 mezőt az általa választott egyik felvonáson (sávon).



A játékos 3 feladatkártyát húz, 1-et belőlük a kezébe vesz, a többit visszateszi a pakli aljára (Prosperoval 3 helyett 6-ot húz).



A játékos elvesz egy +3-as jelzöt a készletből.



Ennek a színésznek a tulajdonosa automatikusan a nap első akcióját hajtja végre, függetlenül a sorrendszávtól. Utána a normál sorrendben folytatódik minden.



Az összes többi játékos veszít 1 érmét.



A játékos 1 mezőt visszalép a saját hangulatsávján.

SPECIÁLIS ESET:

2-elemű jelmezek: Az ilyen jelmezben lévő színészeknek nincs jelmezes próba képességük. Amikor a jelmezük elkészül (a 2 elem felkerül, normál pontozás), akkor aktiválhatnak vagy egy plusz tollat (Shylock, Mercutio, Hermione), vagy negatív hangulatot (III. Richárd).

Megjegyzés: A 2-elemű jelmezek nem számítanak a kész jelmez feladatoknál.

Kulisszámögött-kártyák:



ÉPÍTÉS: A játékos letehet 1 díszletelemet az adott napon elérhetőkből a színházkártyájának a legalsó elérhető mezőjére (az elem színétől függ, hogy mennyi hengert kell erre a kártyára áttenni). A játékos a letett elem hatását végrehajtja, majd a többi, már a színházkártyán lévő elemek hatását is. Ha letakar egy gyertyajelet, akkor azonnal kap egy hírnévpontot.



Példa: A körében a piros játékos letesz egy rózsaszín elemet (2 henger) a színházkártyája második szintjére. Kap 1 fontot (a rózsaszín elem hatása), és a többi játékos a hangulatát 1-gyel csökkenti (az alatta lévő lila elem hatása).



KALAPOS: A játékos letehet egy kalapot 1 színészre (1 henger) vagy 2 színészre (2 henger).

A kalap egy tetszőleges (nem sárga) aznap elérhető jelmezelem lehet. Ezt a színész bal szélső jelmezmezője fölé kell tenni (akkor is, ha a mező üres). A játék végén minden olyan kalapért 1 hírnévpontot kap a játékos, amelyik az alatta lévő jelmezelemmel együtt pontosan 6-os értéket ad.

Megjegyzés: A kalap értéke nem számít bele a jelmez értékébe. A játékosnak nem kell balról jobbra töltenie a jelmezmezőket. A 2-elemű jelmezt viselő színész is viselhet kalapot.



DUBLÓR: A játékos azonnal aktiválhatja vagy az egyik 1-es értékű színészét (1 henger) vagy az egyik 3-as értékű színészét (2 henger) vagy az egyik 5-ös értékű színészét (3 henger), még akkor is, ha a színész nem üres. (Azaz akár a már felhasznált, akár a pihenőn lévő színészt is aktiválhatja.) Ez lehetővé teszi a játékosnak, hogy a korongját a kezdeményezésávrá tegye, ha még nincs ott. Shakespeare és Falstaff nem aktiválható ily módon.



LORD CHAMBERLAIN : A játékos 2 fontot kap, és leszerződteti a Lord-pakli legfelső színészkártyáját (**1 henger**) vagy a Lord-pakli egyik általa választott kártyáját (**2 henger**). A játékos nem használhatja statisztaként a színészt.



RENDEZŐ: A játékos eggyel kevesebb pihenésjelzőt tehet le a következő pihenésfázisban (**1 henger**).



ÉKSZERÉSZ: A játékos elvehet egy sárga díszletelemet vagy egy jelmezelemet az adott napon elérhetőek közül (**2 henger**).



KOCSMÁROS: A játékos megnövelheti vagy 1-gyel (**1 henger**) vagy 3-mal a hangulatát (**2 henger**).



KIT MARLOWE: A játékos 1 mezőt lép egy tetszőleges felvonáson (**1 henger**) vagy minden felvonáson lép 1-et (**3 henger**). A játékos nem tehet a kezdeményezésávrá.



KERESKEDŐ: A játékos elvehet 1-et az adott napon elérhető jelmezelemek közül (a kártyára teendő hengerek száma a jelmezelem színétől függ).



SÚGÓ: A játékos leszerződtetheti ezt a súgót (**1 henger**). Nem lehet aktiválni. A játékos a próbák során minden sávon fizethet 1 fontot, hogy ne kapja meg az adott sáv büntetését.



GUBERÁLÓ: A játékos leszerződtetheti a guberálót (**1 henger**). Nem lehet aktiválni. Ez a guberáló (3 féle van) lehetővé teszi, hogy az ezermestert, beleértve a játékos táblán lévő is, (a másik 2-féle guberáló: 3 érmért a jelmeztervezőt / 3 érmért a díszlettervezőt), úgy használja a játékos, hogy a megfelelő elemeket a dobott elemek közül is válogathatja.

Megjegyzés: A súgó és a guberáló a nem színész karakterek közé számít a feladatkártyáknál.

Az új Színészek



SHYLOCK: A játékos egy mezőt előrelép korongjával a piros sávon. Ha a jelmeze teljes, akkor 2 mezőt lép előre aktiváláskor a piros sávon.

Jelmezes próba: Nincs semmilyen képessége.



MEDVE: A medvét nem lehet aktiválni, cserébe a tulajdonosáé lesz a nap első akciója. Függetlenül a körsorrendtől, majd végrehajtja a saját körben is az akcióját.

Jelmezes próba: A játékos egy tetszőleges felvonáson lép 1 mezőt.



SZELLEM: Aktiválásakor a tulajdonosa kivételével minden játékos visszalép 1 mezőt egy tetszőleges felvonáson.

Jelmezes próba: A játékos 3 feladatkártyát kap, amiből 1-et tarthat meg.



MARK ANTHONY: A játékos egy-egy mezőt előrelép a korongjával a piros és a kék sávon.

Jelmezes próba: Az ellenfelek 1 fontot veszítenek. (Ezt Prosperovel meg lehet duplázni, így 4 fontot is veszíthetnek.)



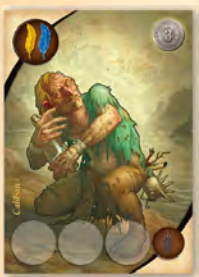
OPHELIA: A játékos egy +3-as jelzöt kap.

Jelmezes próba: A játékos összesen 2 mezőt léphet előre 1 vagy 2 sávon.



III. RICHARD: A játékos mind a három sávon előrelép 1 mezőt, de a hangulatsávon 1 mezőt visszalép. Ha a jelmeze teljes, akkor ez a hangulat büntetés megszűnik.

Jelmezes próba: Nincs semmilyen képessége.



CALIBAN: A játékos egy-egy mezőt előrelép a korongjával a sárga és a kék sávon.

Jelmezes próba: Az ellenfelek egy tetszőleges sávon 1 mezőt visszalépnek.



HERMIONE: A játékos egy mezőt előrelép korongjával a kék sávon. Ha a jelmeze teljes, akkor 2 mezőt lép előre aktiváláskor a kék sávon.

Jelmezes próba: Nincs semmilyen képessége.



MERCUTIO: A játékos egy mezőt előrelép korongjával a sárga sávon. Ha a jelmeze teljes, akkor 2 mezőt lép előre aktiváláskor a sárga sávon.

Jelmezes próba: Nincs semmilyen képessége.

A játék a Shakespeare játék kiegészítője., önállóan nem játszható.

Magyar fordítás: Dunda