

# Színészek



## Szerző (Shakespeare)

A játékos két mezőt előrelép a korongjával az egyik sávon vagy egy-egy mezőt két általa választott sávon.

**Jelmezes próba:** a játékos egy mezőt előrelép a piros sávon.



## Falstaff

A játékos két mezőt előrelép a korongjával a hangulatsávon.

**Jelmezes próba:** a játékos egy mezőt előrelép a sárga sávon.



## Rómeó

A játékos egy mezőt előrelép a korongjával a sárga sávon. Továbbá a játékos elvesz egy vagy több díszletelemet összesen 2 értékben (ha maradt), és hatásukat alkalmazva azonnal leteszi azokat a díszletére.

**Jelmezes próba:** a játékos egy mezőt előrelép a sárga sávon.



## Iago

A játékos egy-egy mezőt előrelép a korongjával a piros és a sárga sávon.

**Jelmezes próba:** a játékos egy mezőt előrelép a kék sávon.



## Kleopátra

A játékos egy mezőt előrelép a korongjával egy általa választott sávon. Továbbá a játékos a sárga kivételével elvesz egy vagy több jelmezelemet összesen 3 értékben (ha maradt), és azonnal színészeire és/vagy statisztáira teszi ezeket.

**Jelmezes próba:** a játékos egy mezőt előrelép a piros sávon.



## Puck

A játékos egy mezőt előrelép a korongjával a kék sávon. Továbbá a játékos a korongjával egy mezőt jobbra lép a hangulatsávon.

**Jelmezes próba:** a játékos egy mezőt előrelép a kék sávon.



## Beatrice

A játékos egy mezőt előrelép a korongjával egy általa választott sávon. Továbbá a játékos elvesz egy **zöld jelmezelemet**, (ha maradt), és azonnal egy színészére vagy egy statisztájára teszi.

**Jelmezes próba:** a játékos egy-egy mezőt előrelép a piros és a kék sávon.



## Titania

A játékos egy mezőt előrelép a korongjával egy általa választott sávon. Továbbá a játékos egy mezőt a korongjával jobbra lép a hangulatsávon.

**Jelmezes próba:** a játékos egy mezőt előrelép egy általa választott sávon.



## Júlia

A játékos egy mezőt előrelép korongjával a piros sávon. Továbbá a játékos elvesz egy vagy több jelmezelemet összesen 2 értékben (ha maradt), és azonnal színészeire és/vagy statisztáira teszi ezeket.

**Jelmezes próba:** a játékos egy mezőt előrelép a piros sávon.



## Viola

A játékos egy mezőt előrelép a korongjával egy általa választott sávon.

**Jelmezes próba:** a játékos kap 2 pontot.



## Othello

A játékos egy mezőt előrelép a korongjával egy általa választott sávon. Továbbá a játékos elvesz a sárga kivételével egy vagy több díszletelemet összesen 3 értékben (ha maradt), és hatásukat alkalmazva azonnal leteszi azokat a díszletére.

**Jelmezes próba:** a játékos egy mezőt előrelép a sárga sávon.



## Lady Macbeth

A játékos egy mezőt előrelép a korongjával egy általa választott sávon.

**Jelmezes próba:** a játékos egy-egy mezőt előrelép mind a 3 sávon.



## Lear

A játékos egy mezőt előrelép a korongjával egy általa választott sávon. Továbbá a játékos elvesz egy kék díszletelemet (ha maradt), és hatását alkalmazva azonnal leteszi a díszletére.

**Jelmezes próba:** a játékos egy-egy mezőt előrelép a sárga és a kék sávon.



## Hamlet

A játékos egy mezőt előrelép a korongjával a sárga sávon. Továbbá az összes játékos visszalép egy-egy mezőt a hangulatsávon (balra).

**Jelmezes próba:** a játékos kap 1 hírnévpontot.



## Feladatok

Megjegyzés: a játékosok a feladatkártyáikat olyan sorrendben fedhetik fel, ami a legtöbb jutalommal jár számukra.



Ha a játékos díszletelemeinek értéke legalább 26, a játékos kap 1 hírnévpontot.

Ha a játékos díszletelemeinek értéke legalább 40, a játékos 2 hírnévpontot kap.

*Emlékeztető: a sárga díszletelem értéke 3.*

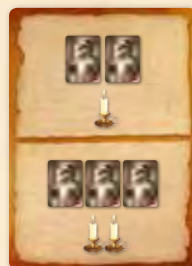


A díszlet felső sorának középső részére tett minden egyes díszletelemért a játékos 1 hírnévpontot kap.



Ha a játékosnak 4 kész jelmeze van (3-3 elem, három különböző karakteren), 1 hírnévpontot kap.

Ha 5 kész jelmeze van, 2 hírnévpontot kap.



Ha a játékosnak 2 szerződötetett statisztája van, kap 1 hírnévpontot.

Ha 3 szerződötetett statisztája van, 2 hírnévpontot kap.



Ha a játékos karakterkártyáinak összértéke legalább 13 font, akkor a játékos 1 hírnévpontot kap.

Ha a játékos karakterkártyáinak összértéke legalább 18 font, akkor a játékos 2 hírnévpontot kap.



Ha a játékosnak van 3 szerződötetett színésze (a játékosabláján lévők nem számítanak), 1 hírnévpontot kap.

Ha van 4 szerződötetett színésze, 2 hírnévpontot kap. A statiszták nem számítanak.



Ha a játékosnak 3 nem színész (mesterember, segéd, ékszerész) szerződötetett karakterkártyája van, kap 1 hírnévpontot.

Ha 4 nem színész szerződötetett kártyája van, 2 hírnévpontot kap. Lehetnek duplikált karakterek.



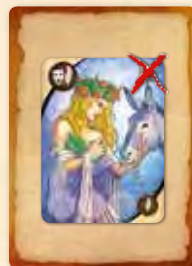
Minden egyes olyan felvonásért, aminél a legelső helyen áll, a játékos kap 1 hírnévpontot.

*Emlékeztető: Ha több játékos áll ugyanazon a mezőn, akkor a mezőt elsőként elérő játékos (a kupac alján lévő) a legelső.*



A játékos kap 1 hírnévpontot, ha eldob 2 fontot.

A játékos kap 2 hírnévpontot, ha eldob 5 fontot.



A játékos elbocsáthat egy általa választott karaktert a költsége kifizetése nélkül.

## Szabályemlékeztető

- 2. fázis: amikor egy játékos **először aktívál egy színészt egy adott napon** (beleértve Falstaff-ot és Shakespeare-t is, akik a játékosablán láthatóak), korongját a **kezdeményezésáv első elérhető mezőjére** teszi.
- 3. fázis: a **fel nem használt lila díszletelemek** a nap végén az **összes játékos hangulatát csökkentik**.
- Sárga elemeket csak az ékszerésszel lehet szerezni. A játék végén **1 hírnévpontot** érnek.

*Az utolsó két játékot segítő tanács: a mesterembereiteket játékosablátok jobb oldalára tegyék, a színészeket és a statisztákat pedig a bal oldalára; a pénzt a karakterkártyákon gyűjtésük, hogy áttekinthetőbb legyen, mennyit kell a játék végén fizetni.*