

JÁTÉKSZABÁLY

Shakespeare

London színházait csendes moraj töltötte be. Egy hét leforgása alatt a Királynő őfelsége ellátogat az új előadásokra, és az egyik társulat el fogja nyerni támogatását.

Ez egy életre szóló lehetőség azon fiatal szerzőknek, akik az egyre merészebb és mind színesebb darabjaikkal fellelkesítik a lakosságot. De hogy lehet létrehozni egy remekművet ilyen rövid idő alatt? Aki ezt a fogas kérdést megválaszolja, valószínűleg beírja magát a történelembe!

A DOBOZ TARTALMA

Minden játékosnak:

● 1 játékosláda



- A** Kezdő karakterek (2 színész, 1 ezermester, és a királynő) **B** Hangulatsáv
C Díszlet **D** Jelmezek



● 5 henger



● 7 korong



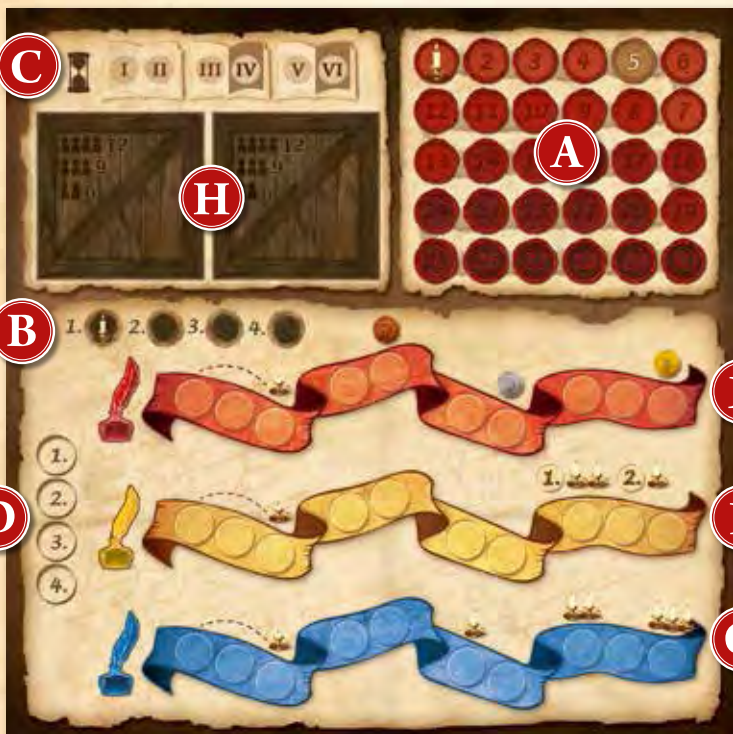
● 4 pihenésjelző



● 1 szerződés-kártya



● 1 játékoszefoglaló-kártya (4-fős játékra vonatkozik)



● 1 fő játéktábla

- A** Hírnévsáv
B Sorrendszáv
C Napszámláló
D Kezdeményezéssáv
E I. Felvonás
F II. Felvonás
G III. Felvonás
H Díszletek és jelmezek helye



● 1 napjelző



● 8 "+3"jelző



● 56 érme 1,3 és 5 fontos

● 2 zsák



● **72 jelmezelem:**
16 Fekete, 16 Pink, 12 Lila,
12 Kék, 8 Zöld és 8 Sárga



● **72 díszletelem:**
16 Fekete, 16 Pink, 12 Lila,
12 Kék, 8 Zöld és 8 Sárga



● **30 karakterkártya (eleje/háta)**



● **10 feladatkártya (eleje/háta)**

JELEK



+1 hírnév-
pont



-1 hírnév-
pont



+1 hangulat



-1 hangulat



+1 próba



-1 próba



/ □ díszlet



/ ○ jelmez

A JÁTÉK CÉLJA

A Shakespeare játékban a játékosoknak 6 napjuk van a lehető legnagyobb darab elkészítésére. Ehhez színészeket és mesterembereket kell felvenniük, fel kell állítaniuk a díszletet, jelmezeket kell varrniuk és próbálniuk kell. A 6. nap végén a legrangosabb darabot előadó játékos megnyeri a játékot.

ELŐKÉSZÜLETEK

Megjegyzés: A játék szülő változata a 11. oldalon található.

- A fő játéktáblát tegyék az asztal közepére. A napjelzőt tegyék a számláló 1. mezőjére.
- Az érmeket és a „+3” jelzőket tegyék a fő játéktábla mellé.
- Minden játékos válasszon egy színt, és vegye el a következőket: 1 játékos tábla, 1 szerzőskártya, 1 játék összefoglaló kártya (a játékoszámnak megfelelően), 5 henger, 7 korong és 4 pihenésjelző. Minden játékos tegyen 1 korongot a hangulatsávja jelöletlen (balról a harmadik) mezőjére, 1 korongot a főtábla hírnévsávjának 5-ös mezőjére, és 1-1 korongot tegyen minden játékos a főtábla 3 felvonásának kezdő mezőjére. A maradék játékelemeket a játékosok tegyék maguk elé.
- Egy játékos vegyen el 1-1 korongot minden színből, keverje meg, majd véletlenszerűen tegye ezeket a sorrendsávra.
- A sorrendsávon első helyre került játékos tegye az utolsó korongját a kezdeményezésáv 1. helyére, a második a 2. helyére, és így tovább.
- Tegyék a játék összefoglaló kártyán felsorolt díszletelemeket az egyik zsákba (például 4 játékosnál: 16 Fekete, 16 Pink, 12 Lila, 12 Kék, 8 Zöld, 8 Sárga).
- A másik zsákba tegyék a játék összefoglaló kártyán felsorolt jelmezelemeket (például 4 játékosnál: 16 Fekete, 16 Pink, 12 Lila, 12 Kék, 8 Zöld, 8 Sárga).
- **Mindkét zsákból húzzatok ki** véletlenszerűen játékosonként **három-három elemet** (12-t 4 játékosnál, 9-et 3 játékosnál és 6-ot 2 játékosnál), és tegyék őket a fő játéktáblán a nekik fenntartott területre.
- A karaktereket keverjék meg, és képezzetek belőlük egy paklit. Húzzatok a pakliból a **játékosok számánál kettővel több kártyát** (tehát 6 kártyát 4 játékosnál, 5 kártyát 3 játékosnál és 4 kártyát 2 játékosnál). Ezeket a kártyákat tegyék képpel felfelé a fő játéktábla mellé.
- A sorrendsávon az utolsó helyre került játékos választ egyet az előbb kihúzott karakterterekből, és a játékos táblája mellé teszi. Ezután az öt megelőző játékos választ egyet a maradék kártyákból, és ugyanúgy lerakja játékos táblája mellé. Ezt addig folytassátok így, amíg el nem értek a kezdőjátékoshoz. A megmaradt kártyákat dobjátok el.
- Újra húzzatok a pakliból a **játékosok számánál kettővel több karaktert** (tehát 6 kártyát 4 játékosnál, 5 kártyát 3 játékosnál és 4 kártyát 2 játékosnál). Ezeket a kártyákat helyezték képpel felfelé a fő játéktábla mellé. Kezdődhet a játék!

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A Shakespeare játék **6 napon** keresztül tart. Minden nap **6 fázisból** áll. A 4. fázisra (A jelmezes próbára) csak a 4. és a 6. napnál kerül sor.

EGYNAP

1 Licitálás

Minden játékos kézbe veszi az öt hengerét, és titokban választ közülük valamennyit, amiket a markába rejt. Ezek a hengerek megfelelnek a játékos által az adott napon végrehajtható akciók számával. Legalább 1 hengerrel kötelező licitálni. Amikor minden játékos döntött, a játékosok kinyújtják kezüket, és egyszerre megmutatják, mennyi henger van a markukban. Aki a **legkevesebb** hengerrel licitált, kerül a sorrendsáv első helyére, és azonnal kap **1 hírnévpontot**, a második játékos kerül a sorrendsáv második helyére, és így tovább. **Holtversenyek** eldöntésére a fő játéktábla **kezdeményszávját** használjátok: aki magasabban van, az nyeri a holtversenyt.

A licitálásra tett hengereiket a játékosok tegyék a játékosablájukra. A megmaradt hengerek kerüljenek vissza a játékosablájuk mellé. A Kezdeményszávját ez után ürítsétek ki (a játékosok korongjait tegyék a sáv alá).



Példa: A játékosok megmutatják ajánlataikat. A piros játékos 2 hengerrel, a zöld játékos 5-tel, míg a kék és a sárga játékos egyaránt 3-3 hengerrel licitált. Ezért a piros játékos az első. Elfoglalja az első helyet, és kap 1 hírnévpontot. A kék és a sárga játékos holtversenyben áll, de a kezdeményszávon a kék játékos a sárga játékos előtt volt. Ezért a kék játékos a második és a sárga játékos a harmadik. A zöld játékos foglalja el a negyedik helyet. A kezdeményszávját ürítsétek ki.

2 Szerződés és aktiválás

Ebben a fázisban a játékosok felváltva cselekszenek: a sorrendsávon az első helyet elfoglaló végrehajt **egy akciót**, majd a második jön, és így tovább, amíg az összes hengert és szerződéskártyát fel nem használták.

Megjegyzés: lehetséges, hogy egy játékos egyedül hajtja végre az akciókat a végén (amennyiben több hengerrel fogadott, mint ellenfelei).

A játékos a körében **vagy szerződöt** (naponta csak egyszer teheti meg, de kötelező akció) vagy **aktivál egy karaktert** azzal, hogy ráteszi egy hengerét.

A) SZERZŐDTETÉS (NAPONTA CSAK EGYSZER)

A játékos fogja a szerződéskártyáját, és kicseréli a fő játéktábla mellett lévő egyik elérhető karakterkártyára. A karakterkártyát ez után játékosablájára teszi, vagy képpel felfelé (vagyis felbérelte a kártyán látható karaktert) vagy képpel lefelé (vagyis statisztának vette fel). A kiválasztott oldal nem módosítható. A szerződöttes karakter azonnal felhasználható.

A KÁRTYÁK KÖLTSÉGEI

Minden karakterkártyának van egy 1-től 5 fontig terjedő költsége (kivéve a statisztákat, akik ingyenesek). De ezt a pénzt csak a játék végén kell kifizetni. Következésképp a játékosok nem költenek pénzt a szerződöttessele, azaz a fellépők összeállításával.

Emlékeztető: a szerződöttesnél a játékosok nem használják a hengert csak a szerződéskártyákat. A szerződöttes kötelező. De ha a játékos úgy gondolja, nincs értelme a játék végi pénzköltségnek, akkor még mindig felbérelhet egy statisztát.



Példa (folyt.): Piros játékos jön először. Úgy dönt, Lady Macbeth szerződöttesselel kezd. Ezért elhelyezi szerződötteskártyáját a karakterkártyák között, Lady Macbeth-et pedig játékosablájára teszi. Nem fizet semmit. Nem szerződötteshet mást ezen a napon. Most a kék játékos következik.

B) AKTIVÁLÁS

A játékos elveszi a játékosablára tett egyik hengerét, és lerakja egyik szabad karakterére (vagyis olyan karakterre, amin nincs henger vagy pihenésjelző). Ezután a kártya bal felső sarkában látható jelektől (B) függően végrehajtja az akciókat. A kártyáknak több típusa lehet:

a) **Színészek:** minden karakterkártyán látható egy **jelmezmező** és egy színészként **aktiválható képesség**. Ezekkel tud a játékos előrehaladni a fő játéktáblán lévő három felvonáson, de előfordulnak különleges képességek is. Továbbá minden színésznek van egy, csak a jelmezes próbánál (lásd 4. fázis) felhasználható különleges képessége. A toll színe jelzi, hogy melyik felvonáson léphet a játékos:

- Piros toll: I. felvonás
- Sárga toll: II. felvonás
- Kék toll: III. felvonás
- Fehér toll: bármelyik felvonás

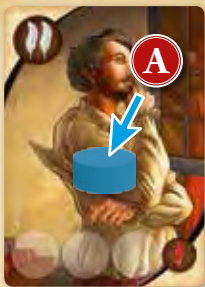


Megjegyzés: a színészek teljes listája a segédletlapon szerepel. A statisztáknak nincs hatása a jelmezes próbát kivéve (4. fázis), és nem aktiválhatók hengerek használatával.

Ha a játékos az egyik felvonáson előrelép, és egy másik játékos korongja által elfoglalt mezőre kerül, akkor saját korongját az adott játékos korongjára kell tegye. Így a mezőt elsőként elérő játékos korongja lesz a kupac alján. Lehetséges, hogy egy játékos kénytelen visszalépni egy sávon (lásd 3. fázis). Ha egy játékos visszalépve egy másik játékos korongja által elfoglalt mezőre lép, akkor ő ismét az adott kupac tetejére kerül.

KEZDEMÉNYEZÉSSÁV

Amikor egy játékos az **adott napon először aktivál** egy színészt egy hengerrel, akkor korongját a **kezdeményszáv első elérhető** mezőjére kell tegye.



Példa (folyt.): Ez kék játékos köre. Úgy dönt, letesz egy hengert egy színészre (A). Ezért jutalmul megkapja a két fehér tollat, és lép egy mezőt a II. felvonáson (B), és egy mezőt a III. felvonáson (C). Mivel ezek voltak az első próbái ezen a napon, ezért korongját a kezdeményszáv első mezőjére helyezi (D). Most a sárga játékos köre jön.

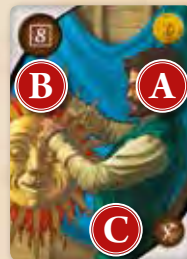
b) **Mesteremberek:** a mesterembereknek három típusa van: jelmeztervező, díszlettervező és ezmester. A mesterembereket a kártya jobb alsó sarkában lévő mesteremberjel alapján azonosíthatjátok.

● **Jelmeztervező:** a jelmeztervező értékétől függően (6 vagy 8), a játékos jelmezelemeket vehet el az adott napon elérhetők közül, amiket a **színészeire és a statisztáira** tehet. A költségek a következők:

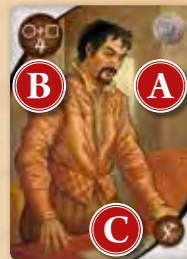
- Fekete jelmez = 1
- Pink jelmez = 2
- Lila jelmez = 3
- Kék jelmez = 4
- Zöld jelmez = 5



Jelmeztervező



Díszlettervező



Ezmester

- A Költség
- B Aktiválható képesség
- C Mesteremberjel

Fontos: A sárga jelmez nem szerzhető meg a jelmeztervezővel.

A JELMEZKÉSZÍTÉS SZABÁLYAI

- Minden színész-/statisztakártyán legfeljebb három jelmezelem lehet.
- Egyszerre több jelmezt is el lehet kezdeni. Ezért egy 3 elemet elvevő játékos nem köteles ezeket ugyanarra a színészre/statisztára tenni.
- Minden elem ott marad, ahova lekerült.
- Amint egy színész-/statisztakártyán **3 elem** van, a jelmez **elkészült**: a játékos összeadja az elemek értékét, és **azonnal** annyi fontot és/vagy hírnévpontot kap, amennyi az a játékosabláján szerepel (ha a pontszáma 6-nál kevesebb, semmit sem kap).



A játékos kevesebb összértékű jelmezt is összeszedhet, mint amennyit a jelmeztervezője lehetővé tesz számára. A megszerzett jelmezelemeket azonnal le kell tenni a színészekre/statisztákra a jelmezkészítés szabályai szerint. Azokat az elemeket, amiket sem színészre, sem statisztára nem tud a játékos letenni (vagyis, ha a játékos összes színészének és összes statisztájának már elkészült a jelmeze), nem lehet elvenni, a helyükön maradnak.

Megjegyzés: azoknak a színészeknek és statisztáknak, akiknek már teljes a jelmezük (3 bármilyen értékű korong), lehet aktiválni a különleges képességét a jelmezes próba alatt (lásd 4. fázis).



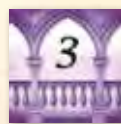
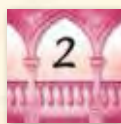
=



Példa (folyt.): Sárga játékos aktivál egy 6-os értékű jelmeztervezőt, és elvesz 3 jelmezelemet ($2+2+2=6$), amit Falstaff-ra tesz. Ha szeretné, helyett elvehetne egy zöld elemet és egy fekete elemet ($1+5=6$). Mivel Falstaff jelmeze elkészült (3 korong) lepontozza. A 6-os érték 2 fontot ér a sárga játékosnak. Zöld játékos köre következik.

- **Díszlettervező:** a díszlettervező értékétől függően (6 vagy 8), a játékos díszletelemeket vehet el az adott napon elérhetők közül, amiket a díszletére tehet. A költségek a következők:

- Fekete díszlet = 1
- Pink díszlet = 2
- Lila díszlet = 3
- Kék díszlet = 4
- Zöld díszlet = 5



Fontos: A sárga díszlet nem szerzhető meg a díszlettervezővel.

A DÍSZLETKÉSZÍTÉS SZABÁLYAI

- A díszlet **alulról felfelé épül**. Ahhoz például, hogy egy elem a díszlet második sorába kerülhessen, az alatta lévő két elemnek már a helyén kell lennie.
- 4, már lerakott „virtuális” elem segíti az építkezést. Ezekre a mezőkre nem kerülhetnek díszletelemek.
- Valamennyi letett elem végleg a helyén marad.
- A díszlet színének **szimmetrikusnak** kell lennie. Például, ha a játékos letesz egy pink díszletelemet a jobb alsó mezőre, akkor a bal alsó mezőre is egy pink díszletelemet kell majd tennie, ha ezt a mezőt a játék során fel akarja tölteni. De semmi akadálya annak, hogy a játékos először díszletének egyik oldalát építse meg teljesen, mielőtt nekilátna a másiknak.
- Amint egy gyertyás mezőt lefed egy díszletelem, a játékos azonnal kap 1 hírnévpontot.

A játékos kevesebb összértékű díszletelemet is összeszedhet, mint amennyit a díszlettervezője lehetővé tesz számára. A megszerzett díszletelemeket azonnal el kell helyezni az díszletében a díszletkészítés szabályai szerint. Azokat az elemeket, amiket nem tud az díszletbe letenni (a szimmetria szabály vagy helyhiány következtében), nem lehet elvenni, hanem a helyén kell hagyni.

Valamint, amint egy játékos elhelyez egy díszletelemet, azonnal aktivál egy, a díszletelem színétől függő hatást:

A DÍSZLETELEMEK HATÁSAI

- Fekete díszletelem: nincs hatása.
- Pink díszletelem: a játékos kap 1 fontot.
- Lila díszletelem: a **többi játékos** 1 mezőt visszalép (balra) a hangulatsávon.
- Kék díszletelem: A játékos két mezőt előre lép (jobbra) a hangulatsávon.
- Zöld díszletelem: a játékos kap 1 „+3” jelzőt (lásd később).



Példa (folyt.): Zöld játékos aktiválja a 8-as értékű díszlettervezőjét, és elvesz három díszletelemet: egy zöldet, egy pinket és egy feketét ($5+2+1=8$), amiket a díszletére tesz. Úgy dönt, hogy a zöld elemet teszi középre, és kihasználja hatását (elvesz egy „+3” jelzőt). Ezután a pink elemet a zöld bal oldalára teszi, és megkapja a jutalmat (kap 1 fontot). A fekete elemet nem helyezheti a zöld jobb oldalára (a szimmetria szabály miatt). De leteheti az első sor bármelyik másik helyére, vagy a második sorba, a zöld és a pink elem fölé, ez utóbbit teszi. A fekete elemnek nincs hatása. A piros játékos köre következik.

- **Ezermester:** az ezermester egyszerre dolgozik díszlettervezőként és jelmeztervezőként. Ezért az aktiválásakor egyszerre lehet **mind díszlet-, mind jelmezelemeket** (sárgát nem) elvenni összesen **4 értékben**, amiket a korábban leírt lerakási szabályok szerint kell letenni (persze lehet csak díszletelemeket vagy csak jelmezelemeket elvenni).



Piros játékos aktiválja az ezermestert. Elvesz egy lila jelmezt, amit lerak az egyik színészére, és egy fekete díszletelemet, amit balra, alulra tesz le az díszletébe.



+3 JELZŐK

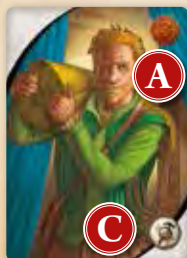
A „+3” jelzőkkel a mesteremberek értéke növelhető. Amikor egy játékos aktivál egy embert, és van egy „+3” jelzője, akkor dönthet úgy, hogy a jelzőt eldobva a mesterember értékét átmenetileg 3 ponttal megemeli. A jelző ez után visszakerül a készletbe. Nem lehet egyszerre felhasználni két „+3” jelzőt, és nem lehet egy frissen szerzett jelzőt megszerzésének akciójában felhasználni.

Megjegyzés: a „+3” jelző nem hat a színészekre (csak a mesteremberekre).

c) Egyéb karakterek



Ékszerész



Segéd



Királynő

- **A** Költség
- **B** Aktiválható képesség
- **C** A segéd állandó képessége

- **Ékszerész:** az ékszerész aktiválásakor a játékos elvesz vagy egy **sárga díszletet** vagy egy **sárga jelmezelemet**, és a korábbi szabályok szerint elhelyezi a díszletben vagy a színészeken (vagy statisztákon). A jelmez értékének a számításánál a sárga elem 3-at ér. A díszletnél a sárga elem dzsóker: bármilyen szint helyettesíthet a szimmetria szabályban (mindenféle plusz képesség nélkül).
Megjegyzés: a játékos által elhelyezett összes sárga elem 1 hírnévpontot ér az adott játékosnak a játék végén.



Példa (folyt.): később a nap folyamán a zöld játékos, aki korábban felfogadott egy ékszerészt, úgy dönt, hogy aktiválja. Elvesz egy sárga díszletelemet, amit a zöldtől jobbra helyez el. Mivel a sárga elem dzsóker, így ez szimmetrikusnak számít.

- **Segéd:** a segéd **nem aktiválható** (nem helyezhető rá henger). Állandó képességet ad a játékosnak: **Minden segéd a játékos minden mesteremberének az értékét 1-gyel megnöveli állandóra.**

Megjegyzés: a segéd képessége nem működik a színészekkel (csak a mesteremberekkel).

Példa (folyt.): Sárga játékos felfogad egy segédet. Ha ezermestere aktiválása mellett dönt, akkor annak értéke már 5 lesz.

- **Királynő:** aktiválásakor a játékosnak két lehetőségből kell egyet választania:

- elvesz **4 fontot** a készletből,
- húz **3 feladatkártyát**, választ **egy**et, a másik kettőt pedig a pakli aljára helyezi (a feladatkártyák a játék végén érnek pontot, ahogy azt a segédletlapon részletezzük).

Példa (folyt.): Zöld játékos, aki a többi játékosnál több hengerrel fogadott, még egy utolsó kört hajt végre. Utolsó hengerével a királynőt aktiválja, és a 4 font elvételét választja.

PASSZOLÁS

A játékosnak nem kell az 1. fázisban tervezett összes hengerét letennie. Bármikor dönthet az aktiválások befejezése mellett, még akkor is, ha maradt még letehető hengere. **Ezzel számára ez a fázis véget ér.**

Fontos: Ha van néhány olyan játékos, aki nem aktivált színészt, akkor ők a kezdeményezéssávon a színészt aktiváló játékosok után következnek, a sorrendjük szerinti sorrendjükben.

3 Hangulat

Amikor minden játékos letette hengereit és szerződöttetett, a játékosok a körsorrend szerint haladva megnézik társulatuk hangulatát.

- A) Minden egyes, még a fő játéktáblán lévő **lila díszletelem** miatt az összes játékos **hangulata 1 mezőt visszalép**. *Megjegyzés: a játékos nem lépheti át a hangulatsáv végét, még akkor sem, ha a hangulat növekedése vagy csökkenése ezt okozná.*
- B) A **hangulatjelzőjük helyzetétől** függően a játékosok elemeket kapnak vagy vesztenek:

- Ha teljesen a bal szélén áll (kialudt gyertya), akkor a játékos vesz 1 hírnévpontot,
- a következő mezőn (szürke toll) visszalép 1 mezőt egy olyan felvonáson, amin már tett előrelépést,
- a következő mezőn semmi sem történik,
- a következő mezőn kap 1 fontot,
- a következő mezőn (fehér toll) egy mezőt előrelép az egyik felvonásán,
- ha teljesen a jobb szélén áll (égő gyertya) kap 1 hírnévpontot.

- C) Minden játékos hangulata visszaáll a **kezdőhelyzetbe** (a korong a jel nélküli mezőre kerül vissza).



Példa: maradt még két lila elem. Ezért minden játékos hangulata csökken két mezőt. Kék játékosé így az „1 fonton” (A) áll meg, és kap 1 fontot. Végül visszateszi hangulatjelzőjét a kezdőmezőre (B). A fázis véget ér.

4 Jelmezes próba

Megjegyzés: erre a fázisra csak a 4. és a 6. napon kerül sor.

Két jelmezes próbára kerül sor a játék során. A 4. napon (a kezdő jelmezes próba) és a 6. napon (a lezáró jelmezes próba). Ezen próbák alatt a kész jelmezben lévő (3 korong) színészek és statiszták használják jelmezük képességét, ami lehetővé teszi, hogy a játékos különböző felvonásokban előrelépjen. Végezetül értékelésre kerülnek a felvonások.

A) Próba: a **kezdeményszáv** sorrendje szerint a játékosok a következőket teszik: minden kész jelmezben lévő színészért és statisztáért annyi tollat lép előre, amennyi a karakterkártya próbazonájában látható (a fő képesség nem aktiválódik). A fehér tollnál a játékos szabadon választhat sávot. Ha egy játékos valamelyik sáv végére ér, akkor ez a játékos az adott sávon a továbbiakban már nem léphet többet előre. A többi játékos, aki az adott sáv végére ér, korongját a már ott lévők tetejére teszi a korongját.

Fontos: egy színész akkor is részt vehet a jelmezes próbán, ha pihenésjelző blokkolja.

Megjegyzés: Viola és Hamlet képessége különleges. A játékosok értük nem kapnak előrelépést, de a próbafázis alatt bónuszt adnak az őket megszerző játékosoknak, ha kész a jelmezük.

B) Felvonások értékelése: amint az összes játékos végrehajtotta a próbát, a felvonások értékelése következik:

I. felvonás (piros): az első három mező valamelyikén álló minden játékos veszít 1-1 hírnévpontot. Minden játékos, aki elérte az ötödik mezőt kap 1 pontot. Minden játékos, aki elérte a hetedik mezőt kap 3 pontot. Minden játékos, aki elérte az utolsó mezőt, kap 5 pontot.

II. felvonás (sárga): az első három mező valamelyikén álló minden játékos veszít 1-1 hírnévpontot. A sávon a legtávolabb jutó játékos 2 hírnévpontot kap, és a második legtávolabb jutó 1 hírnévpontot kap.

Emlékeztető: ha több játékos áll ugyanazon a mezőn, akkor az adott mezőt először elérő (a kupac alján lévő) játékos van előrébb.

III. felvonás (kék): az első három mező valamelyikén álló minden játékos veszít 1-1 hírnévpontot. Minden játékos, aki elérte a hatodik mezőt kap 1 hírnévpontot. Minden játékos, aki elérte a nyolcadik mezőt kap 2 hírnévpontot. Minden játékos, aki elérte az utolsó mezőt, kap 3 hírnévpontot.



Példa: a 4. napon a piros játékos hajtja végre utolsóként (ő a negyedik a kezdeményszávon) a jelmezes próbát. A karakterkártyái közül Lady Macbeth-nek, Hamlet-nek és egy statisztának van kész jelmeze. Így ők vesznek részt a jelmezes próbán. A Szerző és Falstaff jelmeze nincs kész, ezért ők nem vesznek részt a jelmezes próbán. Piros játékos mindhárom felvonásnál előrelép, Lady Macbeth-nek köszönhetően (A). A statiszta ad egy fehér tollat, amit arra használ, hogy előrelépjen a sárga sávon (B). Végül kap 1 hírnévpontot Hamlet-nek köszönhetően.



Példa: az I. felvonáson a zöld játékos a 3. mezőn áll, ezért 1 hírnévpontot veszít. Kék és piros játékos egyaránt a 4. mezőn áll, így nem kapnak semmit. Sárga játékos a 6. mezőn áll, 1 pontot kap. A II. felvonáson a piros játékos a legelső, kap 2 pontot. Zöld és kék játékos ugyanazon a mezőn áll, de kék játékos érkezett oda először, ezért a kék játékos kapja az 1 pontot, zöld játékos pedig semmit sem kap. Sárga játékos 1 pontot veszít. A III. felvonásnál piros és sárga játékos semmit sem kap. Kék játékos 3 pontot kap, a zöld játékos pedig 1-et.

5 Fenntartás

Megjegyzés: a 6. napon nincs fenntartásfázis.

- A játékosok eldobják a nem szerződött karakterkártyákat, és visszaveszik szerződéskártyájukat. Húznak a játékosok számánál kettővel több kártyát (6-ot 4 játékosnál, 5-öt 3 játékosnál és 4-et 2 játékosnál), amiket a fő játéktábla mellé tesznek. Ha nem maradt elég kártya, a dobott kártyákat újrakeverve lehet új paklit képezni.
- A megmaradt jelmez- és díszletelemek dobásra kerülnek. Mindkét típusból új elemeket kell húzni a zsákból (12-t 4 játékosnál, 9-et 3 játékosnál és 6-ot 2 játékosnál), amik a fő játéktábla mellé kerülnek.

Megjegyzés: a játékosok bármikor megnézhetik a jelmez- és díszletelemek dobópakliját. A játék összefoglalót használva így kideríthetik, hogy a zsákban milyen elemek várnak még húzásra.

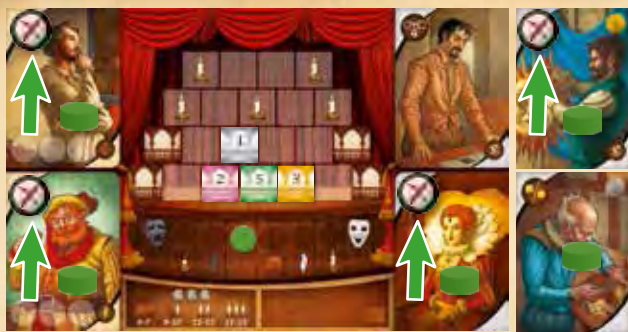
- A napszámláló egy mezőt előrelép.

6 Pihenés

Megjegyzés: a 6. napon nincs pihenésfázis.

- Egyszerre (anélkül, hogy figyelnék, hogy ellenfelük mit tesz), a játékosoknak blokkolniuk kell **egy kivétellel az összes aktivált karakterüket**. Ehhez elvesznek a felhasznált hengerek számánál eggyel kevesebb **pihenésjelzőt**, amiket az általuk választott **aktivált karakterekre** tesznek (nem lehet olyan karaktert blokkolni, aki az adott napon nem aktiválódott). Ezek a karakterek pihennek, így a **következő napon nem aktiválhatók**. A pihenésjelző a következő pihenésfázis kezdetén lekerül róluk. Amikor a játékosok végrehajtották a blokkolást, **visszaveszik hengereiket**.

Megjegyzés: A blokkolás csak az aktivált karaktereket érinti. Tehát, ha egy játékos 5 hengerrel fogadott, de csak 4-et használt fel, akkor csak 3 karaktert blokkol. Mivel a segédek és a statiszták nem aktiválhatók, pihenésjelző sem helyezhető rájuk.



Példa: Ezen a napon a zöld játékos 5 hengerrel fogadott. Ezért elvesz 4 pihenésjelzőt, és blokkolja a királynőt, Falstaff-ot, a szerzőt és a díszlettervezőjét. Az ékszerész elérhető lesz a következő nap. Ez után visszaveszi a hengereit. Egyik blokkolt karakterét sem aktiválhatja a következő napon.

A JÁTÉK VÉGE

A játék a 6. nap jelmezes próbájával (4. fázis) ér véget.

- Minden játékos általa választott sorrendben felfedi **feladatkártyáit**: **0-3 hírnévpont** szerezhető attól függően, hogy az egyes célok sikeresen teljesültek-e, vagy kudarc az eredmény.
- Minden játékos kap **1 hírnévpontot** a saját játéktérületén lévő **minden egyes sárga elemért** (díszlet vagy jelmez, még akkor is, ha a jelmez nincs kész).
- Minden játékos kifizeti karaktereit. A játékos fogja a játék alatt keresett összes fontját, és szabadon szétosztja azt karakterei között, azok költségének (1/3/5) megfelelően. **A játékosnak minden ki nem fizetett karaktere 2 hírnévpontjába kerül.**

A legtöbb hírnévponttal rendelkező játékos megnyeri a játékot. Holtverseny esetén a holtversenyben álló játékosok közül a több megmaradt fonttal rendelkező játékos győz.

SZÓLÓ JÁTÉK

Ez a verzió segíti a játék elsajátítását, és lehetővé teszi a saját rekord megdöntését különböző stratégiákat alkalmazva.

A játék szabályai **azonosak a 2-fős játékéval**, a következő kivételekkel:

- Az előkészületek alatt az 1-fős játék összefoglaló kártyája (azonos a 2-fős kártyával) szerinti elemeket tedd az egyes zsákokba.
- A játék kezdetén és a fenntartásfázis alatt 6-6 elemet húzz az egyes zsákokból.
- A játék kezdetén és a fenntartásfázis alatt 4 karakterkártyát húzz.
- A játék kezdetén helyezz 3 „semleges” korongot mindegyik felvonás negyedik mezőjére (első nem szürke mező).
- Minden napnál kimarad az 1. fázis.
- A játékos akkor fejezi be a 2. fázist, amikor szeretné. Ha 1 vagy 2 hengere megmarad, kap 1 hírnévpontot.
- Az első jelmezes próba felvonásainak pontozásánál összehasonlítja helyzetét a II. felvonáson lévő semleges koronggal, hogy meghatározza helyét. Minden semleges korong ez után az adott felvonás 8-as mezőjére kerül.
- A második jelmezes próba felvonásainak pontozásánál összehasonlítja helyzetét a II. felvonáson lévő semleges koronggal, hogy meghatározza helyét. Továbbá, ha olyan feladatot húz, ami az egyes felvonásoknál az első helyeket pontozza, akkor helyzetét a semleges jelzőkkel veti össze, amikor a feladatért járó pontokat meghatározza.

“STRATÉGIAPIHENŐ” VARIÁCIÓ (2-4 JÁTÉKOS)

Ebben a változatban a játékosok a pihenésfázist nem egyszerre hajtják végre, hanem a kezdeményezésáv sorrendje szerint. **De vigyázat: ez a játékidőt észrevehetően meghosszabbíthatja.**

STRATÉGIÁK

- A Shakespeare játékban 3 fő fejlesztési vonal van: a próbasávok, a díszletek és a jelmezek. Továbbá van néhány egyéb pontforrás is, amik nem elhanyagolhatók (a feladatok, az arany és a kezdeti licitálás). A játékot úgy terveztük, hogy több sikeres stratégia legyen. Például, lehet mindenben egy kicsit jónak lenni, vagy két vonalra helyezni a lehető legnagyobb hangsúlyt, és épp csak életben tartani a harmadikat. De rossz ötlet kizárólag egyetlen vonalra koncentrálni.
- Az interakció a játék egyik kulcsmozzanata. Ezért figyelik játékosok a többi játékost, hogy rájöjjenek, mire van szükségük, és így azt megakadályozzák (például a szimmetriához szükséges díszletelemek megszerzését), miközben elkerülik saját maguk akadályozását. Továbbá oda kell figyelni a többiekre a lehetőségek miatt is. Például, ha 3 játékos küzd díszletelemekért, kitűnő ötlet jelmezt szerezni (és fordítva).
- A nap 1. fázisa (fogadás) kritikus pillanat a játékban. Persze, hogy a döntés előtt oda kell figyelni, mit fognak licitálni az ellenfeleink, és hogy nekünk tulajdonképpen mire van igazán szükségünk. Gyakran kevésbé hatékony egyetlen hengert ajánlani. De az utolsó napon mégis bölcs dolog lehet, amikor egy játékos számára valami életbe vágó (sőt hírnévpontba vágó), és minden más csak apróság, főleg, ha a kezdeményezésávon hátrébb áll.
- A szerződés természetesen a játék egyik kulcspontja. A Shakespeare játék elég nagy szabad mozgásteret kínál a játékosoknak. Lehetséges a diadal egy gazdaságos stratégiával vagy költséges színészek és mesteremberek szerződésével egyaránt. A játékeszték alatt azt láttuk, hogy a játék megnyeréséhez a szerződésre körülbelül 11-23 font szükséges. A játék végén nem kifizetni a karaktereket elég komoly büntetést von maga után, de pénzt tartalékolni a játék végére kevésbé hatékony, mint egy szép jelmez vagy egy elkészült díszlet, melyek közvetlenül és a feladatok által is pontot érnek.
- A 8-as szintű mesteremberek (vagy „+3” jelzős mesteremberek) tulajdonosuknak nagyobb játékkeret adnak, ha a játékos helyesen és megfontoltan használja. Például a lehet gyorsan díszletet építeni, de nem bölcs dolog, mert amint elkészül, a játékos nem akadályozhatja ellenfeleit a díszletelemek megszerzésében, és nincs ideje a játék egyéb szálaira figyelni. Szintén nem kell túl gyorsan befejezni a jelmezeket (hacsak nem jön a jelmezes próba). Gyakran hasznosabb a jelmeztervezővel az elemeket több színésznek szétosztani, ezzel megadni a lehetőségét, hogy nagyszerű jelmezek készüljenek, vagy megkereshesd az ehhez szükséges pénzt.
- A játékosok gyakran kérdezik, hogy kezdő játékosként mi számít a Shakespeare játéknál jó pontszámnak. Ez függ az asztal körülülő játékosok számától. 4 játékosnál szoros küzdelemnél általában 22 pont körül van. 3 játékosnál körülbelül 24 pont, 2 játékosnál körülbelül 26 pont, és szóló játéknál 30 pont körül.

TÉMA

- Kevésbé ismert tény, hogy Shakespeare azon felül, hogy rendkívüli színdarabíró volt, játszott saját darabjaiban (és néha még más írókéban is). Ezért van a szerzőnek két fehér tolla az aktiválásnál. Ez jelképezi a színészi fellépést és a darab tervezését is.
- Shakespeare korában a nőknek nem volt joga a színész szakma elsajátításához. Emiatt a női szerepeket fiatal, nőnek öltözött férfiak játszották (akiknek a hangja még nem mutált). A grafikát tervezve úgy döntöttünk, ettől kicsit eltérünk, mert hogy nézett volna ki, Julia vagy Viola kemény férfias vonásokkal.
- A játékosok által felhalmozott pénz (melyet nem a királynőtől szereznek) jelképezi a darabot megnéző emberekből származó pénzt. Kezdetben ezt a pénzt (akárcsak a hírnévpontokat) a játék végén gyűjtötték be a játékosok. Azonban a játékosok felfedték, hogy sokkal praktikusabb a játékosok számára a játék során szerzett pénz és pont, és hogy a hosszú végső számolgatásokat elkerüljük, megkönnyítve az adósság valós idejű törlesztését.
- A kész jelmez pénzt és/vagy pontokat ér, néha pedig semmit. Ez szintén valami, ami a közönség reakcióját jelképezi. Ez azt jelenti, hogy egy közönséges szövegből készült jelmez nem vonz tömegeket, és nem ér semmit. Egy tetszetős anyagból készült jelmez vonzza a közönséget, és így jövedelmezőbb. Csakhogy egy „értékes” jelmez, ami hat a közönségre, és nagy hírnevet jelent, költsége ellenére pénzt mégse hoz.
- Egy darab életében sok próbára kerül sor. Franciaországban napjainkban van italienne (szövegpróba), allemande (mozgáspróba), couturière (jelmezes próba) és générale (az előadás előtti főpróba). Természetesen Shakespeare idejében a hivatásos színész foglalkozás még gyerekcipőben járt, és ezen hagyományoknak még nem voltak mély alapjai. De érdekesnek találtuk a játékba betenni a két ruhapróbát, és az ezt magába foglaló fordulók a játék különleges momentumai. Játsszunk!

KÖSZÖNET

Alain-nek, aki bevezetett a játékok világába és az alkotás adta kihívásba. Karine-nak, a frappáns Shakespeare idézetért, mely a játék kiindulópontja volt. Xavier barátomnak, akinek kritikái és jó ötletei továbbvittek. Mazu-nak, Lautrec-nek, Dude-nak és az összes játékosnak, akik a kezdetektől tesztelték és javították abban a reményben, hogy egy nap talán meg is vásárolhatják. Mathieau-nek és tanácsának, hogy mutassam be ezt a Ystari-nak. Cyril-nek és Thomas-nak, akik olyan jól irányítottak engem, mielőtt átvették a munkát, hogy csukott szemmel is megbízhattam bennük. Arnaud-nak és Nériac-nak, akik tehetségének köszönhetően készültek el a gyönyörű játékelemek és keltek életre a csodálatos karakterek. Az Ystari csapat többi tagjának, akik azt az érzetet keltették bennem, hogy valamit alkottunk a semmiből. Végezetül Mary-nek, a Múzsámnak, az Ihletadómnak, rendíthetetlen támogatásáért és bizalmáért, ami sose merült ki.

NAP (EMLÉKEZTETŐ)

- 1) Licitálás:** a játékosok 1-5 hengerrel licitálnak, hogy meghatározzák a forduló sorrendjét. Az első játékos 1 hírnévpontot kap. A holtversenyt a kezdeményezéssáv dönti el.
- 2) Szerződötetés és aktiválás:** a játékosok a körsorrendben szerződöttenek (naponta egyszer) vagy aktiválnak egy karaktert a hengerükkel.
- 3) Hangulat** (körsorrendben):
 - a) A fel nem használt lila díszletelemek büntetést jelentenek az összes játékosnak.
 - b) Minden játékos megnézi társulata hangulatát, és megkapja a jutalmat / büntetést.
 - c) Minden játékos a kezdőhelyzetbe állítja hangulatát.
- 4) Jelmezes próba** (csak a 4. és 6. napon):
 - a) A játékosok a kezdeményezéssáv sorrendje szerint aktiválják a kész jelmezzel rendelkező színészeik és statisztáik jelmezének képességét.
 - b) A 3 felvonás értékelése.
- 5) Fenntartás:**
 - a) Új karakterkártyák lerakása.
 - b) Új jelmez- és díszletelemek lerakása.
 - c) A napszámláló előreléptetése.
- 6) Pihenés:** Az adott napon aktivált karaktereket (egy kivétellel) pihenésjelzővel kell blokkolni.

A JÁTÉK VÉGE (EMLÉKEZTETŐ)

A játékos az aktuális hírnévpontjaihoz adja:

- a) A feladatkártyák pontjait
- b) 1 pontot minden sárga elemért
- c) -2 pontot minden ki nem fizetett karakter miatt
- d) Holtversenyben a megmaradt pénz dönt