



# Show Manager

## Le contenu

- 120 cartes artistes - tous les artistes ont du talent. Ils sont très bons pour certains rôles, moins bons pour d'autres. Il est indiqué sur chaque carte combien de talent a un artiste et par conséquent combien de points il apportera à une comédie musicale. Ils seraient donc considérés comme mal distribués dans tous les autres rôles. Les acteurs provinciaux sont des jokers. Ils peuvent jouer tout rôle, homme ou femme, et valent toujours un point, quel que soit le rôle.
- les 24 jetons de comédies musicales - 4 par joueur, ils sont utilisés pour noter l'évaluation en points des comédies musicales.
- 1 plateau cité - quand une comédie musicale est produite, les jetons sont placés sur ce comité.
- 1 plateau agence de l'artiste - il montre toujours quatre artistes à engager sur une échelle de prix descendante, (on est libre). Si un artiste est engagé, les autres s'installent à sa place en suivant la direction de la flèche et par conséquent deviennent "meilleur marché".
- 6 listes de casting - les listes indiquent les rôles disponibles dans une comédie musicale et donnent une vue d'ensemble du jeu.
- 1 crayon spécial effaçable - pour noter les totaux de points sur les jetons des comédies musicales.

## Les règles

### But du jeu

Chaque joueur embauche des artistes avec le but de produire quatre comédies musicales différentes. Le talent de l'artiste permet de gagner des points, plus le talent est grand, plus la comédie musicale est réussie. Chaque joueur essaie bien sûr de surpasser la compétition. Les comédies musicales sont alors comparées avec celles compilées par les autres joueurs, et classées par valeur dans chaque ville. Ce classement décide de qui gagne le jeu.

### Avant que l'exposition commence

Mettez les 2 plateaux l'un à côté de l'autre.

Mélangez les cartes artistes et posez-les face cachée à côté du plateau de l'agence.

Prenez du sommet 4 cartes et mettez-les sur les quatre emplacements du plateau, commencer avec l'espace 0 marks.

Distribuez l'argent initial comme suit: avec 4-6 joueurs - 18,000 marks chacun; avec 2-3 joueurs - 36,000 marks chacun. L'argent restant forme la banque.

Chaque joueur choisit un symbole et reçoit la liste du set appropriée et 4 jetons. Mettez ceux-ci bien en vue des autres joueurs. L'argent et les artistes embauchés doivent être cachés des autres joueurs.

Si vous jouez avec 2-3 joueurs, chaque joueur doit prendre deux sets de jetons et les listes de set appropriées. Chaque joueur peut donc produire chaque comédie musicale deux fois.

Avec 5 joueurs, un set de jetons est mis de côté, et deux sets avec 2 et 4 joueurs. Ceux-ci seront utilisés comme compagnies de tourisme. Leur valeur est arrangée au début et reste la même partout dans le jeu, et doit être écrite sur les jetons. (Les compagnies de tourisme n'appartiennent pas à un joueur. Leurs

productions entrent dans le jeu quand un joueur met chaque comédie musicale en premier lieu. Placez leurs jetons face visible près du plateau des cités.)

Les valeurs des compagnies de tourisme:

Montrez le Directeur:	<b>WOLF</b>	<b>QUEENIE</b>	<b>KING LEAR</b>	<b>BALLET</b>
Le première:	<b>Freudi</b>	<b>Miss Hanoi</b>	<b>Die Miserablen</b>	<b>Katz</b>
<b>Un set (5 joueurs)</b>	15	20	25	30
<b>Deux sets (2-4 joueurs)</b>	13, 17	18, 22	23, 27	28, 32

## Le jeu commence!

Le dernier joueur à avoir vu un spectacle musical commence, puis on suit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand c'est votre tour, vous pouvez faire trois choses. Leur ordre est fixé, mais seule la troisième action est obligatoire.

1. Vous pouvez emprunter de l'argent pour une comédie musicale déjà produite.
2. Vous pouvez payer 2,000 marks et changer tous les artistes disponibles actuellement sur le plateau de l'agence.
3. Vous pouvez embaucher un artiste de l'agence ou poser une comédie musicale.

Comme l'action 3 ne peut pas être évitée, cette règle sera expliquée en premier lieu. Les actions facultatives seront expliquées après.

### **Embaucher un artiste**

Prenez une carte du plateau dans votre main et payez le montant approprié à la banque. Remplissez l'espace en déplaçant les cartes suivant les flèches et mettez en haut à gauche une nouvelle carte pris sur le tas à coté. **NB:** vous ne pouvez embaucher qu'un artiste par tour seulement.

Le nombre d'artistes que vous pouvez avoir dans votre main dépend de quelle comédie musicale vous allez produire. Après avoir présenté une comédie musicale, vous pouvez avoir seulement deux cartes maximum dans votre main . Après avoir présenté votre dernière comédie musicale, seule une carte peut rester dans votre main.

### **Présenter une comédie musicale**

Posez exactement autant de cartes d'artistes que la comédie musicale que vous présentez a de rôles. Vous ne pouvez jamais écarter ou échanger des cartes. Vous pouvez seulement vous débarrasser d'elles en présentant une comédie musicale.

### **Que vaut votre comédie musicale?**

Additionnez la valeur des talents des artistes des cartes jouées. Un artiste qui a un rôle incorrect vaut 0. Chaque artiste ne peut jouer qu'un seul rôle et chaque rôle ne peut être accordé qu'une fois. Si vous présentez deux artistes pour la même partie - c.-à-d., qu'ils ont des points de talent pour le même rôle - on doit considérer cela comme une mauvaise distribution et donner 0 points. Les acteurs "représentant des provinces" (Provinzschauspieler) compte toujours pour 1 point - ils ne sont donc jamais mal distribués.

Si une comédie musicale est produite sans une mauvaise distribution d'artistes, les points de la prime supplémentaire sont accordés. Le nombre de points de la prime est égal au nombre de rôles dans la comédie musicale, regardez sur la liste des casting pour les nombres.

Ecrivez le total de points sur le jeton musical approprié. Maintenant posez les cartes d'artiste usagées de côté. Elles ne seront plus utilisées.

### **Où est-ce que le première aura lieu?**

Avec la première production d'une comédie musicale, vous pouvez choisir la ville dans laquelle vous souhaitez jouer la première.

Mettez le jeton dans la ville de votre choix sur le sommet. Votre choix sera dicté par votre bonne volonté pour jouer de l'argent. Quelques villes peuvent vous faire gagner plus de points de victoire si vous restez hautement placé, mais si vous descendez vous en perdrez peut être plus. Car c'est seulement à la fin du jeu que les points des villes prendront de l'importance.

Après que la ville ait été choisie et la comédie musicale en place, toutes les productions subséquentes du même show doivent être mises dans la même ville. Ou aucun show intitulé différemment ne peut être organisé dans cette ville. Les shows identiques seront classifiés conformément à leurs valeurs, c.-à-d. le meilleur show prendra le sommet du classement et décalera les autres S'il y a une égalité des points, le nouveau show sera placée sous le show qui possède le même total des points.

### **Les compagnies de tourisme**

S'il y a des compagnies de tourisme dans le jeu, leurs jetons sont placés sur le plateau aussitôt qu'un show est organisée pour la première fois. Le jeton de la compagnie de tourisme est placé sur le sommet du plateau, en premier lieu et sa place est ajustée si nécessaire conformément au total des points obtenus par le show du joueur actif.

## **Explication des actions facultatives**

### **L'emprunt d'argent**

Si vous avez besoin d'argent, vous pouvez effectuer l'action 1, mais vous devez avoir réalisé au moins un show. Si vous manquez d'argent avant de réaliser un show, vous avez simplement mal joué et devrez y repenser la prochaine fois.

On ne peut emprunter qu'une fois pour chaque show. Si vous jouez avec 2 ou 3 joueurs, et que vous avez réalisé deux comédies musicales identiques, vous ne pourrez emprunter que pour une des 2. Vous pouvez emprunter un maximum 10,000 marks par comédie musicale (cela suppose que votre production vaut au moins 10 points).

Vous ne pouvez emprunter qu'une seule fois par tour.

Le montant que vous empruntez est déduit de la valeur de la production, la nouvelle valeur est écrite en dessous de la "ligne de la mouette" et la place du show dans la ville est changée en conséquence si nécessaire.

Prenez le montant emprunté (1,000 marks pour chaque point déduit) à la banque. Cet argent ne peut pas être échangé pour des points de production plus tard.

Si toutes les productions d'une exposition sont mises, plus aucun d'argent ne peut être emprunté pour ce titre.

## **Changer tous les artistes de l'agence**

Si les artistes disponibles ne sont pas convenables, vous pouvez payer 2,000 marks à la banque et enlever tous les artistes. Les jetons sont défaussés. Vous ne pouvez pas enlever une partie de l'exposition, c'est tout ou rien. Vous prenez ensuite 4 cartes du sommet du tas et vous les exposez en commençant par la case 0 mark.

Si vos finances vous le permettent, vous pouvez répéter cette action autant de fois que vous le souhaitez pendant le même tour, mais vous devez payer 2,000 marks pour chaque échange.

Lorsque le tas est épuisé, mélangez la défausse afin de constituer une nouvelle pioche.

## **Le rideau tombe, le jeu est terminé**

Quand tous les jetons se trouvent sur le plateau de la ville, le jeu est terminé. Avec 4 à 6 joueurs, chaque joueur aura produit 4 comédies musicales. Avec 2 ou 3 joueurs, chaque joueur a produit 8 comédies musicales.

Additionnez les points que vous avez gagnés dans les différentes villes conformément aux valeurs imprimées sur le plateau. Les points écrits sur les jetons ne sont plus d'aucune signification maintenant. Le joueur avec le plus de points gagne le jeu. En cas d'égalité c'est celui qui a le plus d'argent.