

# RETTET DIE SHOW !

2 bis 4 Spieler

## Vor dem Spiel ...

Drucke die Spielteile- und Stuhlfelder-Seiten auf dickerem Papier aus – wenn möglich, sonst tut es auch normales Papier!

Schneide alle Spielobjekte aus:

STROMVERSORGUNGskarte – Vorderseite (schwarz mit weißem Text)

STROMVERSORGUNGskarte – Rückseite (weiß mit schwarzem Text)

- Klebe die beiden Stromversorgungsseiten mit Kleber oder Tesafilm zusammen

## BÜHNE

Kontroll-Karten (Lichttechniker, Soundtechniker, Wartung, Produzent)

Dreieckige Spielfiguren

-Falte das untere Drittel zu einem Standfuß, damit die Figur aufrecht steht (oder benutze Münzen oder Ähnliches, falls du keinen Farbdrucker hast)

Runde Sänger-Steine („E“mma, „J“enny, „L“uzi und „B“odo)

Lärmpegelmesser

Lärmpegelstand (kleines schwarzes Rechteck)

Tolle Karten

(Ben räumt auf – 3, Frau Jäger beschwert sich – 3, Hottes Geisterbeschwörung – 1,

Sophies Backstage-Pass – 1)

Stuhl-Karten – 24

# Spielteile

**STROM  
VERSORGUNG**

STROM  
VERSORGUNG

**BÜHNE**

## **Lichttechniker**

Kann sich zu jedem  
Stuhl in der Aula  
bewegen (nur  
einmal pro Runde)

(Zählt als 1 Aktion)

## **Tontechniker**

Kann den  
Lärmpegel um  
eine Stufe senken  
(nur einmal pro  
Runde)

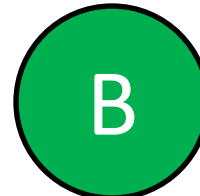
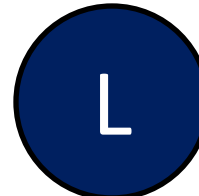
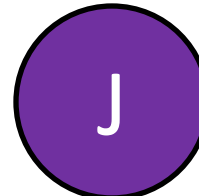
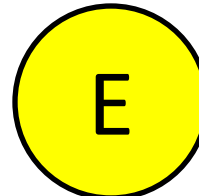
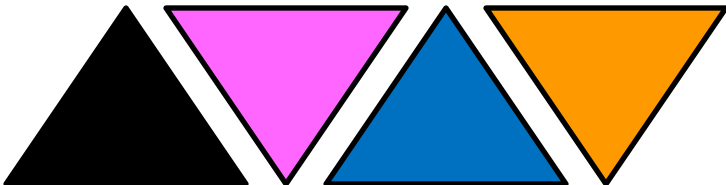
(Zählt als 1 Aktion)

## **Bühnen Techniker**

Kann 2 Stühle in  
einer Aktion  
umdrehen

## **Produzent**

Kann sich auch  
diagonal  
bewegen oder  
diagonal  
angrenzende  
Stühle umdrehen  
für eine Aktion



SPIEL VERLOREN

# Spielteile

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

Lärmpegel

**Ben räumt  
auf**

Drehe einen Stuhl  
oder die STROM  
VERSORGUNG  
richtig herum

Karte kann jederzeit  
benutzt werden

**Ben räumt  
auf**

Drehe einen Stuhl  
oder die STROM  
VERSORGUNG  
richtig herum

Karte kann jederzeit  
benutzt werden

**Ben räumt  
auf**

Drehe einen Stuhl  
oder die STROM  
VERSORGUNG  
richtig herum

Karte kann jederzeit  
benutzt werden

**Hottes  
Geister  
Beschwörung**

Erscheine an  
einem  
Sängerstuhl oder  
der STROM  
VERSORGUNG  
Karte kann immer  
benutzt werden

**Frau Jäger  
beschwert sich**

Verringere den  
Lärmpegel um 2  
Stufen

Karte kann immer  
benutzt werden

**Frau Jäger  
beschwert sich**

Verringere den  
Lärmpegel um 2  
Stufen

Karte kann immer  
benutzt werden

**Frau Jäger  
beschwert sich**

Verringere den  
Lärmpegel um 2  
Stufen

Karte kann immer  
benutzt werden

**Sophies  
Backstage-Pass**

Bringe einen  
Sänger auf die  
Bühne (muss auf  
dem gleichen  
Stuhl sein)  
Karte kann immer  
benutzt werden

Lärmpegelstand

STUHL

STUHL

STUHL

STUHL

STUHL

STUHL

STUHL

STUHL

STUHL

STUHL

STUHL

STUHL

STUHL

STUHL

STUHL

STUHL

STUHL

STUHL

STUHL

STUHL

STUHL

STUHL

STUHL

STUHL

# Spielablauf

**Es handelt sich um ein kooperatives Spiel. Arbeitet zusammen, um die Show zu retten!**

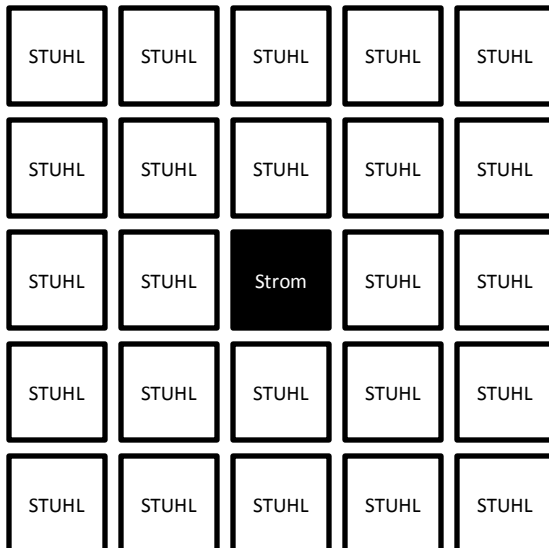
Ziel des Spiels ist es, alle Sänger auf die BÜHNE zu bringen und sich dann gemeinsam bei der STROMVERSORGUNG zusammenzufinden. Das Spiel endet vorzeitig, wenn: die STROMVERSORGUNG entfernt wird, ein Sänger seinen Stuhl verliert, ein Spieler seinen Stuhl verliert, ein Spieler keinen benachbarten Stuhl, zu dem er gehen könnte, mehr hat oder wenn es keinen Weg mehr zur STROMVERSORGUNG gibt.

## Ziehe Kontroll-Karten und Tolle Karten:

Jeder Spieler zieht mit geschlossenen Augen eine Kontroll-Karte für Sonderaktionen.

Jeder Spieler zieht mit geschlossenen Augen eine Tolle Karte.

BÜHNE



**Man benötigt 2 Würfel** und Notizpapier, um den Überblick über die Anzahl der Würfe zu behalten, wenn der Lärmpegel in der Aula sehr hoch ist. (Im Notfall ginge auch nur ein Würfel.)

**Bereite die Aula vor**, so dass sie wie auf der Abbildung links aussieht.

**Platziere den Lärmpegelstand über der 1.**

Der Anzeiger wird während des Spiels nach oben und unten wandern. Wenn der Lärmpegel auf über 10 (zu 11) steigt, ist das Spiel verloren. (Beginne bei 2 oder 3, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen.)

SPIEL VERLOREN

10

9

8

7

6

5

4

3

2

Lärmpegelstand

1

Lärmpegel

# Spielablauf

Es wird gewürfelt, um die Positionen von Publikum/STROMVERSORGUNG festzulegen.

Die Würfel werden **einzel nacheinander** geworfen.

Der erste Wurf bestimmt die waagerechte Position (von links aus)

Der zweite Wurf ist die senkrechte Position (von unten nach oben gezählt)

Eine 2 gefolgt von einer 3 entspräche der roten Position >>>

Und weil das ein 5 x 5 Feld ist, ist die 6 ein Sonderfall.

## Platziere die Sänger im Publikum:

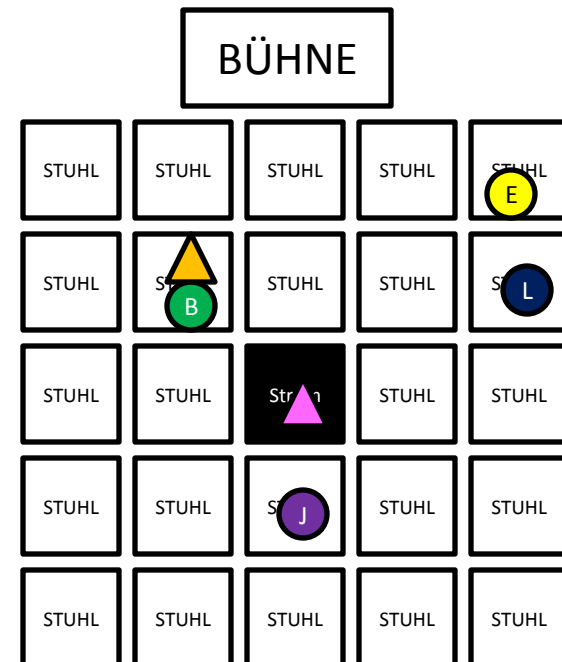
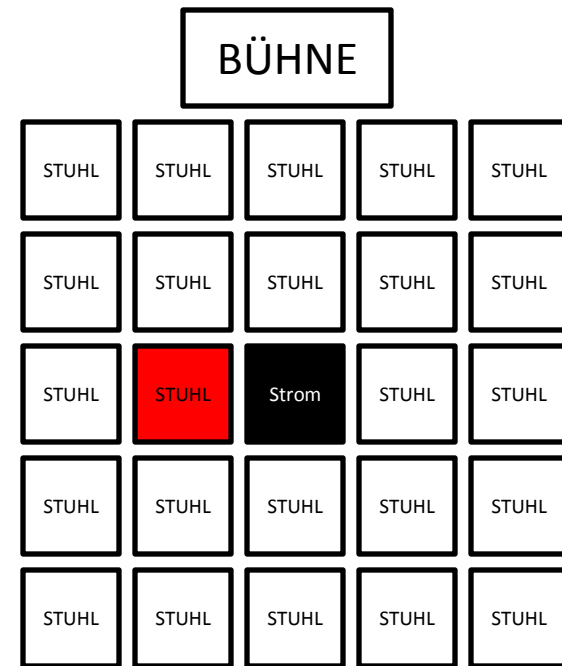
Die Spieler können reihum würfeln, um die Stühle für die Sänger zu bestimmen. Wenn eine 6 gewürfelt wird, wird erneut gewürfelt. Wenn die Position die STROMVERSORGUNG ist, wird nochmal gewürfelt. Wenn der Stuhl schon von einem anderen Sänger besetzt ist, wird nochmal gewürfelt.

## Platziere die Spieler im Publikum oder bei der STROMVERSORGUNG:

Jeder Spieler würfelt, um die Startposition seiner Spielfigur/Münze festzulegen. Wenn eine 6 gewürfelt wird, nochmal würfeln. Man kann auf der STROMVERSORGUNG starten und auch auf dem gleichen Stuhl wie ein Sänger. Und so könnte ein Spielbrett für zwei Spieler aussehen: >>>

## Das Publikum

Während des Spiels werden die Stühle (Stuhlkarten) umgedreht und dann möglicherweise sogar ganz aus der Aula entfernt (siehe Lärmpegel-Würfe). Die STROMVERSORGUNG kann ebenfalls umgedreht werden, aber wenn sie entfernt wird, ist das Spiel vorbei.



# Spielablauf

## Spielbeginn

Legt fest oder würfelt, wer anfängt.

Jeder Spieler kommt zum Zug mit Aktionen und Lärmpegel-Würfen.

## Aktionen (Bewegung, Stühle richtig herum drehen, Sänger zur Bühne bringen)

Führe 3 Aktionen pro Zug aus.

- Gehe zu einem benachbarten Stuhl für 1 Aktion. (Nur ein Produzent darf sich diagonal bewegen.) Ein Spieler darf sich auf einen umgedrehten Stuhl setzen oder einen umgedrehten Stuhl überspringen. Ein fehlender Stuhl blockiert den Weg – ein Spieler kann die Lücke nicht überspringen, um zu einem anderen Stuhl zu gelangen.

- Drehe einen Stuhl richtig herum für 1 Aktion: Ein Spieler kann den Stuhl, auf dem er gerade sitzt, oder einen benachbarten Stuhl umdrehen. (Nur der Produzent darf einen diagonal benachbarten Stuhl umdrehen. Nur der Bühnentechniker kann mehr als 1 Stuhl umdrehen pro Aktion.) Die gleichen Regeln gelten für die STROMVERSORGUNG.

- Wenn man auf dem gleichen Stuhl wie ein Sänger sitzt und eine 6 würfelt, kann man den Sänger direkt auf die BÜHNE bringen. Jeder Wurf zählt als 1 Aktion. **Der Stuhl muss richtig herum stehen, um einen Sänger zur Bühne bringen zu können.**

## LÄRMPEGEL-WÜRFE (Stühle/STROMVERSORGUNG umdrehen oder entfernen und Lärmpegel steigern)

Der Lärmpegel legt die Anzahl der Lärmpegel-Würfe fest, die ein Spieler NACH den Aktionen zu würfeln hat.

Wenn der Lärmpegel auf 1 steht, werden die Würfel jeweils einmal geworfen (ein Würfel nach dem anderen) und der Stuhl/STROMVERSORGUNG auf der erwürfelten Position wird beeinflusst. Wenn der Stuhl/STROMVERSORGUNG mit dem Bild nach oben liegt, wird die Karte umgedreht.

(Lärmpegel-Würfe-Instruktionen gehen auf der nächsten Seite weiter ...)



# Spielablauf

## **Lärmpegel-Würfe, Fortsetzung:**

Wenn die Karte schon umgedreht war, wird sie ganz entfernt. (Wenn der Lärmpegel auf 6 steht, dann werden die Würfel 6-mal geworfen und bis zu 6 Positionen werden beeinflusst.) Wenn der Stuhl schon von der erwürfelten Position entfernt wurde, dann bleibt die Position unverändert und dieser spezielle Lärmpegel-Wurf ist beendet. Aber es wird natürlich weitergewürfelt, bis die Anzahl der Würfe dem Lärmpegel entspricht.

Wenn man bei einem Lärmpegel-Wurf eine 6 würfelt, wird der Lärmpegelstand eine Stufe nach oben geschoben. Diese neue Lärmstufe ist für den **nächsten** Spieler relevant, also auf den Lärmpegel achten, **bevor** man anfängt.

Wenn der erste Wurf eine 6 ergibt, wandert der Lärmpegelstand eine Stufe nach oben. Dieser spezielle Wurf durchgang ist damit beendet; aber wirf den zweiten Würfel trotzdem auch noch, um zu sehen, ob der nicht auch eine 6 ergibt (siehe Pasch). Anmerkung: die zweite 6 eines Pasches beeinflusst den Lärmpegel nicht. Wenn der erste Wurf keine 6 ist, der zweite aber schon, wird der Lärmpegel um 1 Stufe erhöht. (Für eine andere Spielvariante, erhöhe den Lärmpegel nur einmal pro Zug: bei zusätzlichen 6en wird noch mal gewürfelt, um stattdessen weitere Stühle zu entfernen.)

## **Achte darauf, niemals deinen Sitz oder die STROMVERSORGUNG zu verlieren!**

Wenn die STROMVERSORGUNG entfernt wird, SPIEL VERLOREN.

Wenn ein Stuhl, auf dem ein Sänger sitzt, entfernt wird, SPIEL VERLOREN.

Wenn ein Stuhl, auf dem ein Spieler sitzt, entfernt wird, SPIEL VERLOREN.

Wenn ein Spieler isoliert wird und sich nicht mehr zu einem benachbarten Stuhl bewegen kann, SPIEL VERLOREN.

Wenn die Spieler nicht mehr an die STROMVERSORGUNG herankommen können, SPIEL VERLOREN.

# Spielablauf

## **Einen Sänger auf die BÜHNE bringen**

Gehe zum Stuhl des Sängers.

Wenn der Stuhl umgedreht ist, muss er als Aktion wieder richtig herum hingestellt werden.

Wirf einen Würfel als Aktion. Es muss eine 6 gewürfelt werden, um den Sänger direkt auf die BÜHNE zu bringen (es sei denn, man hat die **Sophies Backstage-Pass-Tolle Karte**).

## **Tolle Karten**

Du kannst eine **Ben räumt auf, Frau Jäger beschwert sich, Hottes Geisterbeschwörung** oder **Sophies Backstage-Pass** Karte jederzeit ausspielen. Eine ausgespielte Karte wird auf dem Tolle Karten-Stapel abgelegt und der Stapel wird neu gemischt. Tolle Karten können wieder gezogen werden, wenn ein Pasch gewürfelt wurde. Eine **Frau Jäger beschwert sich**-Karte kann sofort den Lärmpegel verringern und somit auch die Anzahl an Lärmpegel-Würfeln.

## **Pasch**

Wer bei den Lärmpegel-Würfeln einen Pasch würfelt, darf mit geschlossenen Augen eine Karte aus dem Tolle-Karten-Stapel ziehen, nachdem er den erwürfelten Stuhl umgedreht oder entfernt hat bzw. die **STROMVERSORGUNGS**-Karte umgedreht hat.

Bei einem 6er-Pasch, darf sich der Spieler **außerdem** zu jedem beliebigen Stuhl in der Aula begeben, allerdings nicht zur Stromversorgung.

# Spielablauf

## **Stromversorgung**

Es ist sehr wichtig, dafür zu sorgen, dass die STROMVERSORGUNGs-Karte mit dem Bild nach oben liegt. Die Spieler können nur gewinnen, wenn sie sich auf der richtig herum liegenden STROMVERSORGUNG versammelt haben. Wird beim Lärmpegel-Würfeln ein 3er-Pasch gewürfelt, so dass die STROMVERSORGUNG umgedreht werden muss, so muss sie so schnell wie möglich wieder zurückgedreht werden, um zu verhindern, dass die STROMVERSORGUNG aus der Aula entfernt wird (hier ist eine **Ben räumt auf**-Tolle Karte nützlich).

## **Das Spiel gewinnen**

Sobald alle Sänger auf der BÜHNE sind, müssen alle Spieler sich zur STROMVERSORGUNG begeben, um die Show zu RETTEN und das SPIEL zu GEWINNEN! (Der Lärmpegel sinkt wie durch Zauberei auf 0 und alle Stühle erscheinen wieder in der Aula ;D ).

Viel Spaß! Viel Glück!

Anmerkung: Dieses Spiel basiert lose auf dem Spiel „Verbotene Insel“. Klare Empfehlung.

# Spielvarianten

## **Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen ...**

Spielvarianten-Teile ausdrucken und ausschneiden.

Nachdem du die Grundvariante des Spiels erlernt und verstanden hast wie leicht – oder schwierig – es sein kann, versuche, es mit zusätzlichen Spielvarianten-Teilen zu spielen.

## **Ersetze oder füge 2 Kontroll-Karten hinzu für unterschiedliche Sonderaktionen.**

Der Informationstechniker kann Lücken überspringen, muss aber auf einem Stuhl landen. Ähnlich wie bei anderen Spielern, ist das Spiel verloren, wenn der Stuhl, auf dem ein Informationstechniker sitzt, entfernt wird.

Der Türsteher kann (einmal pro Runde) für eine Aktion die Spielfigur eines anderen Spielers auf einen benachbarten Stuhl umsetzen.

## **Füge als ultimative Herausforderung 2 bis 4 weitere Sänger hinzu!**

(„T“imo, „La“ra, „S“ophie und „H“otte)

## **Füge 4 Unfug-Karten zu dem Tolle Karten-Stapel hinzu**

Wenn nach einem Pasch eine Unfug-Karte gezogen wird, muss die Karte sofort gespielt werden. Abgelegte Karte wieder zum Stapel der Tollen und Unfug-Karten hinzufügen und Stapel mischen. Eine **Bea singt Karaoke** Karte erhöht sofort den Lärmpegel und somit auch die Anzahl der Lärmpegel-Würfe. Für ein leichteres Spiel, füge die Unfug-Karten nicht wieder zum Stapel hinzu, nachdem sie einmal gespielt wurden.

Da sich der Schwierigkeitsgrad erhöht, ziehe in Erwägung, die Anzahl der Aktionen pro Zug auf 4 zu erhöhen.

Viel Glück!

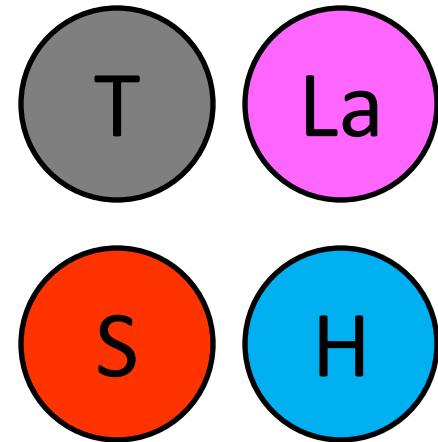
# Spielvarianten-Teile

## Informations techniker

Kann fehlende  
Stühle  
überspringen.  
Muss auf einem  
Stuhl landen.  
(Leere Felder zählen  
als 1 Aktion)

## Türsteher

Kann einen  
anderen Spieler  
auf einen  
benachbarten  
Stuhl umsetzen  
(nur einmal pro  
Runde)  
(zählt als 1 Aktion)



## Bea singt Karaoke

Erhöhe den  
Lärmpegel um 2  
Stufen

Neuer Pegel muss  
sofort benutzt  
werden

## Bea singt Karaoke

Erhöhe den  
Lärmpegel um 2  
Stufen

Neuer Pegel muss  
sofort benutzt  
werden

## Mikromanage ment durch Caro

Bewege einen  
Sänger von der  
BÜHNE zur  
STROM

VERSORGUNG  
Wenn kein Sänger  
auf der BÜHNE ist,  
ignorieren

## Sophie will Party machen

Verlasse die Aula  
Beim einem der  
nächsten  
Durchgänge muss  
eine 6 gewürfelt  
werden, um wieder  
reinzukommen.  
Gehe zur STROM  
VERSORGUNG.