

PRIME TIME

VON ELAD GOLDSTEEN



Als großes Tier und Direktor eines Fernsehsenders musst du in Prime Time dafür sorgen, dass auf deinem Kanal nur die besten Shows und Sendungen gezeigt werden.

Ein Grundziel jeder Sendung ist es, zu ihrer Sendezeit die besten Zuschauerzahlen und damit das größte Werbeeinkommen zu erzielen.

Während die Spieler talentierte Schauspieler, Produzenten und Schreiber anheuern müssen sie überlegen, wie sie ihre Sendungen planen, um die meisten Zuschauer zu erreichen.

Wer seine Entscheidungen klug trifft, wird seinen Sender zur Nr. 1 machen!

Spielübersicht

In Prime Time übernehmen die Spieler die Rolle eines Direktors eines Rundfunknetzwerkes, der für das TV-Programm zur besten Sendezeit zuständig ist und es mit schwierigem Publikum und Konkurrenten zu tun hat.

Das Spiel ist für 2 – 4 Spieler und dauert etwa 30 Minuten pro Spieler.

In jeder Spielrunde legen die Spieler mit ihren Spielermarkern ihre 3 Aktionen fest. Nachdem alle Spieler ihre Marker eingesetzt haben versuchen sie, mit ihren Aktionen das bestmögliche TV-Programm zur Hauptsendezeit auf die Beine zu stellen. Das Spiel geht über 6 Spielrunden (jede Spielrunde stellt 1 Woche dar), in denen die Spieler darum wetteifern, die meisten Zuschauer für sich zu gewinnen und die höchsten Werbeeinkünfte zu erzielen. Zum Ende jeder Staffel (Spielrunden 3 & 6) findet eine Preisverleihung statt, bei der die Spieler Siegpunkte (SP) erhalten können. Zum Spielende gewinnt der Spieler mit den meisten SP.

Spielmaterial



Dieses Regelheft
(Englisch & Deutsch)



1 Spielplan



1 Stoffbeutel



55 Demographie
Marker (Quader):
(je 10 x rosafarben,
orangefarben, gelb,
blau, grün und
5 x schwarz)



4 TV-
Wochenprogramm-
Tafeln
(Spielertafeln)



Geldscheine
(\$1, \$5, \$10
und \$25)



Anleiheplättchen
(\$5 und \$10)



48
Showkarten
(Blau)



20
Wiederholungskarten



17
Werbekunden-
Plättchen



38
Talentkarten
(Rot)



24
Spielermarker:
je 6 pro Farbe:
(lila,
orangefarben,
grau, blau)



1
Spielrundenmarker



12
Konferenzraumkarten



6
Vielfältigkeits-
Plättchen

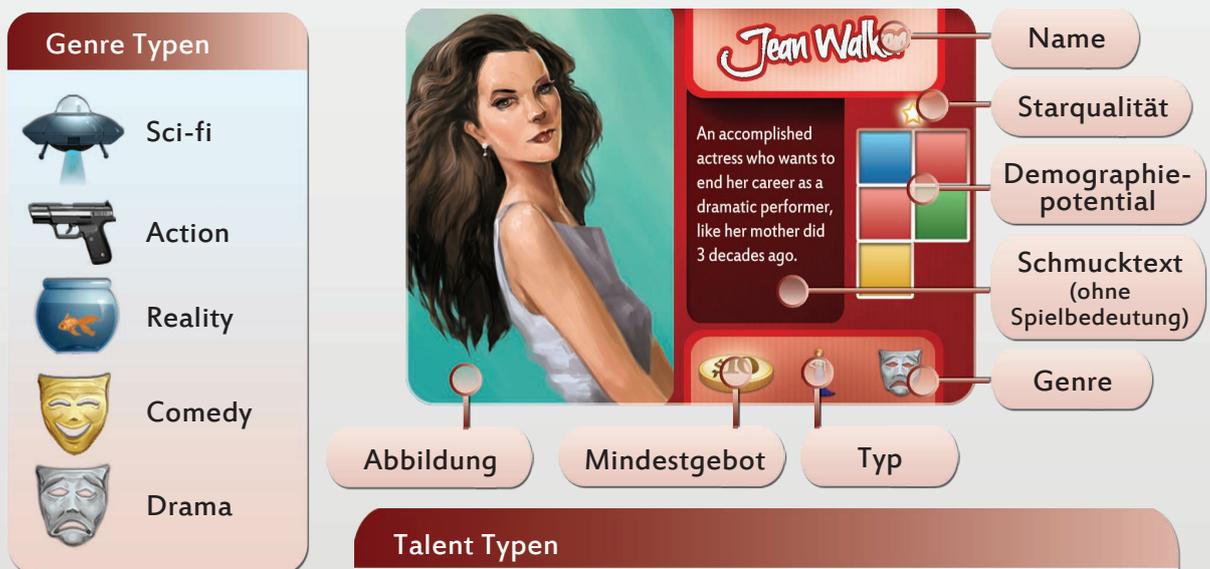


1
Startspielermarker

Übersicht Showkarte



Übersicht Talentkarte



Talent Typen



Ensemble



Schreiber



Regisseur



Produzent



Schauspieler/
in

Einige Talente können gleichzeitig in mehreren Shows bei verschiedenen Sendern arbeiten – deswegen gibt es manche Talentkarten zweifach.

Spielplanvorbereitung

1. Der Spielplan wird in die Mitte der Spielfläche gelegt. Der Spielrundenmarker wird auf das Feld „1“ der Spielrundenleiste gelegt.
2. Die Konferenzraumkarten werden nach Charakteren in 3 Stapel sortiert, dann wird jeder Stapel gemischt und verdeckt links neben den Spielplan gelegt. Die oberste Karte jedes Stapels wird aufgedeckt und wieder auf den Stapel gelegt.

3. Die Showkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel rechts neben den Spielplan gelegt.
4. Die Talentkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel rechts neben den Spielplan gelegt.
5. Vom Showkartenstapel wird die oberste Karte gezogen und auf das am weitesten links liegende blaue Auktionsfeld mit der Bietfarbe des Mindestgebots (Gold oder Silber \$ Symbol) des Spielplans gelegt. Falls es kein freies Feld für diese Karte gibt, wird sie abgeworfen und es wird dafür eine neue gezogen. Insgesamt werden so viel Karten gezogen, bis alle Felder belegt sind.
6. Der unter Schritt 5 beschriebene Vorgang wird für die Talentkarten (rote Auktionsfelder) wiederholt.
7. Die Werbekunden-Plättchen werden gemischt und neben dem Spielplan gestapelt. Zwei zufällig davon genommene Plättchen werden offen auf die entsprechenden Felder des Spielplans gelegt.
8. Alle Geld- und Anleihe-scheine werden sortiert und als „Bank“ bereit gelegt.
9. Alle Demographie Marker werden in den Beutel gelegt und gut gemischt.
10. Es werden zufällig 3 Demographie Marker aus dem Beutel gezogen und auf das Tagesfeld Montag des Spielplans gelegt. Ebenso wird mit den anderen Tagesfeldern verfahren.
11. 15 weitere Demographie Marker werden gezogen und auf den Prognosebereich des Spielplans gelegt – 1 Demographie Marker auf jedes Quadrat.



Spielervorbereitung

12. Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und legt die entsprechende Spielertafel vor sich aus.
13. Jeder Spieler nimmt die 6 Spielermarker seiner Spielerfarbe und legt 3 davon vor sich ab. Dann setzt jeder Spieler 1 seiner drei übrigen Marker auf die Position "0" der Siegpunktleiste, 1 auf die Position "0" der Spitzenreiterskala (rechter Spielplanrand) und den letzten schließlich nach zufälliger Auswahl auf die Reihenfolgeskala (linker Spielplanrand).
14. Jeder Spieler zieht 3 Showkarten vom Stapel und behält 2 davon als seine Starthandkarten. Die übrige Karte wird offen auf den Ablagestapel neben dem Showkartenstapel gelegt.
15. Jeder Spieler erhält 30 \$ Startkapital, jeweils reduziert um den Mindestgebotwert seiner beiden Handkarten.
16. Schließlich erhält jeder Spieler Bonuskapital entsprechend seiner Reihenfolgekarte (0 \$, +1 \$, +3 \$ und +5 \$).

Spielablauf

Das Spiel geht über insgesamt 6 Spielrunden, aufgeteilt in zwei Staffeln mit je 3 Spielrunden.

Jede Spielrunde ist in 4 Phasen in genau dieser Reihenfolge unterteilt:

1. Entwicklungsphase – Die Spieler setzen nacheinander einzeln ihre Spielermarker ein, bis alle ihre 3 Marker eingesetzt haben.
2. Sendephase – Die Spieler gestalten ihr Wochenprogramm gewinnen Zuschauer für ihre Shows.
3. Preisverleihungsphase (nur in den Spielrunden 3 und 6) – Die Spieler erhalten SP.
4. Einkommensphase – Die Spieler bekommen Geld, räumen den Spielplan auf und bereiten ihn für die nächste Spielrunde vor.

1. Entwicklungsphase

Diese Phase wird in 3 Schritten in dieser Reihenfolge gespielt:

- 1.1 Spielermarker einsetzen und Aktionen ausführen
- 1.2 Auktionsfelder abwickeln – neue Shows und Talente kaufen
- 1.3 Spielerreihenfolge anpassen

1.1 Spielermarker einsetzen

Diese Phase wird in Spielerreihenfolge ausgeführt. Die Spieler setzen in Reihenfolge einen ihrer drei Spielermarker auf einen verfügbaren Platz des Spielplans. Das wird wiederholt, bis jeder Spieler alle seine drei Marker eingesetzt hat. Es gibt zwei Arten von Plätzen: Aktionsplätze und Bietplätze. Für das Einsetzen gelten folgende Regeln:

- Wer an der Reihe ist, setzt einen seiner Marker ein.
- Die Spieler dürfen nur die vor ihnen liegenden Spielermarker einsetzen.
- Auf jeden Platz eines Aktionsbereiches kann nur ein Spielermarker gesetzt werden. Die Bereiche R&D und Personalabteilung haben keine Plätze, dort können beliebig viele Spielermarker sein.
- Falls nicht anders angegeben, kann ein Spieler mehrere seiner Marker in einem Aktionsbereich haben.
- Die Aktionen der Aktionsbereiche werden sofort ausgeführt mit Ausnahme des Bereichs R&D.
- Die Bietplätze werden erst abgewickelt, nachdem alle Spielermarker eingesetzt wurden.
- Weitere Regeln für den Einsatz der Marker auf den Bietplätzen sind auf Seite 5 zu finden.
- Alle Marker bleiben bis zum Ende der Spielrunde auf dem Spielbrett liegen.

Achtung

Es gibt Ausnahmen zu diesen allgemeinen Regeln; sie werden an entsprechender Stelle genannt.

Aktionen

Wenn ein Spielermarker in einen Aktionsbereich gelegt wird, führt der Spieler diese Aktion sofort und vollständig aus mit Ausnahme des Bereichs R&D.

R&D

Um seinen Marker in diesen Bereich zu setzen, muss der Spieler 1 \$ an die Bank zahlen. Wer das Geld nicht hat, kann hier keinen Marker einsetzen. Jeder Spieler kann in diesem Bereich nur einen Marker einsetzen, wobei Marker auf schon vorhandene Marker gestapelt werden.

Die Marker in diesem Bereich bestimmen die neue Spielerreihenfolge (s. Seite 6).

R&D



Archiv

In diesem Bereich gibt es zwei Plätze für Spielermarker. Wer seinen Marker dort einsetzt, nimmt eine Wiederholungskarte aus dem Vorrat.

ARCHIVES



Golfplatz

In diesem Bereich gibt es zwei Plätze für Spielermarker (nur einen Platz im 2-Personen-Spiel). Wer seinen Marker dort einsetzt, erhält sofort 1 SP und rückt seinen Siegpunktmarker um ein Feld vor.

GOLF COURSE



Personalabteilung (HR)

Die Anzahl der Plätze für Spielermarker pro Spielrunde in diesem Bereich ist unbegrenzt. Wer seinen Marker hier einsetzt, kann eine Talentkarte aus seiner Hand an einen kleineren TV-Sender (der nicht im Spiel ist) „ausleihen“, indem er sie verdeckt vor sich ablegt. Er kann diese Karte in der laufenden Staffel nicht mehr spielen, aber nimmt sie zu Beginn der zweiten Staffel zurück auf seine Hand. Wer ein Talent verleiht, erhält aus der Bank 1 \$ für eine silberne Talentkarte und 4 \$ für eine goldene Talentkarte.



Werbeabteilung (PR)

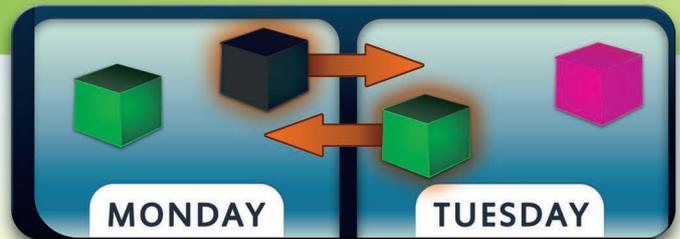
In diesem Bereich gibt es drei Plätze für Spielermarker (nur zwei Plätze im 2-Personen-Spiel). Wer seinen Marker hier einsetzt hat die Wahl aus zwei Aktionen:

- Demographie Marker hinzufügen – Der Spieler nimmt einen beliebigen Demographie Marker aus dem Prognosebereich oder einem Tagesfeld und setzt ihn auf ein beliebiges Tagesfeld (Mon – Fri).
- Demographie Marker austauschen - Der Spieler tauscht 2 beliebige Demographie Marker aus den Tagesfeldern gegeneinander aus. Diese beiden Tagesfelder können, aber müssen nicht benachbart sein.



Beispiel

Alex nimmt einen schwarzen Marker aus dem Montagsfeld und tauscht ihn gegen einen grünen Marker aus dem Dienstagsfeld aus.



Bietplätze

Unter jedem Showfeld und jedem Talentfeld gibt es eine zugehörige Anzahl von Bietplätzen. Es gibt 2 Typen Bietplätze: Gold und Silber, wobei Gold die teureren Shows und Talente bedeutet.

Wer seinen Spielermarker auf einen Bietplatz setzt, muss folgende Regeln befolgen:

- Das Gebot muss mindestens gleich dem auf der Karte genannten Mindestgebot sein.
- Das aktuell höchste Gebot für diese Karte muss überboten werden.
- Ein Spieler kann sich nicht selbst überbieten.
- Ein Gebot kann nie höher als 16 \$ (Gold) bzw. 7 \$ (Silber) sein.
- Wer mit seinem Marker bietet, muss die gebotene Geldsumme auf die Karte legen. Dieses Geld gilt als „ausgegeben“ und steht dem Spieler nicht mehr zur Verfügung.
- Wenn ein Spieler überboten wird, nimmt er das gebotene Geld zurück, aber lässt seinen Marker auf dem Bietplatz liegen. Das Geld steht ihm nun wieder zur Verfügung.



Beispiel

Alex (orangefarben) bietet 8 \$ für Amazon Run (das Mindestgebot). Er setzt seinen Marker ein und legt 8 \$ auf die Karte. Später in dieser Phase überbietet Charlotte (lila) ihn mit 12 \$. Alex (orangefarben) lässt seinen Marker liegen, aber nimmt sein gebotenes Geld zurück.



1.2 Gebote abwickeln

Nachdem alle Spielermarker eingesetzt wurden, werden die Gebote von links nach rechts abgewickelt; zuerst die Shows, dann die Talente.

Jeder erfolgreiche Bieter zahlt sein auf der Karte liegendes Gebot an die Bank.

Die Spieler nehmen ihre erfolgreich ersteigerten Karten auf die Hand und nehmen ihre dafür eingesetzten Spielermarker zurück, indem sie sie vor sich ablegen.

Von links nach rechts und mit den Shows beginnend und danach mit den Talenten, können nun die überbotenen Spieler in Spielerreihenfolge ihre Marker auf den günstigsten Bietplatz einer noch vorhandenen Show- oder Talentkarte auf dem Spielplan versetzen. Der Spieler zahlt die Kosten des Bietplatzes (1 \$ für Silber, 4 \$ für Gold) und nimmt die Karte auf seine Hand.

Auf diese Weise ist es möglich, eine Karte für weniger als ihr Mindestgebot zu erwerben. Alternativ kann ein überbotener Spieler seinen Marker auch auf einen noch unbesetzten Aktionsplatz versetzen und dann diese Aktion ausführen. Falls keine Karten mehr genommen werden können und der überbotene Spieler auch keine Aktion ausführen möchte (oder kann), nimmt er seinen Spielmarker einfach zurück ohne etwas Weiteres zu tun.

Beispiel

Alex war vorher überboten worden. Dummerweise hat er bereits sein gesamtes Geld für das Gebot einer anderen Karte ausgegeben; er kann also keine weitere Karte mehr erwerben oder auf den R&D Aktionsbereich setzen (weil das 1 \$ kostet). Auf dem Golfplatz ist noch ein freier Platz, also versetzt er seinen Marker dorthin und erhält 1 SP.

1.3 Spielerreihenfolge anpassen

Die neue Spielerreihenfolge ergibt sich durch die Marker, die im Bereich R&D liegen. Der Spieler, dessen Marker zuoberst liegt, wird neuer Startspieler, der Spieler dessen Marker darunter liegt, wird zweiter Spieler usw. Die relative Reihenfolge der Spieler, die hier keinen Marker eingesetzt haben, bleibt bestehen; ihre Reihenfolgemarken rutschen nach hinten. Falls kein Spieler einen Marker in den R&D Bereich gesetzt hat, bleibt die Spielerreihenfolge unverändert.

Beispiel

Die aktuelle Spielerreihenfolge ist Alex (orange), Bridget (blau), Charlotte (lila) und Dave (grau). Charlotte (lila) und Dave (grau) hatten einen Marker in den R&D Bereich gelegt. Die neue Spielerreihenfolge zum Ende der Phase ist nun Dave, Charlotte, Alex, Bridget.



2. Sendephase

Die Sendephase besteht aus sieben Schritten, die in dieser Reihenfolge stattfinden:

- 2.1. Änderung der Demographie Prognose – Demographie Marker des Prognosebereichs werden den entsprechenden Tagen zugeordnet.
- 2.2. Wochenplanung – In Spielerreihenfolge legen die Spieler ihre Sendepläne vor.
- 2.3. Auswertungen – Die Auswertungen werden für die einzelnen Tage nacheinander durchgeführt.
- 2.4. Sendeausfälle prüfen
- 2.5. Werbekunden-Plättchen erhalten
- 2.6. Vielfältigkeits-Plättchen erhalten
- 2.7. Spitzenreiterleiste aktualisieren

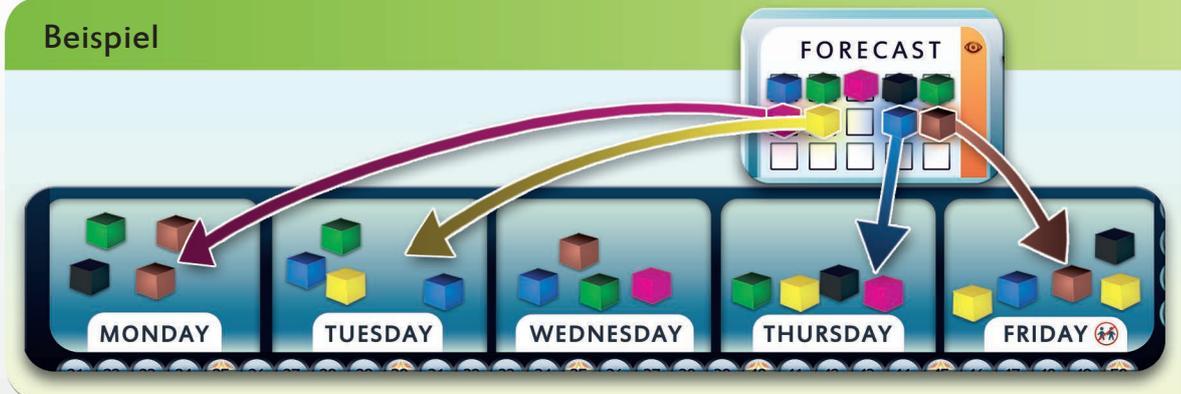
2.1 Änderung der Demographie Prognose

Jeder Demographie Marker aus der entsprechenden Reihe des Prognosebereichs wird auf das zugehörige Tagesfeld gelegt (von links nach rechts, Montag bis Freitag). In den Spielrunden 1 und 4 wird die unterste Reihe verteilt, in den Spielrunden 2 und 5 die mittlere Reihe und in den Spielrunden 3 und 6 die oberste Reihe.

Achtung

Durch Werbemaßnahmen können einige Prognoseplätze bereits leer sein; in solchen Fällen wird kein Marker auf das entsprechende Tagesfeld gesetzt.

Beispiel



2.2 Wochenplanung

In Spielerreihenfolge erstellt jeder Spieler den Sendeplan für diese Woche (= Spielrunde) aus, indem er Show- und Talentkarten an die entsprechenden Tagesfelder seiner Spielertafel legt. Ein erstellter Wochensendeplan kann bis zur nächsten Spielrunde nicht mehr geändert werden.

Tipp

Bei der Auslage der Karten sollte man versuchen, gleiche Genresymbole der zugewiesenen Show- und Talentkarten zu haben, weil man dadurch mehr Demographie Marker erhält.

Die folgenden Regeln gelten für die Zusammenstellung der Sendepläne:

- Jeder Spieler kann pro Tag nur genau eine Show anbieten.
- Talente können nur für Serien oder Mini-Serien engagiert werden, nicht für einmalige Shows.
- Für Serien können beliebig viele Talente **verschiedener** Typen engagiert werden (z. B. kann es für eine Show nicht 2 Produzenten geben, aber einen Produzenten und einen Drehbuchschreiber).
- Eine Wiederholungskarte kann für jeden Tag eingesetzt werden und gilt als einmalige Show.

Während dieses Schrittes kann ein Spieler auch bis zu zwei offen ausliegende Shows seines Wochenplans auf andere Tage verschieben (zusammen mit den dafür engagierten Talenten).



Beispiel

Alex möchte seine „Home and Away“ Show auf den Montag verschieben (statt Dienstag), weil es an dem Tag weniger Konkurrenz gibt. Außerdem möchte er eine neue Show, die er eingekauft hat, zusammen mit einem Talent am Donnerstag ausstrahlen.



2.3 Auswertungen

In diesem Schritt finden die Wertungen für jeden einzelnen Tag nacheinander statt, mit Montag beginnend. Das geschieht in 3 Schritten:

- 2.3.1 Primäres Demographie Potential bestimmen
- 2.3.2 Primäre Demographie Marker zuweisen
- 2.3.3 Restliche Demographie Marker zuweisen

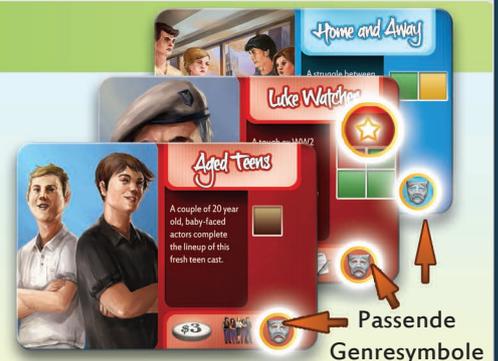
2.3.1 Primäres Demographie Potential bestimmen

Jeder Spieler ermittelt, wie viele primäre Demographie Marker ihm nach folgender Aufstellung zustehen:

- Jedes „Sternsymbol“ (Starqualität) auf Show- und Talentkarten berechtigt den Spieler für 1 primären Demographie Marker.
- Jede Talentkarte, die zu einer Show mit demselben Genresymbol gehört, berechtigt den Spieler für 1 weiteren primären Demographie Marker.

Beispiel

Alex hat zwei Talente für seine Show engagiert. Beide Talente weisen dasselbe Genresymbol wie die Show auf, was ihn für 2 primäre Demographie Marker berechtigt. Eins der Talente hat ein Sternsymbol, was ihn für 1 weiteren primären Demographie Marker berechtigt. Alex stehen also insgesamt 3 primäre Demographie Marker zu.



2.3.2 Primäre Demographie Marker zuweisen

In diesem Schritt nimmt jeder Spieler, der dazu berechtigt ist, in Spielerreihenfolge einen Demographie Marker von dem Tagesfeld und setzt ihn auf ein passendes Demographie Marker Symbol seiner Showkarte oder Talentkarte(n) dieses Tages. Ein Spieler, der keine primären Demographie Marker erhält (weil er keine zusammengehörigen Genresymbole und keine Sternsymbole hat) überspringt diesen Schritt.

2.3.2 Primäre Demographie Marker zuweisen

- Ein Spieler kann keinen Demographie Marker nehmen, wenn er kein entsprechendes Symbol dafür mehr frei hat.
- Schwarze Demographie Marker sind „Joker“ und können auf jedes beliebige Demographie Marker Symbol gelegt werden (auf einer Show- oder Talentkarte).

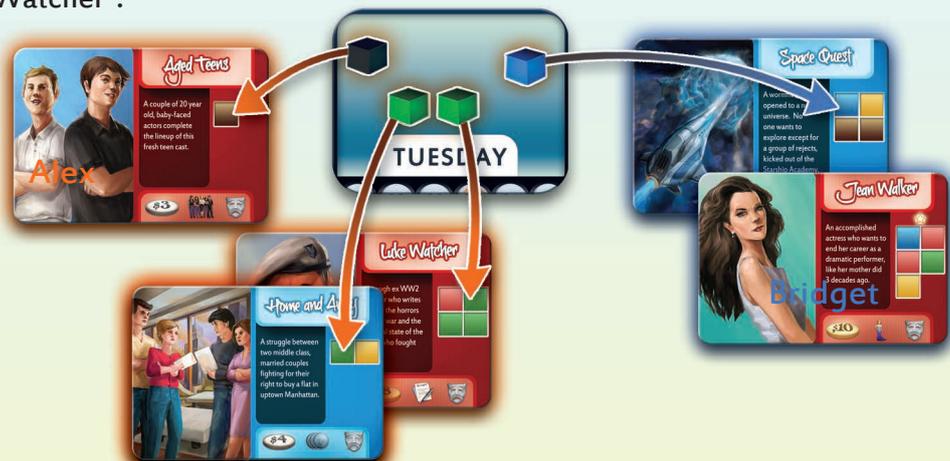
Dieser Vorgang wird in Spielerreihenfolge wiederholt, wobei jeder Spieler einen Marker nimmt und ihn einsetzt, wenn er an der Reihe ist. Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis keine Marker mehr genommen werden können oder alle Spieler die ihnen zustehenden Marker genommen haben.

Beispiel

Am Dienstag ist Alex (orange) berechtigt, 3 primäre Demographie Marker zu nehmen, Bridget (blau) ist für 1 berechtigt. Alex (orange) nimmt zuerst den schwarzen Marker (Joker) und legt ihn auf seine „Aged Teens“ Karte. Bridget (blau) nimmt dann den blauen Marker und setzt ihn auf ihre Showkarte „Space Quest“. Alex (orange) darf noch 2 weitere Marker nehmen; er nimmt die beiden grünen und setzt einen auf seine Showkarte „Home and Away“ und den anderen auf das Talent „Luke Watcher“.

Tipp

Man sollte versuchen, mindestens einen Demographie Marker auf jede seiner ausgespielten Karten zu legen.



2.3.3 Restliche Demographie Marker zuweisen

Falls nun noch Demographie Marker auf dem aktuellen Tagesfeld liegen, werden diese auf prinzipiell gleiche Weise zugewiesen:

- In Spielerreihenfolge nimmt jeder Spieler 1 Demographie Marker des aktuellen Tagesfeldes und legt ihn auf ein passendes Demographie Marker Symbol auf seiner Showkarte oder seiner Talentkarte(n) dieses Tages.
- Ein Spieler kann keinen Demographie Marker nehmen, wenn er kein entsprechendes Symbol dafür mehr frei hat.
- Schwarze Demographie Marker sind Joker und können auf jedes beliebige Demographie Marker Symbol gelegt werden (auf einer Show- oder Talentkarte).
- Eine Wiederholung hat einen Platz für einen beliebigen Demographie Marker.

Dieser Vorgang wird in Spielerreihenfolge wiederholt (jeder Spieler nimmt, wenn er an der Reihe ist, einen Marker und setzt ihn ein), bis keine Marker mehr genommen werden können oder kein Spieler mehr einen der restlichen Marker nehmen und einsetzen kann.

2.4 Show- und Talentausfälle prüfen

Jeder Spieler prüft nun, ob irgendwelche seiner Shows abgesagt werden oder Talente weitere Ausbildung benötigen.

Falls ein Talent so unattraktiv ist, dass es nicht einen einzigen Demographie Marker erhalten hat, wird dieses Talent zwecks Weiterbildung aus der Show entfernt. Der Spieler legt diese Karte bis zum Ende dieser Staffel verdeckt vor sich ab. Er nimmt die Karte erst wieder zu Beginn der nächsten Staffel auf die Hand zurück und kann sie dann erneut einer Show zuweisen.

Hinweis

Wenn eine Talentkarte auf diese Weise verdeckt vor den Spieler gelegt wird, erhält er dafür kein Geld.

Falls eine Showkarte nicht einen einzigen Demographie Marker erhalten hat, wird diese Show abgesagt und der Spieler muss die Karte sofort abwerfen. Dafür nimmt er als Ersatz eine Wiederholungskarte.

Falls eine Wiederholung keinen einzigen Demographie Marker erhalten hat, wird die Karte abgeworfen, aber der Spieler zieht keine neue Wiederholungskarte als Ersatz dafür.

Eine zu einer abgesagten Show gehörende Talentkarte, die nicht verdeckt wurde (also mindestens 1 Demographie Marker erhalten hat) bleibt im Wochenplan des Spielers bis zum Aufräumschritt liegen. Dann nimmt der Spieler sie wieder auf die Hand.

Beispiel 1

Das hier abgebildete Talent hat keine Demographie Marker erhalten. Die Karte wird aus der Show entfernt und verdeckt vor dem Spieler abgelegt. Die Showkarte bleibt liegen.



Beispiel 2

Die Show wird abgesagt und abgeworfen. Dafür nimmt der Spieler eine Wiederholungskarte. Die zu der Show gehörende Talentkarte bleibt liegen und der Spieler nimmt sie in der Aufräumphase zurück auf seine Hand.



2.5 Werbekunden-Plättchen erhalten

Jeder Werbekunde verlangt bestimmte Demographie Marker. Wenn ein Spieler diese Anforderung mit den Demographie Markern erfüllt, die auf allen seinen Talent- und Showkarten liegen, nimmt er das entsprechende Werbekunden-Plättchen, legt es in seinen Spielbereich und erhält die auf dem Plättchen genannte Geldsumme aus der Bank.

Falls mehrere Spieler dasselbe Plättchen beanspruchen erhält derjenige dieses Plättchen, der die Anforderungen eher in der Woche erfüllt. Falls auch dann noch ein Gleichstand besteht erhält derjenige der berechtigten Spieler das Plättchen, der in der Spielerreihenfolge weiter vorne ist.

Beispiel

Alex (orange) und Bridget (blau) sind beide für den Werbekunden „Krunchy Flakes“ interessant. Er verlangt 4 braune und 1 grünen Demographie Marker.

Alex (orange) hat 1 grünen, 2 braune und 2 schwarze Demographie Marker. Da schwarze Marker Joker sind, erfüllt er die Anforderung.

Auch Bridget (blau) erfüllt die Anforderung mit ihren 4 braunen und 1 grünen Demographie Marker.

Bridget (blau) erfüllt die komplette Anforderung aber schon eher in der Woche, nämlich am Mittwoch, und erhält den Zuschlag für die Werbung. Sie bekommt einmalig 6 \$ aus der Bank und behält das Plättchen in ihren Spielbereich.

Das Diagramm zeigt die Demographie-Marker-Anforderungen für Alex und Bridget über die Tage der Woche. Alex (orange) hat 1 grünen, 2 braune und 2 schwarze Marker. Bridget (blau) hat 4 braune und 1 grünen Marker. Ein Clapboard zeigt die Werbung für „Krunchy Flakes“ mit einem Preis von \$6. Ein Filmstreifen zeigt die Werbung für „Re-Run“.

Alex

- MONDAY: *Home and Away* (1 grüner Marker), *All About Drama* (2 braune Marker)
- TUESDAY: *Home and Away* (1 grüner Marker), *All About Drama* (2 braune Marker)
- WEDNESDAY: *Home and Away* (1 grüner Marker), *All About Drama* (2 braune Marker)
- THURSDAY: *Home and Away* (1 grüner Marker), *All About Drama* (2 braune Marker)
- FRIDAY: *Home and Away* (1 grüner Marker), *All About Drama* (2 braune Marker)

Bridget

- MONDAY: *Amazon Rain* (1 grüner Marker), *Mary Hirsch* (4 braune Marker)
- TUESDAY: *Amazon Rain* (1 grüner Marker), *Mary Hirsch* (4 braune Marker)
- WEDNESDAY: *Amazon Rain* (1 grüner Marker), *Mary Hirsch* (4 braune Marker)
- THURSDAY: *Amazon Rain* (1 grüner Marker), *Mary Hirsch* (4 braune Marker)
- FRIDAY: *Amazon Rain* (1 grüner Marker), *Mary Hirsch* (4 braune Marker)

2.6 Vielfältigkeits-Plättchen

Wenn alle 5 Shows eines Spielers in dieser Woche verschiedenen Genres angehören (Drama, Comedy, Action, Sci-Fi und Reality) erhält er ein Vielfältigkeits-Plättchen und legt es in seinen Spielbereich. Eine Wiederholungskarte gehört zu keinem Genre.



2.7 Spitzenreiterplätze aktualisieren

Jeder Spieler prüft, wie viele Demographie Marker er für jeden Tag erhalten hat (auf Show- und Talentkarten). Der Tag mit den meisten Demographie Marker jedes Spielers bestimmt, welche seiner Shows sein Spitzenreiter ist und die Anzahl der Marker gibt den Beliebtheitswert an. Dieser Wert wird mit dem aktuellen Beliebtheitswert des Spielermarkers auf der Spitzenreiterskala verglichen. Falls der Marker auf einer niedrigeren Zahl steht, wird er nach oben auf den aktuellen Beliebtheitswert verschoben. Falls der Marker bereits auf diesem oder einem höheren Wert steht, passiert nichts.

Beispiel

In der vorherigen Spielrunde betrug Alex' Beliebtheitswert 3. In dieser Woche ist Alex' beliebteste Show "Home and Away" am Dienstag mit 5 Demographie Markern. Er aktualisiert seinen Spielermarker auf der Spitzenreiterskala von seinem bisherigen Bestwert 3 auf nun 5.



Hinweis: Falls z. B. sein bester Tag nur 2 Demographie Marker gehabt hätte, wäre sein Spielermarker unverändert auf 3 geblieben.

Wenn ein Spieler seinen Marker auf der Spitzenreiterskala bewegt, wird er auf einen oder andere Marker gesetzt, der oder die bereits auf diesem Wert liegt oder liegen. Der Spieler, dessen Marker zuunterst liegt, hat die noch beliebtere Show bezüglich der Preisverleihungsphase.

3. Preisverleihungsphase

Diese besondere Phase wird nur zum Ende der Spielrunden 3 und 6 ausgeführt (zum Ende jeder Staffel). Die TV-Industrie feiert das Ende der Staffel mit Auszeichnungen und Ehrenpreisen. Die Spieler erhalten Siegpunkte (SP) wie folgt:

- 1 SP für jeden Marker eines anderen Spielers, der auf der Spitzenreiterskala weiter hinten liegt (auf anderen Markern liegende Marker sind weiter hinten)
- Die Show mit den meisten Talentkarten bringt ihrem Spieler 3 SP, die mit den zweitmeisten Talentkarten 2 SP und die mit den drittmeisten 1 SP. Bei einem Gleichstand werden die Plätze addiert und die SP durch die Anzahl der an diesem Gleichstand beteiligten Spieler geteilt, abgerundet. Wenn z. B. Gleichstand von zwei Shows für die meisten Talentkarten besteht, erhält jeder der beiden beteiligten Spieler 2 SP ($3 + 2 : 2 = 2,5$, abgerundet 2). Falls ein Gleichstand zwischen vier Shows besteht, erhält jeder 1 SP ($3 + 2 + 1 : 4 = 1,5$, abgerundet 1).
- Jeder Spieler ermittelt zunächst seine beste Show. Die beste Show eines Spielers ist die mit dem besten primären Demographiepotential (Sterne und passende Genre Symbole). Wer die beste Show aller Spieler hat, erhält 3 SP, wer die zweitbeste hat erhält 2 SP und schließlich erhält der Spieler mit der drittbesten Show 1 SP. Es gilt dieselbe Gleichstandsregelung wie für die Show mit den meisten Talentkarten.
- Jedes Vielfältigkeits-Plättchen ist 1 SP wert.
- Jeder Spieler erhält SP auf Grundlage der aktuellen Konferenzraumkarten. (Siehe Seite 16).

Hinweis

Falls eine Show- oder Talentkarte keine Demographie Marker erhalten hatte, wurde sie abgeworfen (Show) oder verdeckt (Talent). Diese Karten haben daher keinen Einfluss auf die Preisverleihung.

4. Einkommensphase

Diese Phase findet in 3 Schritten statt:

- 4.1 Die Spieler legen die Demographie Marker zurück auf die Tagesfelder und verdienen Geld
- 4.2 Aufräumen – Karten vom Spielplan und Spielermarker entfernen
- 4.3 Vorbereitung der nächsten Spielrunde – Neue Karten, Plättchen und Demographie Marker (falls nötig) ziehen.

Hinweis

In Spielrunde 6 entfallen die Schritte 4.2 und 4.3.

4.1. Demographie Marker zurücklegen und Geld verdienen

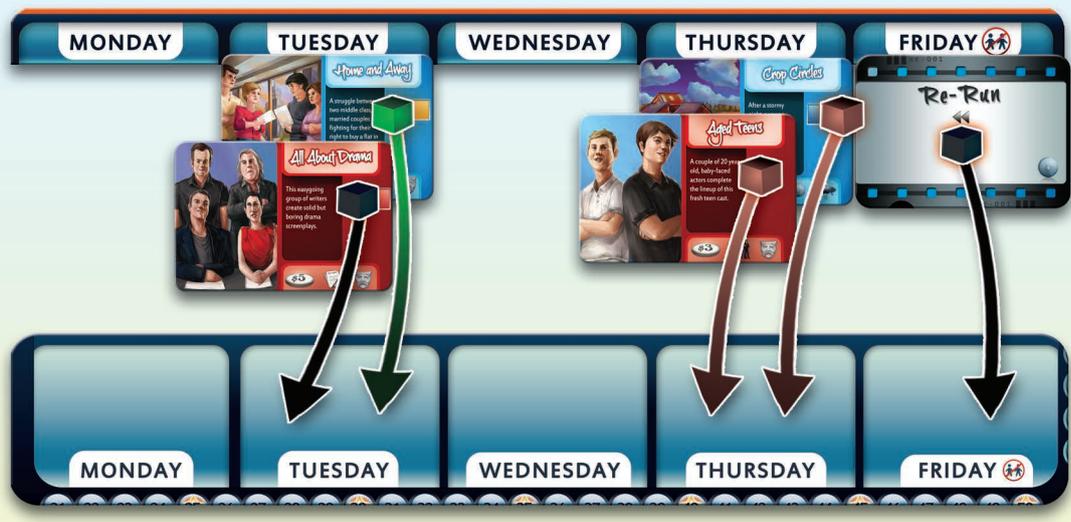
Jeder Spieler zählt die Demographie Marker auf allen Karten seines Wochenplans und erhält für jeden Marker 2 \$ aus der Bank.

Anschließend setzt jeder Spieler die Demographie Marker seiner Show- und Talentkarten auf das entsprechende Tagesfeld zurück.

Es ist wichtig, dass die Marker genau auf den entsprechenden Tag zurückgelegt werden.

Beispiel

Alex hat insgesamt 5 Demographie Marker für seinen Wochenplan erhalten, dafür bekommt er 10 \$ ($2 \$ \times 5$) aus der Bank.



4.2 Aufräumen

Alle noch auf dem Spielplan liegenden Show- und Talentkarten werden abgeworfen.

Jeder Spieler nimmt seine Spielermarker von Bietplätzen und aus Aktionsbereichen zurück.

Jeder Spieler nimmt Talentkarten seines Wochenplans, die zu keiner Showkarte gehören, zurück auf seine Hand. (Das sind Karten, die zu einer abgesagten Show gehörten, aber mindestens einen Demographie Marker erhalten hatten.) Eine vor dem Spieler liegende verdeckte Talentkarte bleibt dort liegen bis zum Beginn der nächsten Staffel in Spielrunde 4.

Hinweis

Dieser Schritt entfällt in Spielrunde 6.

Alle Karten „Einmalige Show“ werden abgeworfen.  Die Spieler erhalten dafür jeweils eine Wiederholungskarte.

Alle in dieser Spielrunde ausgespielten Wiederholungskarten werden zum Vorrat zurückgelegt.

Noch auf dem Spielplan liegende Werbekunden-Plättchen werden abgeworfen.

4.3 Vorbereitung der nächsten Spielrunde

- Neue Show- und Talentkarten werden auf den Spielplan gelegt, wie beim Spielaufbau. Falls ein Stapel leer ist, wird der Abwurfstapel gemischt und als neuer Stapel benutzt.
- 2 neue Werbekunden-Plättchen werden ausgelegt.
- Der Spielrundenmarker wird um ein Feld vorgerückt.

Hinweis

Dieser Schritt entfällt in Spielrunde 6.

Zum Ende der Spielrunde 3 (das Finale der ersten Staffel) müssen außerdem folgende Schritte ausgeführt werden:

- Der Prognosebereich wird wie beim Spielaufbau mit 15 neuen Demographie Markern bestückt.
- Die drei aktuellen Konferenzraumkarten (offen auf den Stapeln liegend) werden abgeworfen und die nun oberste Karte jedes Stapels wird aufgedeckt.
- Die Spieler nehmen die verdeckt in ihrem Spielbereich liegenden Talentkarten wieder auf die Hand.
- Die Werbekunden-Plättchen aller Spieler werden abgeworfen.
- Alle Mini-Serienshows in den Spielerbereichen werden abgeworfen, dazu gehörige Talentkarten nehmen die Spieler wieder auf die Hand. Für jede abgeworfene Mini-Serienshow erhält der Spieler eine Wiederholungskarte.

Spielende

Nach Schritt 4.1 der Einkommensphase in der sechsten Spielrunde findet die Abschlusswertung statt, danach ist das Spiel beendet:

Jeder Spieler zählt sein Bargeld und für jeweils 3 \$ erhält der Spieler 1 SP. Übriges Geld ist wertlos.

Beispiel: Dave hat noch 8 \$. Dafür er erhält er 2 SP.

Falls ein Spieler mehr als 50 SP erzielt, zieht er einfach auf der SP-Leiste weiter.

Der Spieler mit den meisten SP ist der Spielsieger.

Bei Gleichstand für den Spielsieg gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, dessen Show- und Talentkarten auf seinem Wochenplan den größten \$ Wert haben.

Falls auch dann noch Gleichstand besteht, teilen sich die daran beteiligten Spieler die Ehre!

2-Personen-Spiel



Jede Spielrunde besteht nur aus 4 Sendetagen. Der Platz für „Freitag“ wird nicht benutzt. Im Prognosebereich werden nur die vier linken Spalten benutzt.

Aktionsplätze mit  diesem Symbol (das „nicht-für-2-Spieler-Symbol“) stehen nicht zur Verfügung.

Bietfelder mit diesem  Symbol (das „nicht-für-2-Spieler-Symbol“) stehen nicht zur Verfügung, es werden keine Karten darauf gelegt.

Bei der Preisverleihung erhält der Spieler, der auf der Spitzenreiterskala vorne liegt, 2 SP (statt 1).

Ein Spieler benötigt nur 4 verschiedene Genres in seinem Wochenplan um ein Vielfältigkeits-Plättchen zu erhalten.

Fortgeschrittenenregeln

Die beiden hier genannten Regeln können einzeln oder zusammen benutzt werden. Die erste sollte nur dann benutzt werden, wenn man gut mit dem Spiel vertraut ist. Die zweite ist eher als Variante anzusehen.

Anleihescheine

Mit dieser Regel sind die Spieler auch dann handlungsfähig, wenn sie es normalerweise nicht mehr sind, weil sie kein Geld mehr haben.

Während der Spielvorbereitung Werden alle Anleiheplättchen in die Bank neben dem spielplan gelegt.

Jedes Mal, wenn ein Spieler Geld braucht, um eine Aktion auszuführen oder ein Gebot abzugeben und nicht genügend Geld dafür besitzt, kann er einen Anleihschein nehmen. Dafür erhält er den entsprechenden Geldbetrag aus der Bank. Er kann aber nur einen Anleihschein nehmen, der den gerade benötigten Betrag deckt.

Beispiel

Alex hat gerade ein Gebot über 3 \$ gemacht. Das Geld liegt auf der Karte, bei seinem Spielermarker. Er möchte für eine andere Karte 6 \$ bieten, besitzt aber nur noch 2 \$. Er nimmt einen Anleihschein über 5 \$ und erhält 5 \$ aus der Bank. Nun kann er für die Karte bieten, legt 6 \$ darauf (und platziert entsprechend seinen Spielermarker). Er hat noch 1 \$ übrig. Alex durfte keinen Anleihschein über 10 \$ nehmen, weil er so viel Geld zu diesem Zeitpunkt nicht braucht.

Anleihscheine können nie zurückgezahlt werden und reduzieren die SP eines Spielers in jeder Preisverleihungsphase (-1 SP für jeden Anleihschein, unabhängig von dessen Wert). Bei der Abschlusswertung zum Spielende wird der Gesamtwert der Anleihscheine eines Spielers von seinem Bargeld abgezogen, wenn die SP für das Bargeld ermittelt werden.

Gleichzeitige Wochenplanung

In der Sendephase erstellen alle Spieler ihren Wochenplan gleichzeitig und geheim. Jeder Spieler sollte ein geeignetes Blatt Papier oder ähnliches als Sichtschutz nehmen. Nachdem alle Spieler ihren Wochenplan erstellt haben, wird der Sichtschutz entfernt.

Hinweis

Mit dieser Regeländerung ändert sich auch die Bedeutung der Spielerreihenfolge, da der zweite, dritte und letzte Spieler nun nicht die Gelegenheit haben, ihren Plan in Kenntnis der Pläne der vorhergehenden Spieler zu erstellen.

Credits

Spielautor
Elad Goldsteen

**Illustrationens & Graphische
Gestaltung**
Naomi Robinson
Giota Vorgia

Regeln (Englisch & Deutsch)
Paul Grogan
Ferdinand Köther
Roni Moses

Konferenzraumkarten

Hier sind alle Konferenzraumkarten aufgeführt. In jeder Preisverleihungsphase wird von jedem Stapel eine aufgedeckt. Durch jede Karte erhalten die Spieler SP nach bestimmten Kriterien. Bei einem Gleichstand werden die SP der entsprechenden Plätze gleichmäßig unter den daran beteiligten Spielern aufgeteilt (abgerundet).

Head of Marketing
Mr. Bean



3 2 1

Markttrends - Der Spieler erhält SP, falls er mindestens eine Show des passenden Genres hat.

Comedy - 3 SP
Reality - 2 SP
Drama - 1 SP

Head of Finance
Dr. Saunders

MAX



5 3 1

Max \$ - Die Spieler erhalten SP für ihr Geld.

Spieler mit meistem Geld - 5 SP
zweitmeistem - 3 SP
drittmeistem - 1 SP

Beispiel: Dave hat 7 \$, Charlotte und Bridget je 5 \$ und Alex hat 1 \$. Dave erhält 5 SP, Charlotte und Bridget erhalten je 2 SP.

Head of TV & Radio
Ms. Hunter

MIN



5 3 1

Min. Wiederholungen - Die Spieler erhalten SP je nach Anzahl Wiederholungskarten auf ihrer Hand.

Spieler mit wenigsten Wiederholungskarten - 5 SP
zweitwenigsten Wiederholungskarten - 3 SP
drittwenigsten Wiederholungskarten - 1 SP

Head of Marketing
Mr. Bean



3 2 1

Markttrends - Der Spieler erhält SP, falls er mindestens eine Show des passenden Genres hat.

Reality - 3 SP
Sci-Fi - 2 SP
Action - 1 SP

Head of Finance
Dr. Saunders

MIN



5 3 1

Min \$ - Die Spieler erhalten SP für ihr Geld.

Spieler mit wenigstem Geld - 5 SP
zweitwenigstem Geld - 3 SP
drittwenigstem Geld - 1 SP

Beispiel: Alex, Charlotte und Dave haben keine Wiederholungskarten, Bridget hat 2, Alex, Charlotte und Dave erhalten jeweils 3 SP, Bridget geht leer aus.

Head of TV & Radio
Ms. Hunter

MIN



5 3 1

Heimliches Talent - Die Spieler erhalten SP für die Sterne auf ihren verdeckten Talentkarten.

1 Stern - 1 SP
2 Sterne - 3 SP
3 und mehr Sterne - 5 SP.

Hinweis: Alle Sterne auf den verdeckten Karten werden gezählt (d. h., Jeff Spencer zählt für 2 Sterne).

Head of Marketing
Mr. Bean



3 2 1

Markttrends - Der Spieler erhält SP, falls er mindestens eine Show des passenden Genres hat.

Sci-Fi - 3 SP
Action - 2 SP
Reality - 1 SP

Head of Finance
Dr. Saunders



5 2

Werbekunden-Plättchen - Die Spieler erhalten SP je nach Anzahl ihrer Werbekunden-Plättchen.

1 Werbekunden-Plättchen - 2 SP
2 oder mehr Werbekunden-Plättchen - 5 SP

Head of TV & Radio
Ms. Hunter

MIN



5 3 1

Die meisten Sterne - Die Spieler erhalten SP für die Sterne auf ihrem Wochenplan.

Spieler mit meisten Sternen - 5 SP
zweitmeisten Sternen - 3 SP
drittmeisten Sternen - 1 SP

Head of Marketing
Mr. Bean



3 2 1

Markttrends - Der Spieler erhält SP, falls er mindestens eine Show des passenden Genres hat.

Drama - 3 SP
Action - 2 SP
Comedy - 1 SP

Head of Finance
Dr. Saunders

MIN



5 3 1

Min Bonds - Die Spieler erhalten SP je nach Wert ihrer Anleiheuscheine:

Spieler mit geringstem Wert - 5 SP
zweitgeringstem Wert - 3 SP
drittgeringstem Wert 1 SP

Beispiel: Charlotte und Dave haben keine Anleiheuscheine. Alex hat einen über 5 \$ und Bridget einen über 10 \$. Charlotte und Dave erhalten jeweils 4 SP, Alex immerhin noch 1 SP.

Nur mit Fortgeschrittenregeln.

Head of TV & Radio
Ms. Hunter

MAX



5 3 1

Einmalige Shows - Die Spieler erhalten SP für einmalige Shows auf ihrem Wochenplan:

2 einmalige Shows - 1 SP
3 einmalige Shows 2 SP
4 oder mehr einmalige Shows - 3 SP

Achtung: Wiederholungen gelten für diesen Zweck als einmalige Show!

Head of TV & Radio
Ms. Hunter



x2 x3 x4+

1 2 3