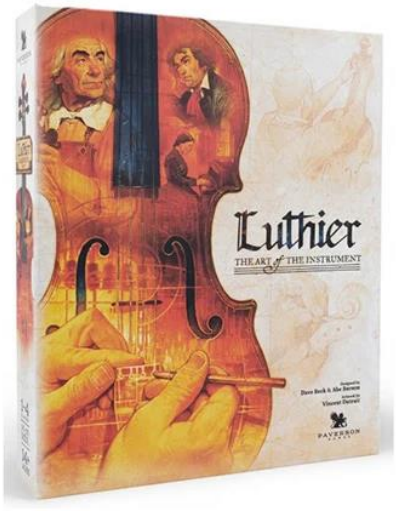



# 1. EINFÜHRUNG UND KOMPONENTEN

Willkommen in der Welt von Luthier!

In diesem Spiel schlüpfst du in die Rolle des Oberhaupts einer Geigenbauer-Familie im Europa des 18. und 19. Jahrhunderts. Dein Ziel ist es, deine handwerkliche Werkstatt zu Ruhm und Ansehen zu führen, indem du Musikinstrumente baust, die

Ansprüche anspruchsvoller Mäzene erfüllst, in Konzerten auftrittst und Instrumente reparierst. Du musst mit anderen Familien um die Gunst des Publikums und des Adels konkurrieren und dir die begehrten Ersten Stühle im Orchester sichern.

Spielkomponenten (Übersicht):

* Hauptspielplan: Enthält die Orte für Aktionen, das Orchester, die Leisten für Ruf, Aufführung und Handwerk sowie den Marktbereich.
* Spielerboards (Workbench): Deine persönliche Werkstatt mit Feldern für Patrone, die Werkbänke und das Lager.
* Karten: Patrone (A und B), Instrumente, Aufführungen, Reparaturen, Persönliche Ziele, Öffentliche Auszeichnungen, Spezialisierte Arbeiter und Geigenbauer-Familien.

* Marker und Plättchen:
  * Arbeiter (nummeriert 1–5 und Spezialisierte)
  * Lehrlinge
  * Materialien (Tierisch, Holz, Metall)
  * Münzen und Inspiration
  * Instrumenten-, Aufführungs- und Reparaturmarker (zum Platzieren im Orchester)
  * Auszeichnungsmarker und Geduldswürfel für die Patrone
  * Wappenmarker für die Leisten
  * Prestigepunktmarker (PV)
  * Marktkarrenmarker

2. SPIELAUFBAU

Befolge diese Schritte sorgfältig, um das Spiel vorzubereiten.

A. Allgemeiner Aufbau:

* Öffentliche Auszeichnungen: Ziehe zufällig 4 Auszeichnungsplättchen (3 in einem Spiel zu zweit oder zu dritt) und platziere sie im oberen Bereich des Spielplans.

* Aufbau für 2 Spieler (überspringen bei 3–4 Spielern):

  * Platziere die Abdeckplättchen auf den Feldern „Aufführung“ und „Reparatur“, um den Nachziehstapel und die nächste Karte abzudecken.

  * Ziehe eine zufällige Karte „Orchester-Setup“. Platziere Instrumenten-, Aufführungs- und Reparaturplättchen einer nicht verwendeten Farbe auf den angegebenen Ersten Stühlen der Karte.

  * Entferne für jedes platzierte Instrumentenplättchen eine entsprechende Instrumentenkarte aus dem Stapel.

* Platziere die verbliebenen Auszeichnungsmarker auf den 3 öffentlichen Auszeichnungsplättchen, um die entsprechende Ergebnisstufe zu blockieren.

* Kartenstapel: Mische die Stapel der Patrone A und B getrennt, lege dann den Stapel A auf den Stapel B. Bilde die offen liegenden Stapel für Instrumente, Aufführungen und Reparaturen auf dem Spielplan.

* Slots auffüllen: Deckt offene Karten von jedem Stapel auf, um alle verfügbaren Slots auf dem Spielplan entsprechend der Spieleranzahl (siehe Symbole 3–4 oder 4) zu füllen.

* Rundenmarker: Platziere den Rundenmarker auf dem Feld „1“.

* Markt: Lege die Marktkarte „M1“ zur Seite. Mische den Rest des Marktstapels, lege ihn verdeckt auf M1,

drehe dann den gesamten Stapel um (offen) und platziere ihn auf dem Markt-Ort.

* Spezialstapel: Erstelle 4 separate, verdeckte Stapel mit jeweils einer Kartenanzahl gleich Spieleranzahl + 1:

  * Königliche Patrone

  * Spezialisierte Arbeiter Ruf

  * Spezialisierte Arbeiter Aufführung

  * Spezialisierte Arbeiter Handwerk

    Entferne überschüssige Karten aus dem Spiel.

* Ressourcen: Stelle allen Spielern die Münzen, Materialien (Würfel: Tierisch, Holz, Metall) und Inspirationsmarker zur Verfügung.

B. Aufbau für jeden Spieler:

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt:

* Spielerboard (Workbench).

* Komponenten der eigenen Farbe:

  * 3 Auszeichnungsmarker -> platziere sie auf den 3 Symbolen deines Boards.

  * Arbeiterplättchen #1, #3, #5 -> halte sie bereit. Lege #2 und #4 zur Seite.

  * Spezialisierte Arbeiterplättchen -> lege sie zur Seite.

  * 3 Lehrlingsplättchen -> platziere sie neben dem Marktbrett.

  * 4 Wappenmarker -> platziere 1 auf der Zugfolgeleiste (Balkon), 1 auf dem äußersten linken Feld der Rufleiste, 1 auf dem untersten Feld der Aufführungsfähigkeitsleiste, 1 auf dem untersten Feld der Handwerksfähigkeitsleiste.

* 3 Geduldswürfel -> platziere 1 auf dem äußersten linken Feld unter jedem Patron-Slot auf deinem Board.

* Prestigepunktmarker -> platziere ihn auf der „0“ der PV-Leiste.

* Marktkarrenmarker -> platziere ihn links vom Marktbrett.

* Instrumenten-, Aufführungs- und Reparaturmarker -> halte sie zur Seite bereit.

* Punktemodifikationsmarker -> halte ihn zur Seite bereit.

* Startentscheidungen:

* Familie: Ziehe 2 zufällige Familienplättchen. Wähle 1 und wirf das andere ab. Platziere es verdeckt oben links auf deinem Board (um die

Startkonfiguration zu sehen). Erhalte die auf dem Plättchen angegebenen Startressourcen.

* Persönliche Ziele: Ziehe 4 persönliche Zielkarten. Wähle 2 und wirf die anderen ab.

* Startinstrument: Ziehe 2 Instrumentenkarten. Wähle 1 und lege die andere unter den Stapel zurück.

* Startpatron: Ziehe 2 Patronkarten. Wähle 1 und platziere sie sofort in einem der Patron-Slots auf deinem Board. Erhalte den Platzierungsbonus (4 Münzen, 1 Material oder 1 Lehrling). Wirf die andere Patronkarte ab.

* Start-Zugfolge: Die Spieler decken die Zahl auf ihrem Familienplättchen auf. Die niedrigste Zahl wird Startspieler. Platziere die Wappenmarker entsprechend auf der Zugfolgeleiste. Der Startspieler erhält das Auflösungsboard.

* Start-Familienfähigkeit: In Zugfolge führt jeder Spieler die auf der Rückseite seines Familienplättchens gedruckte Aufbau-Fähigkeit aus. Drehe das Plättchen danach offen um.

3. SPIELÜBERSICHT UND RUNDENABLAUF

Das Spiel verläuft über 6 Runden. Jede Runde ist in 4 Phasen unterteilt:

1. RUNDENBEGINN

* Rundenbeginn-Bonus: Erhalte jeden „Flammen“-Bonus, den du besitzt (von vollendeten Patronen, Öffentlichen Auszeichnungen etc.).

* Geduld der Patrone: Rücke den Geduldswürfel jedes deiner aktiven Patrone um 1 Feld nach rechts vor. Erhalte die über der neuen Position des Würfels angegebene „Gabe“.

⚠ ACHTUNG: Rückt ein Würfel auf das letzte Feld (mit dem Symbol „-3PV“), verliert der Patron die Geduld und verlässt dich! Wirf die Patronkarte ab und verliere 3 PV für jede unerfüllte Bedingung (Haupt- und Nebenbedingung). PV können nicht unter Null fallen.

* Instrumente platzieren: Du kannst bis zu 2 Instrumentenkarten aus deiner Hand auf deine Grobbearbeitungs-Werkbank (linke Seite des Boards) legen.

2. PLANUNGSPHASE

* In Zugfolge platzieren die Spieler reihum eines ihrer Arbeiterplättchen verdeckt auf einem Ort (auf dem Hauptspielplan oder dem eigenen Board).

* Du kannst mehrere deiner Arbeiter auf demselben Ort platzieren.

* Wenn du einen Arbeiter platzierst, kannst du auch bis zu 3 deiner Lehrlinge darauf platzieren. Jeder Lehrling erhöht die Fähigkeit dieses Arbeiters an diesem Ort um +1.

3. AUFLÖSUNGSPHASE

* In Zugfolge wählt jeder Spieler eine der Optionen:
  * Zum Markt gehen (nur einmal pro Runde, erfordert keinen Arbeiter).
  * Einen Ort aktivieren, an dem er mindestens einen Arbeiter hat.
* Wird ein Ort aktiviert, werden alle dort vorhandenen Arbeiterplättchen aufgedeckt.
* Prioritätsreihenfolge bestimmen: Zuerst der Arbeiter mit der höchsten Fähigkeit (Arbeiter + Lehrlinge); bei Gleichstand gewinnt, wer zuerst platziert hat.

* Die Spieler führen die Aktion des Orts in dieser Prioritätsreihenfolge aus.

* Nach der Auflösung einer Aktion nimmt der Spieler sein Arbeiterplättchen zurück und schickt genutzte Lehrlinge zum Markt zurück.

* Ein Spieler, der keine Arbeiter mehr zum Auflösen hat und bereits auf dem Markt war (oder nicht dorthin möchte), passt.

4. RUNDENENDE

* Zugfolge aktualisieren: Spieler, die Arbeiter auf dem Balkon platziert haben, bestimmen die neue Zugfolge basierend auf ihrer Priorität an diesem Ort.

* Arbeiter zurücknehmen: Nimm alle verbleibenden Arbeiterplättchen zurück (ausgenommen jene, die eventuell Spezialisierten Arbeitern zugewiesen sind).

* Spezialisierte Arbeiter zuweisen: Wenn du in dieser Runde eine Spezialisierte Arbeiterkarte erhalten hast, weise sie dauerhaft einem deiner nummerierten Arbeiterplättchen zu. Nimm das entsprechende Spezialisierte Arbeiterplättchen.

* Markt-Reset: Setze alle Marktkarrenmarker auf die linke Seite zurück.

* Markt aktualisieren: Wirf die oberste Marktkarte ab, um die neue aufzudecken.

* Karten auf dem Spielplan aktualisieren:

  * Wirf alle Karten der Stufe I ab (Patrone, Instrumente, Aufführungen, Reparaturen).

  * Am Ende der 3. Runde: Wirf alle verbleibenden Patronkarten A ab, um die ersten Patronkarten B aufzudecken.

* Schiebe die Karten der Stufen II und III nach unten und ziehe neue Karten, um leere Slots aufzufüllen.

* Runde vorrücken: Bewege den Rundenmarker um 1 Feld vor.

* Zu Beginn von Runde 3 erhalten alle Spieler das Arbeiterplättchen #2.

* Zu Beginn von Runde 5 erhalten alle Spieler das Arbeiterplättchen #4.

4. DIE RESSOURCEN

* Materialien (Würfel): Tierisch, Holz, Metall. Werden benötigt, um Instrumente zu bauen und Reparaturen abzuschließen. Dein Lager kann maximal 9 Materialien fassen. Überschreitest du das Limit, musst du nach eigener Wahl abwerfen, bis du wieder bei 9 bist.

* Münzen: Werden benötigt, um Materialien zu kaufen, Lehrlinge anzuwerben, auf den Marktleisten vorzurücken und auf Karten der Stufe II/III zuzugreifen.

* Inspiration: Eine vielseitige Ressource. Du kannst sie ausgeben für:

  * Erhöhen des Ergebnisses einer Aufführung (+1 pro Marker).

  * Reduzieren der Kosten einer Reparatur (2 Inspiration = 1 Material).

  * Rabattieren von Einkäufen auf dem Markt (1 Inspiration = 1 Münze).

  * Bezahlen des Zugangs zu Karten der Stufe II/III.

* Lehrlinge: Erhöhen die Fähigkeit deiner Arbeiter. Du kannst maximal 3 gleichzeitig besitzen. Sie sind

Verbrauchsgüter: Nach dem Einsatz in einer Auflösung kehren sie zum Markt zurück.

5. DIE BOARDS: HAUPTSPIELPLAN UND EIGENES BOARD (WORKBENCH)

Hauptspielplan

Enthält die 5 Hauptaktionsorte, das Orchester, die drei Leisten (Ruf, Aufführung, Handwerk) und den Marktbereich.

Spielerboard (Workbench)

Deine persönliche Werkstatt. Sie hat verschiedene Bereiche:

* Geigenbauer-Familie: Wo du dein Familienplättchen aufbewahrst.
* Patron-Slots: Du kannst bis zu 3 aktive Patrone gleichzeitig haben. Unter jedem Patron befindet sich seine Geduldsleiste.

* Grobbearbeitungs-Werkbank (Links): 2 Slots für Instrumentenkarten in der Zusammenbau-Phase.
* Lager: Kann bis zu 9 Materialien fassen.
* Fertigstellungs-Werkbank (Rechts): 2 Slots für Instrumentenkarten, die bereit zur Fertigstellung sind.
* Auszeichnungsboni: 3 Symbole, die von deinen Auszeichnungsmarkern verdeckt sind. Wenn du einen Marker entfernst, um eine Öffentliche Auszeichnung einzufordern, schaltest du diesen Bonus dauerhaft frei:
  * 👑 Königlicher Patron: Ziehe und platziere einen Königlichen Patron.
  * 🎲 Violetter Würfel: Erhalte den violetten Würfel für alle deine Aufführungen.

* 📦 Extra-Lager: +3 Lagerplatz (max. 12) und 1 kostenloses Material zu Rundenbeginn.

6. DIE HAUPTORTE / AKTIONEN (VOLLSTÄNDIGE DETAILS)

Jeder Ort besitzt eine Hauptaktion, eine Alternative Aktion und einen Fähigkeitsbonus, der aktiviert wird, wenn der eingesetzte Arbeiter eine Fähigkeit von 4 oder höher aufweist (Arbeiter + Lehrlinge).

🏛 SALON

Ort zur Begegnung mit neuen Mäzenen.

* Hauptaktion: Nimm eine offen liegende Patronkarte und platziere sie auf einem freien Slot deines Boards. Erhalte den Platzierungsbonus (4 Münzen, 1 Material oder 1 Lehrling).

* Alternative Aktion: Nimm 2 Inspirationsmarker und 1 Lehrling (falls verfügbar).

* Fähigkeitsbonus 4+: Du kannst den Geduldswürfel eines deiner Patrone um 1 Feld nach links bewegen und sofort eine beliebige Gabe erhalten, die dieser Patron anbietet. Du kannst dies auch bei einem gerade erworbenen Patron anwenden.

Beispiel: Marco platziert seinen Arbeiter #4 im Salon. Er nimmt den Patron Paganini, platziert ihn und erhält 1 Holz. Dank des Bonus bewegt er Paganinis Geduldswürfel (bereits ganz links) und entscheidet sich für 2 Inspiration, obwohl sich der Würfel nicht weiter bewegt hat.

## 🛠 GUILD (GILDE)

Hier werden die Entwürfe für neue Instrumente erworben.

* Hauptaktion: Nimm eine offen liegende Instrumentenkarte auf die Hand.

* Alternative Aktion: Nimm 1 Metallwürfel aus dem Vorrat.

* Fähigkeitsbonus 4+: Nimm 1 beliebiges Material und platziere sofort eine Instrumentenkarte aus deiner Hand auf deiner Grobbearbeitungs-Werkbank (einschließlich der gerade genommenen).

🎭 PERFORM (AUFFÜHRUNG)

Zeige die Qualität deiner Instrumente in einer musikalischen Darbietung.

* Hauptaktion:
  * Wähle eine offen liegende Aufführungskarte.
  * Würfele die 2 weißen Würfel (oder die schwarzen Würfel, falls freigeschaltet) und addiere die Anzahl der gewürfelten Noten.
  * Addiere die Fähigkeit deines Arbeiters (inklusive Lehrlinge).

* Du kannst Inspiration ausgeben (+1 pro Marker) und/oder Würfel neu würfeln (falls du den Reroll freigeschaltet hast).

* Vergleiche die Gesamtsumme mit der Aufführungskarte, um Münzen und eventuell Prestige zu erhalten.

* Hast du eine Mittlere oder Hohe Stufe erreicht, platziere einen Aufführungsmarker im Orchester im Bereich der entsprechenden Musikepoche und erhalte den Bonus des Ersten Stuhls (falls du ihn eroberst).

* Erfüllt die Epoche der Aufführung eine Nebenbedingung eines deiner Patrone, ordne die Karte diesem Patron zu (unter die Patronkarte schieben) und setze seinen Geduldswürfel zurück. Andernfalls wirf die Aufführungskarte ab.

* Alternative Aktion: Nimm 3 Tierisch-Würfel.

* Fähigkeitsbonus 4+: Rücken um 1 Feld auf der Aufführungsfähigkeitsleiste vor.

Beispiel: Lucia wählt eine Barock-Aufführung. Ihr Arbeiter #3 + 1 Lehrling hat Fähigkeit 4. Sie würfelt: Es fallen 2 und 3 Noten, Summe 5. 5 + 4 = 9. Die Karte verlangt 9 für die Hohe Stufe: Sie erhält 2 Münzen und 1 PV. Sie platziert einen Aufführungsmarker im Barock-Bereich des Orchesters, stiehlt den Ersten Stuhl vom gelben Spieler und erhält den Bonus (z. B. 1 Lehrling). Sie ordnet die Aufführung ihrem Barock-Patron zu und setzt dessen Geduld zurück.

🎻 REPAIR (REPARATUR)

Richte Instrumente her, um dein handwerkliches Können zu demonstrieren.

* Hauptaktion:

* Wähle eine offen liegende Reparaturkarte.

* Bezahle die geforderten Materialien. Du kannst Inspiration nutzen, um die Kosten zu reduzieren (2 Inspiration = 1 Material).

* Erhalte die auf der Karte angegebenen Prestigepunkte.

* Platziere einen Reparaturmarker im Orchester in der Reihe der entsprechenden Instrumentenfamilie und erhalte den Bonus des Ersten Stuhls (falls du ihn eroberst).

* Erfüllt der reparierte Instrumententyp eine Nebenbedingung eines deiner Patrone, ordne die Karte diesem Patron zu und setze seinen Geduldswürfel zurück. Andernfalls wirf die Reparaturkarte ab.

* Alternative Aktion: Nimm 2 Holz-Würfel.

* Fähigkeitsbonus 4+: Rücken um 1 Feld auf der Handwerksfähigkeitsleiste vor.

🏛 BALCONY (BALKON)

Unterhalte die obere Gesellschaft, um öffentliche Anerkennung zu erlangen.

* Hauptaktion: Fordere eine verfügbare Stufe einer Öffentlichen Auszeichnung ein, für die du dich qualifiziert hast. Platziere einen deiner Auszeichnungsmarker vom Board darauf und erhalte die PV. Schalte außerdem den Bonus auf deinem Board frei.

* Alternative Aktion: Nimm 6 Münzen.

* Alternative Aktion: Nimm bis zu 2 Lehrlinge (falls verfügbar).

* Fähigkeitsbonus 4+: Rücken um 1 Feld auf der Rufleiste vor.

* Sonderfunktion – Zugfolge: Hier platzierte Arbeiter werden am Ende der Auflösung NICHT zurückgenommen. Stattdessen bestimmen sie in der Rundenende-Phase die neue Zugfolge basierend auf ihrer Priorität an diesem Ort.

WERKBÄNKE (Auf deinem Board)

Nur du kannst hier Arbeiter platzieren.

GROBBEARBEITUNGS-Werkbank

Baut das Instrument zusammen und gibt ihm Form.

* Hauptaktion:
  * Wähle eine Instrumentenkarte auf deiner Grobbearbeitungs-Werkbank.
  * Bezahle die Grobbearbeitungs-Materialien (oberer Bereich der Karte).
  * Schiebe die Karte auf deine Fertigstellungs-Werkbank.

* Fähigkeitsbonus 3+: Erhalte 2 Inspirationsmarker.

* Fähigkeitsbonus 5+: Reduziere einmal pro Aktion die Materialkosten um 1 für das Instrument, das du grob bearbeitest.

* Die Boni sind kumulativ.

FERTIGSTELLUNGS-Werkbank

Vollendet das Instrument und macht es zu einem Meisterwerk.

* Hauptaktion:

  * Wähle eine Instrumentenkarte auf deiner Fertigstellungs-Werkbank.

  * Bezahle die Fertigstellungs-Materialien (unterer Bereich der Karte).

  * Entferne die Karte und:

    * Erhalte die Prestigepunkte der Karte.

* Platziere einen deiner Instrumentenmarker im Orchester auf dem entsprechenden Feld.

* Beanspruche den Ersten Stuhl (siehe Kapitel Orchester).

* Fähigkeitsbonus 4+: Reduziere einmal pro Aktion die Materialkosten um 1 für das Instrument, das du fertigstellst.

* Fähigkeitsbonus 6+: Verdopple einmal pro Aktion den Bonus, den du durch das Platzieren des Instrumentenmarkers im Orchester erhältst.

* Die Boni sind kumulativ.

* Zuordnung zu einem Patron: Nach der Fertigstellung des Instruments kannst du es einem deiner aktiven Patrone zuordnen, um eine seiner Bedingungen (Haupt- oder Nebenbedingung) zu erfüllen. Schiebe in diesem Fall die

Instrumentenkarte unter die Patronkarte. Andernfalls wirf sie ab.

🛒 MARKT

Kaufe Materialien, verkaufe Überschüsse, wirb Lehrlinge an und investiere in Fortbildung.

* Erfordert keinen Arbeiter. Du kannst dies einmal pro Runde während deiner Auflösungsphase tun.

* Bewege deinen Karrenmarker nach rechts, um anzuzeigen, dass du dort warst.

* Materialien Kaufen/Verkaufen: Die Kauf- und Verkaufspreise stehen auf der aktuellen Marktkarte. Du kannst beliebig viele Materialien kaufen/verkaufen, aber nicht dasselbe Material in derselben Runde kaufen und verkaufen.

* Lehrlinge Anwerben: Kostet jeweils 4 Münzen.

* Ausbildung: Bezahle 15 Münzen, um um 1 Feld auf der Aufführungs- oder Handwerksleiste vorzurücken.

* Rabatte mit Inspiration: Jeder einzelne Kauf (Material, Lehrling, Vorrücken) kann durch Ausgabe von 1 Inspiration um 1 rabattiert werden.

7. DIE PATRONE

Die Patrone sind deine Mäzene. Sie gewähren dir Gaben, sind jedoch anspruchsvoll.

* Typen: Komponist, Ausführender, Adeliger, Königlich.

* Hauptbedingungen: Können nur durch den Bau eines Instruments der entsprechenden Familie (Streicher, Bläser, Schlagwerk/Tasten) erfüllt werden.

* Nebenbedingungen: Können durch den Bau eines Instruments, das Ausführen einer Aufführung einer bestimmten Epoche oder das Abschließen einer

Reparatur eines bestimmten Instrumententyps erfüllt werden.

* Geduld: Zu Rundenbeginn rückt ihr Würfel vor. Erreicht er das Ende, verlässt dich der Patron und du verlierst PV.

* Erfüllen einer Bedingung: Jedes Mal, wenn du einen Marker im Orchester platzierst (fertiges Instrument, mittlere/hohe Aufführung, Reparatur), kannst du – falls einer deiner Patrone eine entsprechende unerfüllte Bedingung hat – ihm die Karte (Instrument/Aufführung/Reparatur) zuordnen, indem du sie unter ihn schiebst. Dies setzt seinen Geduldswürfel sofort zurück.

* Vollenden eines Patrons: Nach Erfüllung der letzten Bedingung:

  * Erhalte die auf der Patronkarte angegebenen PV.

* Rücken um 1 auf der Rufleiste vor.

* Entferne die unter ihm zugeordneten Karten.

* Drehe die Patronkarte um und schiebe sie unter den Rand deines Boards, sodass ihre dauerhafte Fähigkeit sichtbar bleibt. Diese Fähigkeiten sind für den Rest des Spiels aktiv.

* Patrone des Typs A besitzen Fähigkeiten „während des Spiels“ (zu Rundenbeginn oder dauerhaft). Patrone des Typs B gewähren Punkte am Spielende.

8. DAS ORCHESTER UND DIE ERSTEN STÜHLE

Das Orchester ist das Herzstück des Wettbewerbs. Es ist nach Instrumentenfamilien (Zeilen) und Musikepochen (Spalten) unterteilt. Das Platzieren deiner Marker hier bringt sofortige Boni und PV am Spielende.

Der Erste Stuhl ist das Feld oberhalb der Linie in jedem Slot. Wer ihn besetzt, erhält einen Bonus.

Platzierungsregeln:

* Wenn der Erste Stuhl LEER ist:
  * Du platzierst deinen Marker oberhalb der Linie und nimmst den Bonus.
* Wenn der Erste Stuhl von einem INSTRUMENTEN-Marker BESETZT ist:
  * Du platzierst deinen Marker unterhalb der Linie.
  * Du erhältst 1 Inspiration oder 2 Münzen.
* Wenn der Erste Stuhl von einem AUFFÜHRUNGS- oder REPARATUR-Marker BESETZT ist:
  * Wenn du einen INSTRUMENTEN-Marker platzierst: Du „stiehlst“ den Ersten Stuhl! Du schiebst den bestehenden Marker unter die Linie und platzierst

dein Instrument oberhalb, wobei du den Bonus nimmst.

* Wenn du einen AUFFÜHRUNGS- oder REPARATUR-Marker platzierst: Zähle, wie viele Marker (desselben Typs) du und die anderen Spieler in diesem Slot haben.

* Hast du durch das Platzieren die Mehrheit an Markern in diesem Slot, stiehlst du den Ersten Stuhl und nimmst den Bonus.

* Hast du nicht die Mehrheit (oder herrscht Gleichstand), platzierst du deinen Marker unterhalb der Linie und erhältst 1 Inspiration oder 2 Münzen. Beispiel (Den Ersten Stuhl stehlen): Im Slot für Violine hat der Rote Spieler 1 Aufführungsmarker oberhalb der Linie. Der Blaue Spieler platziert einen Instrumentenmarker (Violine). Da ein Instrument

Aufführungen/Reparaturen immer den ersten Stuhl stiehlt, schiebt Blau den roten Marker unter die Linie und setzt sein Instrument oberhalb ein, wodurch er den Bonus erhält. In einem anderen Fall: Hätte Rot 1 Aufführung und Blau platziert eine zweite, besäße Blau nun 2 Marker gegenüber 1 von Rot – somit stiehlt Blau den Ersten Stuhl.

Seltene Instrumente: Haben eigene Felder im oberen Bereich. Sie erobern bei Fertigstellung immer einen Ersten Stuhl, und die Felder für Erste Stühle seltener Instrumente sind unbegrenzt.

9. DIE LEISTEN (RUF, FÄHIGKEITEN)

Das Vorrücken auf den Leisten gewährt sofortige und dauerhafte Vorteile.

🏆 RUFLEISTE (oben auf dem Spielplan)

Rückt vor durch das Vollenden von Patronen oder mit dem Bonus des Balkons.

* Startposition.

* Sofort: Erhalte 1 Lehrling.

* Sofort: Ziehe 3 Instrumentenkarten, behalte 1 auf der Hand, lege die anderen unter den Stapel.

* Dauerhaft: Kostenloser Zugang zu Karten der Stufe II.

* Sofort: Wähle eine Spezialisierte Arbeiterkarte Ruf.

* Dauerhaft: Erhalte 2 extra PV jedes Mal, wenn du ein Instrument fertigstellst.

* Dauerhaft: Kostenloser Zugang zu Karten der Stufe III.

* Sofort: Fordere eine Stufe einer Öffentlichen Auszeichnung ein (wie beim Balkon). Wiederholt sich bei jedem weiteren Vorrücken.

* Sofort: Erhalte 2 PV und gehe dann 1 Feld zurück, wodurch der Bonus der Öffentlichen Auszeichnung von Feld 8 erneut aktiviert wird.

🎭 AUFFÜHRUNGSFÄHIGKEITSLEISTE (links auf dem Spielplan)

Rückt vor mit dem Bonus des Orts Perform oder durch Bezahlung auf dem Markt.

* Dauerhaft: Du kannst 1 Würfel bei jeder Aufführung neu würfeln.

* Dauerhaft: Ersetze 1 weißen Würfel durch 1 schwarzen Würfel (alle zukünftigen Aufführungen nutzen 1 weißen und 1 schwarzen).

* Sofort: Wähle eine Spezialisierte Arbeiterkarte Aufführung.

* Dauerhaft: Du kannst einen zweiten Würfel bei jeder Aufführung neu würfeln (kann derselbe Würfel sein).

* Dauerhaft: Ersetze den zweiten weißen Würfel durch den zweiten schwarzen Würfel (in Zukunft nutzt du also 2 schwarze Würfel).

* Sofort: Erhalte 2 PV jedes Mal, wenn du auf dieser Leiste weiter vorrücken würdest.

🛠 HANDWERKSFÄHIGKEITSLEISTE (rechts auf dem Spielplan)

Rückt vor mit dem Bonus des Orts Repair oder durch Bezahlung auf dem Markt.

* Dauerhaft: Bearbeite zwei Instrumente grob mit einer einzigen Arbeiteraktion.

* Dauerhaft: Jeder Arbeiter auf deinen Grobbearbeitungs-/Fertigstellungs-Werkbänken hat

eine um +1 erhöhte Fähigkeit (ein #3 verhält sich wie ein #4).

* Sofort: Wähle eine Spezialisierte Arbeiterkarte Handwerk.

* Dauerhaft: Stelle zwei Instrumente mit einer einzigen Arbeiteraktion fertig.

* Dauerhaft: Jeder Arbeiter auf deinen Grobbearbeitungs-/Fertigstellungs-Werkbänken hat eine um zusätzlich +1 erhöhte Fähigkeit (ein #3 verhält sich wie ein #5).

* Sofort: Erhalte 2 PV jedes Mal, wenn du auf dieser Leiste weiter vorrücken würdest.

10. PERSÖNLICHE ZIELE UND ÖFFENTLICHE AUSZEICHNUNGEN

* Persönliche Ziele: Geheime Karten, die am Spielende PV bringen. Es zählt nur die höchste Stufe, die du erreicht hast.

* Öffentliche Auszeichnungen: Plättchen auf dem Spielplan, die während des Spiels PV bringen, wenn du sie beim Balkon einforderst. Jede Auszeichnung hat 3 Stufen. Sobald ein Spieler eine Stufe einfordert, kann kein anderer dieselbe Stufe einfordern, aber eine andere Stufe auf demselben Plättchen beanspruchen. Das Einfordern einer Auszeichnung lässt dich zudem einen Auszeichnungsmarker von deinem Board entfernen, wodurch ein dauerhafter Bonus freigeschaltet wird.

11. SCHLUSSPHASE UND WERTUNG

Nach der 6. Runde werden die finalen Prestigepunkte berechnet.

A. WERTUNG WÄHREND DES SPIELS:

Alle während des Spiels erzielten PV (Instrumente, Aufführungen, Reparaturen, Patrone, Auszeichnungen) befinden sich bereits auf der Leiste.

B. ENDWERTUNG:

* Besetzte Erste Stühle: Zähle die Gesamtzahl der Ersten Stühle, die du im Orchester besetzt (einschließlich jener für Seltene Instrumente). Multipliziere diese Zahl mit dem auf dem Spielplan angegebenen Wert des Ersten Stuhls (z. B. 3 PV pro Stuhl). Addiere die Summe.

* Persönliche Ziele: Überprüfe für jede persönliche Zielkarte die höchste Stufe, die du erreicht hast, und nimm die entsprechenden PV.

* Patrone des Typs B: Nimm für jeden vollendeten Patron des Typs B die für deine Endergebnisse angegebenen PV.

* Verbliebene Materialien und Münzen: Je 3 verbliebene Materialien und je 3 verbliebene Münzen sind jeweils 1 PV wert (abgerundet).

* Verbliebene Inspiration: Je 2 verbliebene Inspirationsmarker sind 1 PV wert (abgerundet).

* Auszeichnungsmarker: Für jeden auf deinem Board verbliebenen Auszeichnungsmarker (der nicht zum Einfordern öffentlicher Auszeichnungen verwendet wurde) verlierst du 2 PV.

Addiere all diese Werte zum bereits auf der Leiste vorhandenen Punktestand. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Ersten Stühlen.

## 12. GLOSSAR UND KURZREFERENZ

* Fähigkeit eines Arbeiters: Zahl des Plättchens + Anzahl der darauf platzierten Lehrlinge.

* Eine Karte zuordnen: Eine Instrumenten-/Aufführungs-/Reparaturkarte unter eine Patronkarte legen, um eine Bedingung zu erfüllen und seine Geduld zurückzusetzen.

* Geduld zurücksetzen: Den Geduldswürfel eines Patrons auf das äußerste linke Feld zurückbringen.

* Einen Patron vollenden: Alle seine Bedingungen erfüllt haben. Er wird umgedreht und man erhält die dauerhafte Fähigkeit.

* Gabe eines Patrons: Der Bonus (Münzen, Materialien, Inspiration), den du erhältst, wenn sein Geduldswürfel auf ein neues Feld vorrückt.

* Ein Instrument fertigstellen: Die Fertigstellungs-Materialien bezahlt haben. Man entfernt die Karte, erhält PV, platziert einen Marker im Orchester und kann sie einem Patron zuordnen.

* Erster Stuhl: Das Feld oberhalb der Linie in jedem Slot des Orchesters. Gewährt einen sofortigen Bonus.

* Hauptbedingung: Kann nur von einem Instrument der korrekten Familie erfüllt werden.

* Nebenbedingung: Kann von einem Instrument, einer Aufführung oder einer Reparatur des korrekten Typs erfüllt werden.

* Eine Bedingung erfüllen: Einer Patronkarte eine Karte für eine noch nicht erfüllte Bedingung zuordnen.

♫ Gutes Spiel! ♫

Dieses Regelheft wurde so gestaltet, dass es so vollständig wie möglich ist. Es wird empfohlen, es vor dem ersten Spiel einmal ganz durchzulesen, um einen Überblick zu erhalten, und es dann während des Spiels als Nachschlagewerk zu nutzen.