

TREPANATION

 Robin David

 Natàlia Romero



EINLEITUNG

Ein Spiel für 2 – 5 Quacksalber, erdacht von Robin David.

Im frühen 19. Jahrhundert erschauerte die westliche Welt ängstlich und gleichzeitig gebannt angesichts des medizinischen Fortschritts. Frankenstein war eine medizinische Schreckensgestalt in dem gleichnamigen erfolgreichen Roman; und große Menschenmassen drängten in medizinische Vorführungen, in denen Ärzte Leichen unter Strom setzten, Zähne zogen oder ihre "Wundermittel" feilboten.

Ihr schlüpft in die Rolle von Quacksalbern jener Zeit, präsentiert dem leichtgläubigen Publikum medizinische Darbietungen und wetteifert um den Titel des berühmtesten Medikus.

Das Spiel findet über sechs Tage (Runden) statt. Zu Beginn jedes Tages bereitet ihr Auftritte vor, indem ihr Zeitfenster an den verschiedenen Orten der Stadt belegt.

Anschließend werden die Ereignisse in chronologischer Abfolge abgearbeitet: Ihr sammelt Arzneien und Ausrüstung, setzt Helfershelfer ein, bestecht die Polizei und veranstaltet Shows. Doch nicht alles läuft nach Plan ab: Konkurrenten sorgen für Engpässe bei den Vorräten und machen dir das Publikum abspenstig, indem sie geplante Zeitfenster besetzen!

Ruhmespunkte erhältst du sowohl für Showauftritte als auch für die Erwähnung deines Namens in den Lokalzeitungen. Nächtliche Grabräuberei schadet deinem Ruf, rentiert sich aber! Am Ende einer arbeitsreichen Woche gewinnt derjenige oder diejenige mit dem meisten Ruhm.

Aktionen lassen sich an vielen Orten durchführen. Dabei besteht die Herausforderung darin, diese zeitlich so optimal zu nutzen, dass du am Ende den meisten Ruhm erhältst.

SPIELMATERIAL

1 doppelseitig bedruckter Spielplan



1 Tableau für Zusatzaktionen



5 doppelseitig bedruckte Spielertableaus



14 Zusatzaktionskarten



5 Startbonus-Karten



36 Showkarten



Je 6 Spielerfiguren pro Spieler in 5 Spielerfarben



Je 2 Presse-Steine pro Spieler in 5 Spielerfarben



16 Komplizenmarker



20 Arzneimarker



1 Spielanleitung (DE/EN)

16 Bestechungsmarker



20 Ausrüstungsmarker



7 Ruhmesmarker



12 Münzen



3 "Closed"-Marker



8 Spezialisierungsmarker (2 von jedem Typ)



SPIELVORBEREITUNG

Legt den Spielplan und das Tableau für Zusatzaktionen auf den Tisch. Dreht den Spielplan auf die Seite, die der Spieleranzahl entspricht (eine Seite für 2 Spieler, die andere für 3 – 5 Spieler).

Legt 2 Zusatzaktionskarten offen auf das Tableau für Zusatzaktionen. Die restlichen Zusatzaktionskarten kommen als verdeckter Stapel links daneben.

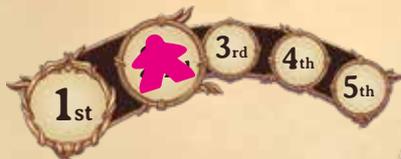
Gemäß der Spieleranzahl werden die Showkarten offen über dem Spielplan ausgelegt.



Jeder Spieler nimmt sich ein Spielertableau und die Figuren in seiner Farbe.

Platziere fünf deiner Spielerfiguren auf deinem Tableau, so dass du die entsprechenden fünf Felder abdeckst.

Stell von jedem Spieler eine seiner Figuren in zufälliger Reihenfolge auf die Spielerreihenfolge-Leiste.



Jeder Spieler legt zwei Presse-Steine in seiner Farbe auf die Spielplanfelder, die Presseveröffentlichungen festhalten.

Rechts auf dem Spielplan befindet sich die Abbildung der 6 Tage, die den Spielrunden entsprechen.

Legt die auf den Tagen abgebildeten Ressourcen darauf sowie einen Ruhmesmarker auf den letzten Tag.

Mit dem Spieler am Ende der Spielerreihenfolge-Leiste beginnend und dann weiter von rechts nach links erhält jeder eine Startbonus-Karte.

Alle Spieler nehmen sich die auf ihrer Karte angegebenen Ressourcen und legen anschließend die Karte neben ihr Spielertableau für die Endwertung.

Gemäß der Spieleranzahl werden die Showkarten offen über dem Spielplan ausgelegt.



SPIELVERLAUF

Während eures Zuges setzt ihr eure Spielerfiguren auf die unterschiedlichen Zeitfenster auf dem Spielplan.

Danach führt ihr nacheinander eure gewählten Aktionen aus, beginnend mit dem Startspieler und entsprechend dem Zeitverlauf.

Durch Abgabe von Ressourcen könnt ihr entsprechende Shows veranstalten und für die Lokalpresse schreiben, um so den ersehnten Ruhm zu erhalten.

Jede der 6 Runden besteht aus den folgenden Phasen:

- * Vorbereitungsphase
- * Planungsphase
- * Aktionsphase

Bei Spielende gewinnt der Spieler mit den meisten Ruhmespunkten.

SPIELERTABLEAUS

Die Spielertableaus enthalten Felder für Komplizen-, Arznei-, Ausrüstungs- und Bestechungsmarker und Münzen. Wenn du dir eine dieser Ressourcen nimmst, musst du sie auf das entsprechende Feld auf deinem Tableau legen. Die Bestechungs- und Komplizenmarker werden auf das entsprechende Feld gelegt, das am weitesten links liegt. Hast du das auf dem Spielertableau angegebene Maximum einer Ressource erreicht, kannst du dir diese Ressource nicht mehr nehmen.

SONDERREGELN

Im 2-Personen-Spiel wird die entsprechende Seite des Spielplans verwendet. Im Spiel mit 3 oder 4 Spielern stehen die nächtlichen Standorte "Evening Stage", "Study" und "7 Rooms Hostel" nicht zur Verfügung. Legt einen **CLOSED**-Marker auf diese Orte. Im 5-Personen-Spiel stehen alle Orte zur Verfügung.

Vorbereitungsphase

Zu Beginn jedes Tages wird der Ressourcenmarker des aktuellen Tages auf der Rundenanzeige auf den Koffer geschoben. Wenn keine Ressourcen mehr übrig sind, bedeutet dies, dass die 6 Tage vergangen sind und das Spiel endet.



Vom zweiten Tag an werden folgende Schritte durchgeführt:

1. Aktualisiert die Vorratsfelder auf eurem eigenen Spielertableau, indem ihr eure Komplizen- und Bestechungsmarker ein Feld nach rechts verschiebt.

Alle Marker, die sich jetzt auf **HYDRA** befinden, kommen in den allgemeinen Vorrat zurück. Legt ihr dabei 3 oder mehr Vorräte zurück, erhaltet ihr dafür 1 Münze.

2. Entfernt die Showkarte vom äußersten rechten Feld, verschiebt die verbleibenden Showkarten nach rechts und füllt die freigewordenen Felder mit Karten vom Showdeck auf (gemäß der Spieleranzahl).

3. Legt die rechte Zusatzaktionskarte ab und verschiebt die andere von links nach rechts. Legt eine neue Zusatzaktionskarte vom Stapel auf das freigewordene linke Feld.



Planungsphase

Während dieser Phase setzt ihr eure Spielerfiguren auf Zeitfenster, um in der Aktionsphase Ressourcen und Komplizen zu erhalten, in den Lokalnachrichten Ruhm zu erlangen, Shows zu veranstalten, Bestechungsgelder zu zahlen, Münzen zu erhalten und einen Startbonus für den nächsten Tag zu bekommen.

Wenn du am Zug bist, setzt du eine einzelne Spielerfigur in deiner Farbe auf dem Spielplan ein, indem du ein Zeitfenster belegst.



Du kannst ein beliebiges freies Zeitfenster wählen und musst die Zeitfenster nicht in chronologischer Reihenfolge belegen (z.B. kannst du während eines Zuges ein 17:00-Fenster wählen und später ein 09:00-Fenster).

Beispiel: Der Startspieler setzt eine seiner Spielerfiguren auf ein beliebiges freies Zeitfenster; dann setzt der zweite Spieler eine seiner Figuren ein, und so weiter, bis alle Spieler eine ihrer Figuren eingesetzt haben. Danach setzt der Startspieler seine zweite Figur ein, dann der nächste Spieler, und so weiter, bis alle Spielerfiguren eingesetzt worden sind.

ACHTUNG: Auf jedem Feld darf immer nur eine Spielfigur stehen.

Sobald alle Spieler ihre Spielerfiguren eingesetzt haben, beginnt die nächste Phase.

Aktionsphase

Beginnend bei 9:00, wird die Aktion des Startspielers zuerst abgehandelt, danach die Aktionen der nachfolgenden Spieler in Spielerreihenfolge in diesem Zeitfenster. Hat der Startspieler dort keine Figur platziert, so wird, unter Berücksichtigung der Spielerreihenfolge, die Aktion der Spieler durchgeführt, die dort eine Figur hingestellt haben.

Haben alle Spieler eine 09:00-Figur abgehandelt, geht es mit den Spielerfiguren auf den 11:00-Fenstern weiter, wieder unter Beachtung der Spielerreihenfolge.

Beispiel: Rot entfernt seine Spielerfigur vom 09:00-Fenster in Hippocrates' Medicines. Er erhält einen Medizinmarker und legt ihn auf das entsprechende Feld seines Spielertableaus.

HINWEIS: Setzt du mehrere Spielerfiguren auf die gleiche Zeit, kannst du nur eine davon aktivieren; eventuelle weitere Figuren haben keine Wirkung, und die entsprechenden Aktionen verfallen.

Beispiel: Während seines ersten Zuges setzt Grün eine Spielerfigur auf das 09:00-Fenster in Hippocrates' Medicines. Während seines vierten Zuges setzt er eine andere Figur bei Vinnie's Tavern ein, ebenfalls auf 09:00.

Um später seine 09:00-Aktion abzuhandeln, muss er zwischen 1 Arznei oder 1 Bestechung wählen. Die zweite Aktion auf 09:00 kann er nicht ausführen; sie verfällt. Danach stellt er seine 2 Figuren auf sein Spielertableau zurück.

Wenn du Vorräte erhältst, musst du sie auf das entsprechende Feld deines Spielertableaus legen. Du darfst beliebig viele Komplizen- und Bestechungsmarker haben; Münzen sind jedoch auf 4 beschränkt und Arznei- und Ausrüstungsmarker auf 6 pro Spielertableau.

WICHTIGER HINWEIS: Alle Ressourcen sind unbegrenzt. Sind die Ressourcen einer Art aufgebraucht, können sich die Spieler mit beliebigem Ersatzmaterial behelfen.

SPIELEND

Das Spiel endet nach dem sechsten Tag.

Jetzt zählt jeder Spieler seine Ruhmespunkte wie folgt zusammen:

- für durchgeführte Shows.
- für die Position auf den Presse-Leisten.
- Spezialisierungsmarker.
- während des Spiels erlangte Ruhmesmarker.
- Punkte für absolvierte Shows des gleichen Typs.
- Punkte für absolvierte Shows unterschiedlichen Typs.
- 1 Punkt für je 5 Ressourcen, die noch auf seinem Spielertableau sind.

Der Spieler mit den meisten Ruhmespunkten gewinnt.

Gleichstand

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Shows durchgeführt hat.

Besteht weiterhin ein Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten Münzen.

Besteht nach wie vor ein Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten Spezialisierungsmarkern.

Besteht immer noch ein Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten Bestechungen.

Besteht immer noch ein Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten Komplizen.

Besteht immer noch ein Gleichstand, teilen sich die betreffenden Spieler den Sieg und werden zu Erzfeinden.

Beispiel: Rot addiert die Ruhmespunkte für seine durchgeführten Shows (7+4+5+2+9 Punkte). Dazu kommen 3 Punkte für seine Sammlung von 3 Karten vom Typ "Pharmakologie" und 1 Punkt für seine Sammlung von 2 Karten vom Typ "Psychologie". Außerdem fügt er 2 Punkte für die 2 gewonnenen Ruhmesmarker hinzu.

Sein Endergebnis beträgt 33 Punkte.

BESCHREIBUNG VON SPIELKOMPONENTEN

Orte

Show:



Auf jedem Zeitfenster der Hauptbühne darf man eine der verfügbaren Vorführungen abhalten, sofern man die entsprechenden Vorräte bezahlt.



Hat ein Spieler seine Figur auf das 09:00-Zeitfenster gesetzt (11:00 im Spiel zu zweit), dann muss er, bevor er seine Show aufführt, eine der ausliegenden Showkarten entfernen und durch eine neue vom Nachziehstapel ersetzen.



Wird eine Vorführung um 17:00 abgehalten, erhält der Spieler nach der Show zur Belohnung einen Ruhmespunkt.

Study:



Jedes Zeitfenster erlaubt dir, auf den Presse-Leisten vorzurücken, sofern du für jedes Feld den auf der Leiste angezeigten Preis bezahlst. Für das Vorrücken auf den ersten beiden Feldern jeder Leiste muss nichts bezahlt werden.

2 unterschiedliche Farben: Rücke auf jeder Leiste 1 Feld vor.

1 Farbe: Rücke auf einer der Leisten 1 Feld vor.

1 Farbe 2x: Rücke auf einer Leiste 2 Felder vor.

Aristotle's Store:



Auf jedem Zeitfenster erhältst du 1 Ausrüstungsmarker. Außerdem erhältst du so viele, wie leere Zeitfenster rechts von deiner Spielfigur vorhanden sind.

Beispiel: Hat Rot eine Spielerfigur auf 09:00 und Grün eine Spielerfigur auf 15:00 und kein anderer Spieler hat eine Spielerfigur in Aristotle's Store platziert, erhält Rot 3 Ausrüstungsmarker (09:00, 11:00 und 13:00) und Grün 2 Ausrüstungsmarker (15:00 und 17:00).

Hippocrates' Medicines:



Auf jedem Zeitfenster erhältst du die angegebene Anzahl von Arzneimarkern.



Auf dem 13:00-Fenster muss der aktive Spieler außerdem eine der verfügbaren Showkarten entfernen und sie durch eine neue vom Nachziehstapel ersetzen.

Vinnie's Tavern:



Auf jedem Zeitfenster erhältst du die darauf angegebene Anzahl und Art von Markern.



Auf dem 11:00-Fenster kannst du einem Mitspieler eine Münze bezahlen und ihm dafür 2 beliebige Ressourcen wegnehmen.

Auf dem 17:00-Fenster kannst du alle Bestechungs- und Komplizenmarker auf deinem Spielertableau um 1 Feld nach links verschieben.

Police Department:



Auf jedem Zeitfenster erhältst du die angegebene Anzahl von Komplizen- und Bestechungsmarkern.



Auf dem 15:00-Fenster erhältst du eine Münze, und alle Spieler (du eingeschlossen) verschieben die Komplizen- und Bestechungsmarker auf ihren Spielertableaus um 1 Feld nach rechts.

Zusatzaktionen

Die Aktionsmöglichkeiten auf diesem Tableau ändern sich im Laufe des Spiels; sie werden auf S. 6 erklärt.

Nächtliche Orte:

Show „Evening Stage“:
(nur für das 5-Personen-Spiel)



Wenn du an diesem Ort eine Show durchführst, erhältst du anschließend 1 Münze.

Study:
(nur für das 5-Personen-Spiel)



Dies erlaubt dir, 1 Feld auf einer der Presse-Leisten vorzurücken, sofern du den entsprechenden Preis bezahlst.

7 Rooms Hostel:
(nur für das 5-Personen-Spiel)



Von der nächsten Runde an wirst du zweiter Spieler. Platziere deine Figur auf dem zweiten Feld der Spielerreihenfolge-Leiste und schiebe die Figuren deiner Mitspieler nach rechts, unter Beibehaltung der Spielerreihenfolge.

Hinweis: Das 7 Rooms Hostel hat keine Auswirkungen auf den Startspieler.

Cemetery:



Für die Platzierung einer Spielfigur auf einem Zeitfenster erhältst du eine Münze.

Hotel Royal:



Wenn du deine Spielfigur auf dieses Feld stellst, dann erhältst du, wenn du die Aktion ausführst, alle Ressourcen, die sich im Koffer befinden. Außerdem wirst du in der nächsten Runde Startspieler. Dazu setzt du deine Spielfigur auf das Startspielerfeld und schiebst alle anderen Figuren weiter nach rechts unter Beibehaltung der Spielerreihenfolge.

Presse-Leisten:

Auf diesen beiden Leisten erhältst du Ruhmespunkte und Spezialisierungsmarker.

Die Kosten für das Vorrücken auf den Presse-Leisten werden ober- bzw. unterhalb der Felder angezeigt.

Für Veröffentlichungen in der Boulevardpresse kannst du bis zu 12 Ruhmespunkte bekommen; Veröffentlichungen in der Fachpresse bringen dir bis zu 17 Punkte ein.

Für das Vorrücken auf das 5. und das 7. Feld wirst du mit je einer Münze belohnt.

Wenn du das 4. und das 8. Feld auf einer der Leisten erreichst, darfst du außerdem einen Spezialisierungsmarker auswählen, der dir am Spielende einen zusätzlichen Punkt für jede Show des gleichen Typs einbringt.



Spezialisierungsmarker:

Bei Spielende gibt dir jeder Spezialisierungsmarker einen zusätzlichen Ruhmespunkt für jede gesammelte Show des gleichen Typs. Es gibt insgesamt 4 Arten (mit je 2 Markern):

- | | | | |
|---------------|--|---------------|--|
| PHARMAKOLOGIE | | TRAUMATOLOGIE | |
| PSYCHOLOGIE | | CHIRURGIE | |

Spielertableaus:

Beide Seiten des Tableaus zeigen unterschiedliche Charaktere. Du wählst aus, welchen du spielen willst.

Auf dieses Tableau legst du die Ressourcen, die du während des Spiels erhältst.



Showkarten:

- A. Bezeichnung der Show
- B. Kosten für die Durchführung der Show
- C. Fachrichtung
- D. Ruhmespunkte, die du für die Show erhältst



Es gibt 4 Arten von Shows: **Pharmakologie, Psychologie, Traumatologie und Chirurgie.**

Wichtiger Hinweis: Um eine Darbietung auf der Showbühne durchzuführen, musst du die entsprechende Art und Menge an Ressourcen ausgeben. Münzen können anstelle jeder Ressource eingesetzt werden. (Erfordert eine Show z.B. zwei Komplizenmarker, kannst du hierfür 1 Komplizenmarker und 1 Münze oder auch 2 Münzen abgeben.)

Zusatzaktionskarten:

Diese Zusatzaktionen ermöglichen dir, Ressourcen zu erhalten oder Shows durchzuführen, aber sie sind nur für 1 oder 2 Runden aktiv.



Guter Deal:
Zahle einem Mitspieler 1 Münze und nimm ihm 2 Ressourcen weg.



Wunderelixier:
Du erhältst 2 Arzneimittel und 1 Komplizenmarker.



Zirkus:
Wer an diesem Ort eine Veranstaltung durchführt, erhält nach der Show 1 Komplizenmarker.



Kontakte:
Du erhältst 2 Bestechungsmarker und 1 Ausrüstungs- oder Arzneimittel.



Hochwertige Skalpelle:
Du erhältst 2 Ausrüstungsmarker und 1 Bestechungsmarker.



Guter Lohn:
Du erhältst entweder 2 Bestechungs-, 2 Komplizen-, 2 Ausrüstungs- oder 2 Arzneimittel.



Studie:
Rücke 1 Schritt auf einer der Presse-Leisten vor, sofern du die entsprechenden Kosten bezahlst, und erhalte anschließend 1 Münze.



Gute Show:
Wer an diesem Ort eine Veranstaltung durchführt, erhält nach der Show zur Belohnung 1 Münze.



Straßenbahn:
Setze deine Figur auf das erste Feld der Spielerreihenfolge-Leiste, wobei du die restlichen Figuren dahinter in derselben Reihenfolge verschiebst, und nimm dir zusätzlich 1 Bestechungsmarker.



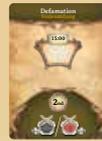
Erneuerte Shows:
Lege alle verfügbaren Shows ab und ersetze sie durch neue. Nimm dir 1 Münze.



Alkoholtank:
Erhalte 2 Komplizenmarker und entweder 1 Ausrüstungs- oder 1 Arzneimittel.



Massage:
Setze deine Figur auf das erste Feld der Spielerreihenfolge-Leiste, wobei du die restlichen Figuren dahinter in derselben Reihenfolge verschiebst.



Verleumdung:
Setze deine Figur auf das zweite Feld der Spielerreihenfolge-Leiste, wobei du die restlichen Figuren dahinter in derselben Reihenfolge verschiebst.

Zusätzlich müssen die anderen Spieler je 1 Komplizen- oder 1 Bestechungsmarker aus ihrem Bestand in den allgemeinen Vorrat zurückgeben.

Der Verleumder bestimmt, welcher spezielle Marker jedes Spielers abgegeben werden muss.



Markt:
Bezahle die angegebenen Ressourcen, um die betreffenden anderen Ressourcen zu erhalten.

Hinweis: Pro Zeitfenster darf nur ein einziger Austausch erfolgen.

Startbonus-Karten:

A. Ressourcen, die man zu Spielbeginn erhält.

B. Zusätzliche Punkte für:

- durchgeführte Shows gleichen Typs (z.B. sind 5 Shows des gleichen Typs 8 Ruhmespunkte wert).
- ein Set von Shows aller unterschiedlichen Typen (ein Set verschiedener Showtypen ist 5 Ruhmespunkte wert).



Autor: Robin David
Illustrator: Natàlia Romero

Deutsche Übersetzung:
Sybille Whitehill
© dlp games 2023
dlp games Verlag GmbH
Eurode Park 86
D - 52134 Herzogenrath
Tel.: 0049-2406-8097200
info@dlp-games.de
www.dlp-games.de

