ratsam, sie vor Ende des Spiels an einen anderen Spieler loszuwerden (Handel oder Tausch).

- Zwei Spieler dürfen nicht ständig gegenseitig tauschen; zwischendurch muß jeweils einer mit einem dritten Spieler tauschen.
- Sollte irgendeine Aktion mit den Karten nicht ausführbar sein, so entfällt sie ersatzlos.

E. Das Ende des Spiels

Das Spiel endet, nachdem die vorgesehene Anzahl an Runden gespielt ist und nachdem die letzte Verhandlungsrunde beendet ist.

Jeder Spieler kann nun beliebig viele Musiker, die nicht in seine Band passen, beiseite legen; mit zwei Ausnahmen: J.R. Dallas und mit Einschränkungen Black Cathy Barnes.

Reihum wird geprüft, ob die Musiker in jeder Band auch tatsächlich alle miteinander spielen; dann werden die Punkte der mitspielenden Musiker addiert.

Es gewinnt der Spieler, der mit einer kompletten Band die meisten Punkte erzielt.

F. Varianten

- Bei sechs Spielern kann es häufiger vorkommen, daß einer der Spieler keine Band komplettieren kann. Um das zu vermeiden, können vor dem Spiel gezielt Karten entfernt werden.

  Es gibt 104 Karten und 94 Felder; maximal können also 10 Ereigniskarten aus dem Spiel genommen werden. Dadurch erhöht sich die Chance, Musikerkarten zu ziehen.
- Diese Kartenreduzierung kann auch bei weniger als 6 Spielern angewandt werden.

Produktverantwortung: Reiner Müller

Altenburg-Stralsunder AG
D-7022 Leinfelden

New Orleans BIG BAND

von Herbert Schützdeller

A. Zum Spiel gehören

1 Spielplan
6 Sichtschutzblenden
3 Kartensätze mit 110 Karten
1 Spielanleitung
6 Spielfiguren
1 Zählstein
12 Standfüße

B. Ziel des Spiels

Jeder Spieler findet sich in der Rolle eines Musik-Agenten wieder, der die Aufgabe hat, schnellstmöglich eine komplette Band zu engagieren.

Die Agenten klappern, auf der Suche nach Musikern, die Altstadt von New Orleans ab. Das Problem besteht darin, daß die Künstler sehr empfindlich und leicht beleidigt sind. Dieser spielt mit jenem nicht, und der nur, wenn auch dieser mitspielt.

Am Ende gewinnt der Agent das Rennen, der die beste Band (mit dem höchsten Punktwert) präsentiert – und natürlich muß die Band komplett sein, also die vorgeschriebene Mindestbesetzung haben.

C. Vorbereitung des Spiels

Sortieren Sie die sechs leeren Karten aus. Mischen Sie die restlichen Karten gründlich.

1) Legen Sie auf **jedes Feld** des Spielplans **eine Karte**; **verdeckt** natürlich, mit dem Text nach unten. Die übrigen Karten legen Sie beiseite, Sie werden in diesem Spiel nicht mehr benötigt.
2) Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die entsprechende Spielfigur – ein Klavier.
3) Jeder Spieler stellt sein Klavier auf eine beliebige Karte seiner Wahl. Von hier aus beginnt er das Spiel.
4) Der Zählstein wird auf die „1" des **Rundenzählers** gesetzt; das ist die seitliche Skala von 1 bis 25.
5) Jeder Spieler erhält eine Sichtschutzblende und 2 Standfüße. Hinter diesem Sichtschutz legt jeder Spieler seine aufgenommenen Karten ab.
6) Das Spiel beginnt der beste Sänger. In Streitfällen gibt es ein Wettsingen. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

D. Der Spielablauf

1. Ein Spielzug

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, macht seinen Spiel-Zug. Das heißt er bewegt sein Klavier. **Jeder Spieler kann sein Klavier um**

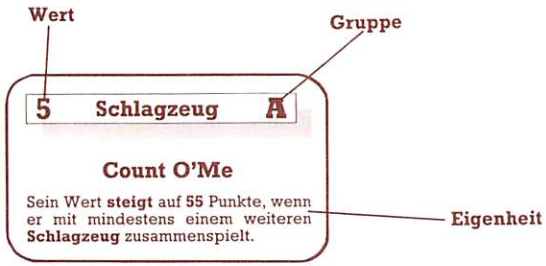
- **null,**
- **eines oder**
- **zwei**

Felder bewegen. Senkrecht, waagrecht, diagonal oder auch Kombinationen aus maximal zwei Richtungen sind erlaubt.

Der Spieler nimmt dann die Karte des Feldes, auf das er sein Klavier gesetzt hat, an sich.

Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten:

- **Ist es eine Musikerkarte, so legt sie der Spieler vor sich ab;** egal, ob in einem Stapel oder nebeneinander. Der Spieler muß versuchen, diesen Musiker in seine Band einzubauen.



- **Ist es eine Ereigniskarte, so liest der Spieler den Text laut vor und befolgt dann die Anweisungen:** entweder sofort (z.B: Tauschen, Aussetzen usw.) oder erst **am Ende des Spiels** (Punktzuschläge bzw. -abzüge).

Dann ist der Zug dieses Spielers beendet und der nächste ist an der Reihe.

2. Eine Spielrunde

Eine Spielrunde ist dann beendet, wenn alle Spieler einmal an der Reihe waren. Der Startspieler beginnt also eine neue Runde.

Nach jeder Spielrunde wird der Zählstein auf dem Runden-Zähler um ein Feld nach unten gesetzt.

Die Spielrunden 1 bis 8 werden wie oben beschrieben abgewickelt.

Nach der achten Spielrunde und jeder weiteren Runde wird jetzt eine Verhandlungsrunde eingelegt. Das heißt, die Spieler können mit ihren Karten handeln.

3. Handeln mit Karten

Jeder Spieler kann versuchen, nicht passende Karten loszuwerden, in der Hoffnung, bessere Karten einzutauschen. Das gilt für Musiker- und für Ereigniskarten.

Es ist jedem Spieler freigestellt, wie er seine Karten anpreist oder wieviel er verrät. Die einzige Einschränkung: Es ist nicht erlaubt, die Unwahrheit zu sagen. Allerdings, ungenaue Angaben sind keine Unwahrheit.

Eine Verhandlungsrunde wird beendet, wenn kein Tausch mehr zustande kommt, bzw. nach Absprache der Spieler.

4. Spieldauer

Das Spiel endet nicht, wenn ein Spieler eine Band zusammen hat, sondern nach einer bestimmten Anzahl von Spiel-Runden.

Anzahl der Spieler	Spiel-Runden
6	15
5	18
4	20
3	25

Auch nach der letzten Spielrunde folgt eine Verhandlungsrunde. Erst dann wird das Spiel abgebrochen.

5. Woraus eine Band besteht

Eine Band ist nur dann eine Band, wenn sie komplett ist. **Komplett heißt, daß mindestens ein Musiker aus jeder der fünf Gruppen A bis E zur Band gehören muß.** Eine Obergrenze gibt es nicht: Es können beliebig viele Musiker zu einer Band gehören – sie müssen nur zusammenpassen.

Die fünf Gruppen sind:

A Schlagzeug	B Rhythmusinstrumente
C Blasinstrumente	D Übrige Instrumente
E Gesang	

Jedes Instrument kann beliebig oft in einer Band vorkommen; allerdings müssen alle Eigenheiten aller Musiker beachtet werden.

Einige Musiker weisen zwei Gruppen aus. Hier kann der Spieler entscheiden, ob der betreffende Musiker beide Gruppen (Instrument und Gesang) abdeckt, oder nur eine, der speziellen Eigenheiten wegen.

6. Tips zu Sonderfällen

- Ein Tausch ist kein Handel. Die betreffenden Spieler suchen die Karten, die sie tauschen wollen (müssen) aus den eigenen Karten heraus und geben sie gleichzeitig verdeckt ab.
- J. R. Dallas: Diese Karte kann am Ende des Spiels nicht abgelegt werden. Wenn seine Eigenheit nicht erfüllt werden kann, muß die Karte an die Band weitergegeben werden, die den besten Saxophonisten hat. Der Spieler muß diese Karte in seine Band einbauen.
- Black Cathy Barnes: Wenn diese Karte am Ende des Spiels abgelegt (siehe Ende des Spiels) wird, bleibt die Reduzierung der Werte bestehen, denn Cathy wirkt auch vom Bühnenrand aus. Es ist deshalb