

Come Together

Wir befinden uns in den späten 1960ern. Eine neue Generation junger Leute lebt das Gefühl von Freiheit, Freundschaft und Liebe auf großen Veranstaltungen. Jeder ist eingeladen, friedvoll die ultimative Lebenserfahrung zu genießen - Musikfestivals!

Jeder will in diesem Sommer The Cascadians, Tikki Tooraid und die Great Western Cowboys sehen - doch auf welchem Festival spielen sie?

In Come Together organisiert ihr euer eigenes Festival, setzt eure freiwilligen Helfer ein, um Publikum und die angesagtesten Künstler anzulocken, baut Bühnen und Camps und erlangt Bekanntheit, um euer Festival zum Besten aller Zeiten zu machen!

Allgemeines SPIELMATERIAL

1 SPIELPLAN



Doppelseitig
(Vorderseite: 1-4 Spieler; Rückseite: 5-6 Spieler)

12 LOCATIONPLÄTTCHEN



Vorderseite (Beispiel)



Rückseite (4x Runde 01-Plättchen)

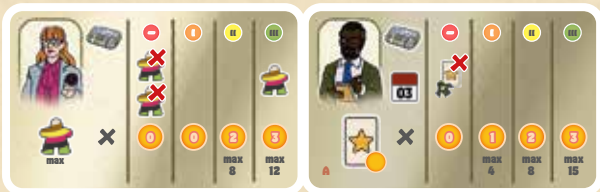


Rückseite (4x Runde 02-Plättchen)



Rückseite (4x Runde 03-Plättchen)

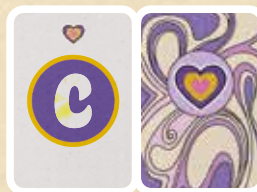
6 ZEITUNGSPLÄTTCHEN



5 doppelseitige Standard
Zeitungsplättchen (Beispiel)

1 doppelseitiges Zeitungsplättchen
für Runde 3

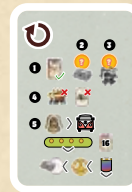
16 FREUNDKARTEN



Vorderseite

Rückseite

1 RUNDENENDE-KARTE



18 FLOWER- POWER- MARKER



1 COUNTDOWN- MARKER



90 MEEPLES (PUBLIKUM)



33 BÜHNENUPGRADE-MARKER



Vorderseite

Rückseite

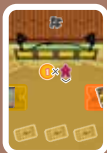
BÜHNENDECK



Rückseite

25 Bühnen-
karten

7 Up-and-
comer-Karten



Vorderseite (Beispiel)



STARDECK



Rückseite

30 Star-
karten

7 Up-and-
comer-Karten



Vorderseite (Beispiel)



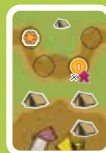
CAMPDECK



Rückseite

25 Camp-
karten

7 Up-and-
comer-Karten



Vorderseite (Beispiel)



PUBLIKUMDECK



Rückseite

16 Publikum-
karten

4 Up-and-
comer-Karten



Vorderseite (Beispiel)



Allgemeiner SPIELAUFBAU

Wenn ihr 3 oder mehr Spieler seid, legt die Freundkarten zurück in die Schachtel. Siehe Seiten 17–18 für die Regeln zu zweit und solo.

1 Legt den Spielplan in die Tischmitte. Die Seite mit der entsprechenden Spieleranzahl in der oberen linken Ecke zeigt nach oben.



2 Legt den Countdownmarker auf das Feld ganz links der **Aktivierungsleiste** am oberen Rand des Spielplans.



3 Sortiert die Locationplättchen nach ihrer Farbe auf der Rückseite. Legt je 1 zufälliges **Runde 01-Plättchen** offen in jede Aussparung des Spielplanrands.

4 Legt fürs Erste die **Runde 02-** und **Runde 03-Plättchen** beiseite. Sie kommen in späteren Runden ins Spiel.

5 Legt die Meeples, Flower-Power-Marker, Bühnenugrade-Marker und die Rundenende-Karte als gemeinsamen Vorrat in die Nähe.

6 Mischt die Bühnen-, Star-, Camp- und Publikumdecks separat und legt jedes verdeckt an das äußere Ende ihrer entsprechenden **Location**. Lasst neben jedem Deck Platz für einen Ablagestapel.

7 Teilt von jedem Deck jeweils 4 Karten aus und legt sie, von links nach rechts, über jedes Feld des jeweiligen Locationplättchens. Wenn mehr als 2 Up-and-comer-Karten in einer Auslage liegen, werft davon die am weitesten rechts ab und teilt eine neue Karte vom Deck aus. Wiederholt dies nötigenfalls, bis nicht mehr als 2 Up-and-comer-Karten in jeder Auslage liegen.

Beispiel: Werft die 3. Up-and-comer-Karte in der Publikumlocation ab und zieht eine neue Karte.

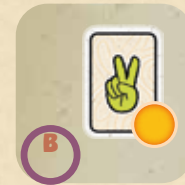
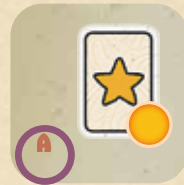


8 Legt zufällig 1 **Standard Zeitungsplättchen** mit einer zufälligen Seite nach oben über das Feld mit dem 01- und 02-Symbol oben am Spielplanrand. Legt die übrigen Standard Zeitungsplättchen zurück in die Schachtel.

9 Legt das **Zeitungsplättchen für Runde 3** über das Feld mit dem 03-Symbol. Nutzt die A-Seite, wenn zusammen 4 oder weniger Up-and-comer-Karten in den 4 Auslagen liegen. Nutzt die B-Seite, wenn es mehr sind.

≤ 4 Up-and-comer-Karten:
A-Seite

≥ 5 Up-and-comer-Karten:
B-Seite



Im Beispiel unten liegen 4 Up-and-comer-Karten aus (siehe das Peace-Symbol über den ausliegenden Karten). Deswegen wird die A-Seite genutzt.

BEISPIEL FÜR DEN ALLGEMEINEN AUFBAU

BÜHNENLOCATION (Stage Location): Shows 4 cards on stage fields, with a peace symbol on the rightmost card.

STARLOCATION (Star Location): Shows 4 cards on star fields, with a peace symbol on the rightmost card.

CAMPLOCATION (Camp Location): Shows 4 cards on camp fields, with a peace symbol on the rightmost card.

PUBLIKUMLOCATION (Audience Location): Shows 4 cards on audience fields, with a peace symbol on the rightmost card.

COMPONENTS:

- 90 Meeples
- 33 Bühnenugrade-Marker
- 18 Flower-Power-Marker

SPIELMATERIAL für Spieler

6 FESTIVALTABLEAUS



Doppelseitig

6 ÜBERSICHTSKARTEN



Vorderseite Rückseite

24 BEKANNTHEITSMARKER



6 pro Farbe

12 WERTUNGSMARKER



2 pro Spielerfarbe

60 HELFER



10 pro Spielerfarbe

PLANUNGSDECK

Rückseite

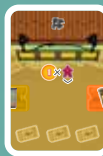
Vorderseite (Beispiel)



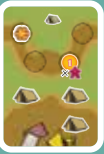
5 Star-karten



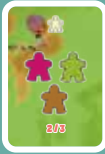
5 Up-and-comer-Karten



5 Bühnen-karten



5 Camp-karten



5 Publikum-karten



5 Bonus-karten

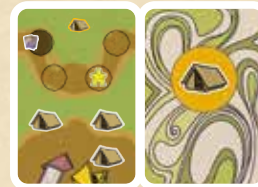
1 AUFBAUKARTE



Seite für 3-6 Spieler

Seite für 1-2 Spieler

6 STARTCAMP-KARTEN



Vorderseite (Beispiel)

Rückseite

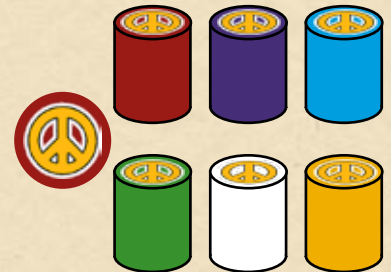
8 STARTBÜHNEN-KARTEN



Vorderseite

Rückseite (Beispiel)

6 AKTIVIERUNGSMARKER



1 pro Spielerfarbe

AUFBAU für jeden Spieler

Jeder Spieler nimmt in der gewählten Spielerfarbe:

- 2 Wertungsmarker
- 10 Helfer
- 1 Aktivierungsmarker

Zusätzlich erhält jeder Spieler:

- 1 Festivaltableau
- 4 Bekanntheitsmarker, je 1 pro Farbe
- 1 Startbühnenkarte
- 1 zufällige Startcampkarte
- 5 zufällige Karten vom Planungsdeck

Legt nicht benötigtes Material zurück in die Schachtel.

Legt eure Wertungsmarker folgendermaßen auf den Spielplan: Einen als 1-Punkt-Marker auf Feld 0 der Wertungsleiste und den anderen als 50-Punkte-Marker auf das Feld ganz links auf der 50-Punkte-Leiste.

Rückt immer, wenn ihr im Spiel Punkte erhaltet, euren 1-Punkt-Marker entsprechend vor. Jedes Mal, wenn dieser über die 50 hinaus geht, rückt ihr den 50-Punkte-Marker einen Schritt nach rechts weiter (also beim ersten Mal auf 50+, beim zweiten Mal auf 100+, usw.).

1-Punkt-Marker

50-Punkte-Marker







ERHALTET EURE STARTRESSOURCEN:

Bestimmt zufällig einen Startspieler. Dreht dann die Aufbaukarte auf die Seite, die eurer Spieleranzahl entspricht, und nehmt eure Startressourcen:
Der Startspieler nimmt die unter Position #1 angegebenen Ressourcen, der nächste Spieler im Uhrzeigersinn die unter Position #2 usw.



Beispiel: John ist Startspieler (Position #1) in einem Spiel zu viert und nimmt sich Folgendes (gemäß der ersten Zeile der Aufbaukarte):



Die Tabelle der Aufbaukarte:


- Spalte 1 (links): Spielerposition
- Spalte 2: Anzahl der Flower-Power-Marker  (die Zahl in Klammern wird nur für die SPEZIALFÄHIGKEITEN-VARIANTE auf Seite 19 genutzt)
- Spalte 3: Anzahl **aktiver Helfer** 
- Spalte 4: Anzahl **ruhender Helfer** 
- Spalte 5: Anzahl **reservierter Helfer** 

Beispiel: Johns Startressourcen



AUFBAU EURES SPIELBEREICHS:

- 1 Legt euer Festivaltableau mit dem **Come Together Music Festival**-Logo nach oben in euren Spielbereich. Diese Seite ist bei allen Festivaltableaus identisch. Wenn ihr mit der asymmetrischen Seite spielen wollt, seht euch die SPEZIALFÄHIGKEITEN-VARIANTE auf Seite 19 an.
- 2 Legt eure Startbühnenkarte mit der Vorderseite nach oben über das obere linke Feld  eures Festivaltableaus.
- 3 Legt eure Startcampkarte offen unter das untere linke Feld  eures Festivaltableaus.
- 4 Platziert eure Bekanntheitsmarker folgendermaßen: Legt den blaugrünen Marker auf das blaugüne Feld, den orangefarbenen Marker auf das orangefarbene Feld und den weißen Marker auf das weiße Feld eures Festivaltableaus. Legt den schwarzen Bekanntheitsmarker auf das schwarze Feld der Startcampkarte. Jedes farbige Feld ist das Startfeld der jeweiligen Bekanntheitsleiste.

- 5 Legt eure aktiven Helfer auf das **Feld für aktive Helfer**  auf eurem Festivaltableau.
- 6 Die ruhenden Helfer legt ihr neben den Hippiebus eurer Spielfarbe auf den Spielplan. Die reservierten Helfer legt ihr neben den Spielplan (wie oben bei Johns Startressourcen).
- 7 Legt eure Übersichtskarte, Aktivierungsmarker und Flower-Power-Marker links neben eure Startcampkarte.
- 8 **Spiel mit 1-4 Spielern:** Wählt 4 der 5 Karten, die ihr vom Planungsdeck erhalten habt und legt sie (in beliebiger Reihenfolge) offen links neben eurem Festivaltableau ab. Das ist eure **Planungsauslage**. Legt die nicht gewählte Karte zurück in die Schachtel. **Spiel mit 5-6 Spielern:** Wählt 1 der 5 Karten und **aktiviert sie sofort** (siehe KARTENÜBERSICHT auf Seite 11). Legt die verbliebenen 4 Karten offen in eure **Planungsauslage**. Nach eurer ersten Partie empfehlen wir den FORTGESCHRITTENEN AUFBAU auf Seite 16.

BEISPIEL SPIELERAUFBAU (JOHNS SPIELBEREICH):



Lasst Platz für 2 Kartenreihen über eurem Festivaltableau.

Lasst Platz für 1 Kartenreihe rechts neben eurem Startcamp.

Allgemeine SPIELÜBERSICHT

Come Together wird über 3 Runden (Festivaltage) gespielt. Ziel des Spiels ist es, die meisten Punkte zu erhalten. Es gibt verschiedene Wege, Punkte zu erhalten, die meisten Punkte erhaltet ihr aber normalerweise durch das Veranstalten von Konzerten am Ende jeder Runde. Um Punkte zu erhalten, müsst ihr versuchen, vor den Konzerten Bekanntheit zu erlangen und das richtige Publikum für eure Künstler anzulocken.

Come Together ist ein Worker Placement Spiel mit einem besonderen Twist: Wenn ihr eure Worker (hier: Helfer) einsetzt, erhaltet ihr nicht sofort die Karte, die ihr beansprucht habt. Stattdessen müsst ihr warten, bis ein Spieler diese Location aktiviert. So steht ihr konstant wichtigen Dilemmata

gegenüber: Ein Dilemma besteht darin, ob ihr eine Karte nehmt oder eine Location aktiviert. Bei der Aktivierung kann das Timing eine entscheidende Rolle spielen. Ein anderes Dilemma könnte sein, ob ihr die Karte nehmt, die ihr wirklich wollt, oder eine weniger attraktive, um durch diese mehr Bekanntheit zu erlangen, weil ihr euch euren Mitspielern an einer anderen Location anschließt.

Setzt eure Helfer in der Publikumlocation ein, um Publikumskarten zu erhalten, in der Bühnenlocation für Bühnenkarten usw. Up-and-comer-Karten sind in jedes der Decks gemischt und können in jeder der 4 Locations erhalten werden (wenn sie in der Auslage sind).

WIE DIE KARTEN MITEINANDER INTERAGIEREN:



Ihr braucht Publikumskarten, um Meeples zu erhalten und Campkarten, um sie unterzubringen.

Durch Bühnenkarten könnt ihr Künstler einsetzen, die Meeples (Publikum) von euren Campkarten an einem Festivaltag (am Ende einer Runde) anlocken. Jede Künstlerkarte erfordert Meeples mit speziellem Musikgeschmack.

MUSIKGESCHMACK DES PUBLIKUMS:



Rock



Country



Psychedelia



Soul



Folk

DER AUFBAU DES FESTIVALTABLEAUS



Auf den Leisten vorzurücken gewährt sofortige Boni und vergrößert ihren jeweiligen Vorteil:

Blaugrüne Leiste: Punkte für jede Up-and-comer-Karte bei jedem Rundenende.

Orange Leiste: Punkte für jede Starkarte bei jedem Rundenende.

Weißer Leiste: Punkte für den Multiplikator auf dem Zeitungsplättchen bei jedem Rundenende. Hinweis: Der Fortschritt auf dieser Leiste wird nach jeder Runde zurückgesetzt.

Schwarze Leiste: Meeples und Campkarten, die ihr für die nächste Runde behalten dürft.

SPIELABLAUF

Beginnend mit dem Startspieler und nachfolgend im Uhrzeigersinn hat jeder Spieler einen Zug, in dem er eine der 3 folgenden Aktionen durchführt:

- A Helfer einsetzen**
- B Location aktivieren**
- C Helfer zurücknehmen**

Jede Aktion wird unten detailliert erklärt.

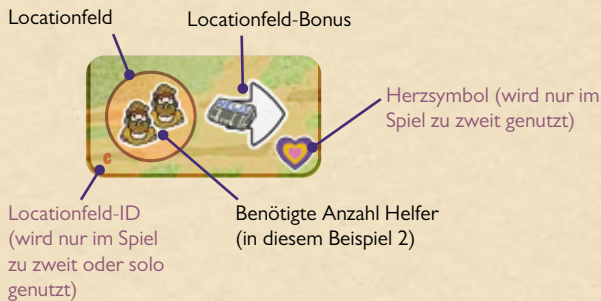
Die Übersichtskarte fasst die 3 möglichen Aktionen ikonographisch zusammen:



Vorderseite: Die 3 möglichen Aktionen (A, B oder C)

Rückseite: Aktion B im Detail

A Helfer einsetzen



- 1** Stapelt die benötigte Anzahl aktiver Helfer von eurem Festivaltableau auf einem beliebigen, leeren Locationfeld. Von nun an wird ein Stapel aus 1-3 Helfern auf einem Locationfeld als **Crew** bezeichnet.
- 2** Erhältet den Locationfeld-Bonus: Ein Locationfeld, das 2 oder 3 Helfer benötigt, gewährt einen Bonus. Nehmt diesen Bonus sofort (siehe **BONUSÜBERSICHT** auf Seite 10).

Hinweis: Wenn ihr Helfer auf einem Locationfeld einsetzt, beansprucht ihr auch die Karte darüber. Allerdings dürft ihr euch die Karte erst nehmen, sobald ein Spieler diese Location aktiviert (siehe **LOCATION AKTIVIEREN** auf der nächsten Seite).



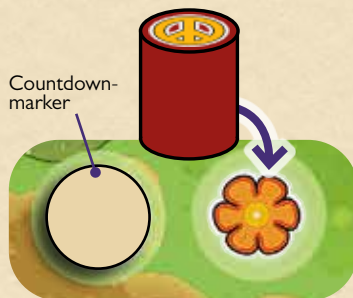
Beispiel: Janis (rot) darf ihre Helfer nicht auf dem linken Feld einsetzen, da dieses bereits durch Keith (blau) besetzt ist. Also setzt sie 2 Helfer auf dem rechten Locationfeld ein

und erhält sofort einen schwarzen Meeple als Locationfeld-Bonus. Sie darf die Jay Purr-Karte erst nehmen, sobald ein Spieler diese Location in einem späteren Zug aktiviert hat.

B Location aktivieren

1 SETZT EUREN AKTIVIERUNGSMARKER EIN

Stellt euren Aktivierungsmarker auf das Feld rechts neben dem Countdownmarker auf der Aktivierungsleiste des Spielplans und erhaltet sofort den auf dem Feld angezeigten Bonus (siehe BONUSÜBERSICHT auf Seite 10).



Beispiel: Janis setzt ihren Aktivierungsmarker auf dem Feld rechts neben dem Countdownmarker ein und erhält den Bonus (einen Flower-Power-Marker).

2 ERHALTET KARTEN UND ERLANGT BEKANNTHEIT

Wählt eine Location (Bühnenlocation, Starlocation, Camplocation oder Publikumlocation), bei der mindestens eine eigene Crew steht. Ihr aktiviert diese Location für alle Spieler, die dort mindestens eine Crew stehen haben. Dann führt jeder Spieler mit Crew an dieser Location gleichzeitig folgende 2 Schritte (Nehmt die Karte & Rückt eure Bekanntheitsmarker vor) in beliebiger Reihenfolge durch:

- Nehmt die Karte über dem Feld, auf dem eure Crew an dieser Location steht. Wählt für jede Karte, ob ihr sie:

- aktiviert

ODER

- offen in eure Planungsauslage links von eurem Festivaltableau legt.

Siehe für beide Optionen KARTENÜBERSICHT auf Seite 11.



Beispiel (Fortsetzung): Janis (rot) aktiviert die Starlocation. Sie nimmt sowohl Caylus Wispur als auch Jay Purr, während Keith (blau) Doomheaven nimmt. Für jede Karte müssen sie entscheiden, ob sie sie aktivieren oder in ihre Planungsauslage legen.

- Rückt eure Bekanntheitsmarker vor und zwar maximal so viele Schritte, wie Felder auf diesem Locationplättchen besetzt sind:

- Ihr dürft eure Bekanntheitsmarker auf jeder der 2 Leisten, die unten auf dem Locationplättchen angegeben sind, vorrücken.
- Ihr dürft die Schritte zwischen den beiden Leisten aufteilen, wie ihr möchtet. Ihr könnt auch alle Schritte auf einer Leiste vorrücken.
- Immer, wenn ihr auf oder über ein Bonussymbol auf der Leiste rückt, erhaltet ihr den Bonus sofort (siehe BONUSÜBERSICHT auf Seite 10).
- Wenn ihr das Ende einer Leiste erreicht, verfallen alle übrigen Schritte darauf.



Beispiel (Fortsetzung): Da auf diesem Locationplättchen 3 Felder besetzt sind, dürfen sowohl Janis als auch Keith bis zu 3 Schritte vorrücken. Sie teilen ihre Schritte nach Belieben zwischen der blaugrünen und orangefarbenen Leiste auf.



Jeder Spieler in der aktivierten Location darf außerdem einen (und nur einen!) Flower-Power-Marker zurück in den allgemeinen Vorrat legen, um einen weiteren Schritt vorzurücken. Rückt auf einer der beiden auf dem Locationplättchen angegebenen Leisten vor.



Beispiel (Fortsetzung): Janis rückt 2 Schritte auf der blaugrünen Leiste vor, wodurch sie 2 Boni erhält, und 1 Schritt auf der orangefarbenen Leiste.



Beispiel (Fortsetzung): Keith beschließt, all seine Schritte auf der orangefarbenen Leiste vorzurücken, wodurch er 1 Bonus erhält, und sogar einen Flower-Power-Marker auszugeben, um einen zusätzlichen Schritt auf der orangefarbenen Leiste vorzurücken.

Hinweise:

- Ihr sucht euch aus, in welcher Reihenfolge ihr Karten nehmen, Leisten vorrücken und Flower-Power-Marker ausgeben wollt. Ihr könntet sogar auf einer Leiste vorrücken, dann eine Karte nehmen und schließlich auf der anderen Leiste vorrücken.
- Die Symbole über jeder Leiste gewähren keine Boni. Sie werden am Ende jeder Runde ausgelöst.



Beispiel: Dieses Punktesymbol wird am Ende jeder Runde ausgelöst.

3 RÄUMT AUF

Hinweis: Die AUFRÄUM-Phase wird nach jeder Aktivierung durchgeführt außer nach der letzten am Ende jeder Runde (siehe RUNDENENDE auf Seite 12).

Alle Crews auf der aktivierten Location werden auf ihre entsprechenden Hippiebusse auf dem Spielplan gestapelt und zu ruhenden Helfern. Werft alle übrigen Karten in der aktivierten Location ab und teilt (von links nach rechts) 4 neue Karten vom entsprechenden Deck aus, um eine neue Auslage herzustellen. Wie im ALLGEMEINEN AUFBAU auf Seite 3 beschrieben, dürfen nicht mehr als 2 Up-and-comer-Karten pro Auslage liegen. Rückt den Countdownmarker einen Schritt nach rechts vor und legt euren Aktivierungsmarker in euren Spielbereich.

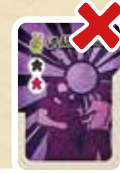


Beispiel (Fortsetzung von vorheriger Seite): Die roten Crews werden neben dem roten Hippiebus gestapelt, die blaue Crew neben dem blauen Hippiebus.

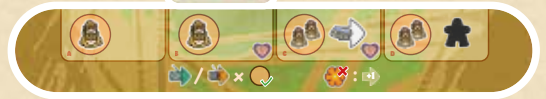
KARTEN ABWERFEN:

Immer, wenn ihr Karten abwerft, legt ihr sie offen neben ihr entsprechendes Deck.
Sollte ein Deck leer sein, mischt ihr den Ablagestapel, um aus diesem ein neues Deck zu bilden.
Startbühnenkarten und Karten, die vom Planungsdeck stammen, werden zurück in die Schachtel (oder beiseite) gelegt, wenn sie abgeworfen werden.

Extremfall: Sollten nicht genug Karten im Ablagestapel sein, um die Auslage auf 4 Karten in einer bestimmten Location aufzufüllen, ist diese Location für den Rest der Partie gesperrt. Wendet das Locationplättchen auf die Rückseite und legt alle zu dem Deck gehörigen Karten zurück in die Schachtel.



Beispiel (Fortsetzung): Die verbliebene Karte in der aktivierten Location wird abgeworfen.



Beispiel (Fortsetzung): Janis nimmt ihren Aktivierungsmarker zurück und der Countdownmarker rückt 1 Schritt vor.

Helfer zurücknehmen

Sammelt alle ruhenden Helfer von eurem Hippiebus ein und legt sie auf das Feld für aktive Helfer auf eurem Festivaltableau. Außerdem dürft ihr eine (und nur eine!) der folgenden 3 Optionen ausführen:

Erhaltet 1 aktiven Helfer, indem ihr einen reservierten Helfer (der neben dem Spielplan liegt) auf euer Feld für aktive Helfer legt. Dadurch erhöht sich die Anzahl eurer aktiven Helfer um 1.

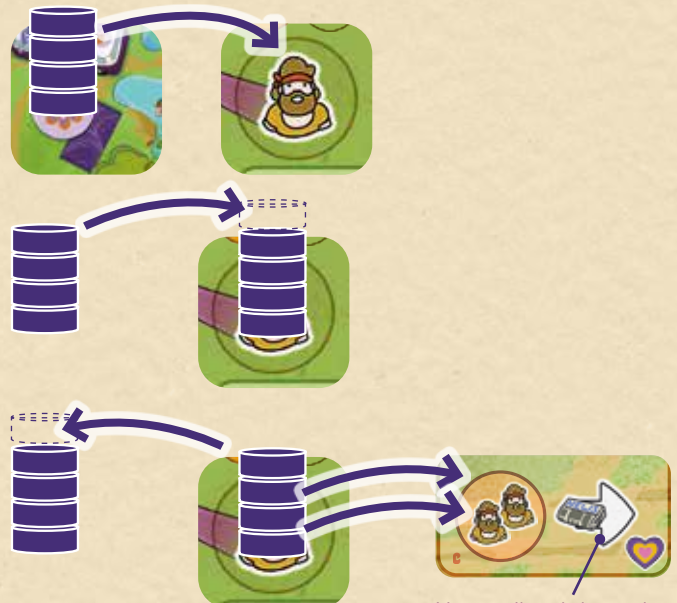
ODER

Legt 1 aktiven Helfer auf euren Stapel für reservierte Helfer, um sofort 1 vollständige HELFER EINSETZEN-Aktion (siehe Seite 7) durchzuführen. Dadurch verringert sich die Anzahl eurer aktiven Helfer um 1.

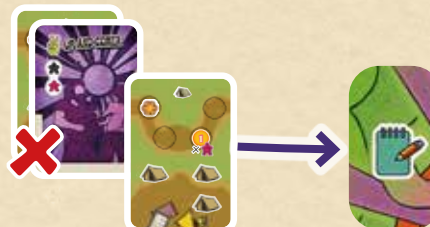
ODER

Zieht 3 Karten von entweder dem Bühnen-, Star-, Camp- oder Publikumdeck und wählt davon 1, die ihr offen in eure Planungsauslage legt (ohne sie zu aktivieren). Die 2 anderen Karten werft ihr ab.

Hinweis: Ihr könnt die HELFER ZURÜCKNEHMEN-Aktion nicht ausführen, wenn ihr keine ruhenden Helfer habt.



Hinweis: Ihr erhaltet auch den Bonus



Beispiel: John zieht 3 Karten vom Campdeck und wählt davon 1 Karte, um sie in seine Planungsauslage zu legen.

BONUSÜBERSICHT

Hinweis: Alle Boni sind freiwillig. Wenn ihr einen Bonus nicht nehmen wollt oder könnt, verfällt er.



Nehmt einen Meeple beliebiger Farbe aus dem Vorrat und stellt ihn auf ein leeres Zelt auf einer eurer Campkarten. Jedes Zelt hat Platz für nur 1 Meeple. Wenn ihr kein leeres Zelt habt, dürft ihr einen bereits vorhandenen Meeple durch den neuen ersetzen. Legt den ersetzten Meeple dann zurück in den Vorrat.

Hinweis: Ihr dürft die Meeples auf euren Campkarten nach Belieben neu anordnen.

Seltener Fall: Sollten von einer spezifischen Farbe keine Meeples mehr im Vorrat sein, nehmt einen Ersatz (macht gegebenenfalls eine Notiz zu seiner Farbe).



Wie oben, aber nehmt einen Meeple einer spezifischen Farbe.



Rückt einen beliebigen Bekanntheitsmarker einen Schritt auf seiner Leiste vor und erhaltet den Bonus des Feldes, auf dem er landet. Hinweis: Ihr könnt keine Flower-Power-Marker mit diesem Bonus kombinieren.



Wie oben, aber rückt den Bekanntheitsmarker auf der spezifischen Leiste vor.



Wie oben, aber rückt 2 Schritte auf der weißen Leiste vor.



Erhaltet 1 Flower-Power-Marker aus dem Vorrat. Hinweis: Sollten keine mehr im Vorrat sein, nehmt einen Ersatz (sie sind nicht limitiert).



Erhaltet 1 aktiven Helfer, indem ihr einen eurer reservierten Helfer auf das Feld für aktive Helfer auf eurem Festivaltableau legt.



Erhaltet 2 Punkte.



Aktiviert 1 Karte aus eurer Planungsauslage (siehe KARTEN-ÜBERSICHT auf der nächsten Seite). Hinweis: Diesen Bonus gibt es auf der blaugrünen Leiste und 2 Locationplättchen in Runde 3.



Erhaltet einen Bühnenugrade-Marker aus dem Vorrat und legt ihn entweder:

- Als zusätzliches Ticketfeld (Vorderseite) auf ein Bühnenfeld (auch eines ohne eine Bühnenkarte),

ODER

- Als vollständigen Wasserstand (Rückseite) auf zwei angrenzende Bühnenkarten, um damit einen unvollständigen Stand (eine Hälfte oder 2 unterschiedliche Hälften) abzudecken. Wenn ihr später eine dieser beiden Bühnenkarten abwerft oder ersetzt, legt den Bühnenugrade-Marker zurück in den Vorrat.

Hinweis: Ihr könnt einen Bühnenugrade-Marker nicht bewegen. Seltener Fall: Sollten keine Bühnenugrade-Marker mehr im Vorrat sein, nehmt einen Ersatz (sie sind nicht limitiert).



Erhaltet 1 oder 2 Punkte (abhängig vom Bonus) für jeden Meeple der entsprechenden Farbe auf all euren Campkarten. Hinweis: Diesen Bonus gibt es nur auf der schwarzen Leiste (auf Campkarten).

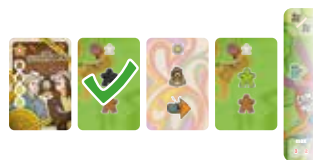


Wertet eine (und nur eine) Up-and-comer- oder Starkarte wie es unter FESTIVALWERTUNG auf Seite 14 beschrieben ist, einschließlich aller Karten-, Bühnen- und Bekanntheitspunkte. Legt nach der Wertung alle genutzten Meeples auf eure Campkarten. Hinweis: Diesen Bonus gibt es nur auf einem Locationfeld (in Runde 3).

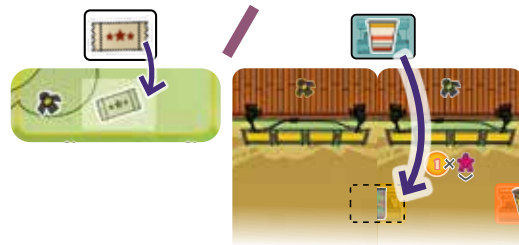
KOMBINIERTES BEISPIEL:



John setzt Helfer ein und erhält einen orangefarbenen Bekanntheitsbonus. Er rückt auf der orangefarbenen Leiste vor und erhält einen schwarzen Bekanntheitsbonus, der ihm einen gelben Meeple-bonus gewährt. Den gelben Meeple setzt er auf ein leeres Zelt.



Beispiel: John aktiviert 1 seiner Publikummkarten in seiner Planungsauslage.



Beispiel: Janis rückt 1 Schritt auf der schwarzen Leiste vor und erhält 1 Punkt für jeden ihrer 3 braunen Meeples auf ihren Campkarten, also insgesamt 3 Punkte.

KARTENÜBERSICHT

Immer, wenn ihr eine Karte erhaltet, könnt ihr sie entweder sofort aktivieren oder sie in eure Planungsauslage legen (für eine mögliche spätere Aktivierung).

Hinweis: In eurer Planungsauslage dürfen beliebig viele Karten liegen.



Beispiel: Keith erhält eine Starkarte und kann wählen, sie entweder sofort zu aktivieren (über einer Bühnenkarte) oder sie offen in seine Planungsauslage zu legen.

Wenn ihr euch entscheidet, eine Karte zu aktivieren, führt (abhängig vom Kartentyp) Folgendes aus:



BÜHNENKARTE: Legt die Karte über eines der 5 Bühnenfelder am oberen Rand eures Festivaltableaus. Wenn auf dem Bühnenfeld bereits eine (Start-)Bühnenkarte liegt, werft ihr die vorherige Bühnenkarte ab, bevor ihr eure aktivierte Karte ablegt.

Hinweis: Auf jeder Bühnenkarte befinden sich 1 oder 2 Standhälften. Ihr müsst die Stände nicht mittels angrenzender Karten passend vervollständigen, aber wenn ihr es schafft, erhaltet ihr Punkte bei Spielende (siehe SPIELLENDE auf Seite 16).



Beispiel: Aktivierung einer Bühnenkarte.



CAMPKARTE: Legt die Karte rechts neben bereits liegende Camps unter eurem Festivaltableau an. Wenn ihr mehr als 1 Camp in derselben Aktivierung nehmt, könnt ihr sie nach eurer Wahl anlegen. Ihr könnt keine bereits aktivierte Campkarte ersetzen.

Hinweis: Ihr könnt so viele Campkarten haben, wie ihr wollt. Sie dürfen über den rechten Rand eures Festivaltableaus hinausragen.



Beispiel: Aktivierung einer Campkarte.



KÜNSTLERKARTE (Star- / Up-and-comer-Karte): Legt die Karte über eine Bühnenkarte. Sollte die Bühnenkarte bereits eine Künstlerkarte enthalten, werft ihr die vorherige Künstlerkarte ab, bevor ihr eine neue ablegt.



Beispiel: Aktivierung einer Künstlerkarte.



PUBLIKUMKARTE: Erhaltet die auf der Karte angegebenen Meeple aus dem Vorrat und stellt sie auf eure Campkarten, wie in der BONUSÜBERSICHT auf der vorherigen Seite beschrieben. Es gibt 3 verschiedene Kartenarten (Illustrationen beispielhaft):



- Nehmt 1 Meeple eurer Wahl aus dem Vorrat und werft die Karte ab.



- Nehmt bis zu 2 der 3 spezifischen Meeples aus dem Vorrat und werft die Karte ab.



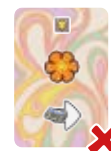
- Nehmt bis zu 2 der spezifischen Meeples aus dem Vorrat und werft die Karte ab. (Diese Karten befinden sich nur im Planungsdeck.)



Beispiel: Aktivierung einer Publikumkarte. Janis erhält 2 der 3 spezifischen Meeples.



BONUSKARTE (nur im Planungsdeck): Nehmt beide spezifischen Boni und werft die Karte ab (siehe BONUSÜBERSICHT auf der vorherigen Seite).



Beispiel: Aktivierung einer Bonuskarte. John erhält einen Flower-Power-Marker und rückt 1 Schritt auf der weißen Leiste vor.

RUNDENENDE

Das Rundenende wird eingeläutet, wenn ein Spieler (während einer LOCATION AKTIVIEREN-Aktion) seinen Aktivierungsmarker auf dem Feld ganz rechts auf der Aktivierungsleiste einsetzt.

Hinweis: Die Aktivierungsleiste auf der Vorderseite des Spielplans (1-4 Spieler) unterscheidet sich geringfügig von der auf der Rückseite (5-6 Spieler).

Ausnahme: Im Spiel zu fünft wird das Rundenende eingeläutet, wenn der Aktivierungsmarker auf dem 6. Feld der Aktivierungsleiste eingesetzt wird. Tipp: Blockiert das 7. Feld ganz rechts durch einen ungenutzten Helfer. Für die Ausnahme beim Solospiel siehe SOLOSPIEL auf Seite 18.

Wichtig: Der Spieler, der das Rundenende ausgelöst hat, aktiviert zunächst die Location ganz normal (siehe LOCATION AKTIVIEREN auf Seite 8), aber OHNE Schritt 3 (AUFRÄUMEN) auszuführen. Befolgt stattdessen die Schritte unten (auch auf der Rundenende-Karte skizziert).



Das letzte Feld in einer 2-4 Spieler Partie (Spielplanvorderseite).



Das letzte Feld in einer 6 Spieler Partie (Spielplanrückseite).



Das letzte Feld in einer 5 Spieler Partie (Spielplanrückseite). Dies ist das 6. Feld der Aktivierungsleiste.



Beispiel: Grace (gelb) hat eine Crew in der Camplocation übrig. Sie nimmt die Karte, aber darf nicht auf den blaugrünen/orangefarbenen Leisten vorrücken.



1 NEHMT BEANSPRUCHE KARTEN

Für jede verbliebene Crew auf allen anderen Locationplättchen nimmt der jeweilige Spieler die darüberliegende Karte und entscheidet, gemäß der normalen Regeln, sie zu aktivieren oder sie in seine Planungsauslage zu legen.

Hinweis: Alle Spieler erhalten Karten für übrig gebliebene Crews.

Wichtig: Für diese Locations erlangen die Spieler keine Bekanntheit!

2 ZEITUNGSWERTUNG

Das Zeitungsplättchen über der entsprechenden Rundenzahl (01, 02 oder 03) wird nun gewertet. Dafür führt jeder Spieler gleichzeitig folgende Schritte durch:

1. Prüft, welche Stufe euer Bekanntheitsmarker auf der weißen Leiste erreicht hat (-, I, II oder III). Dies ist eure **Zeitungswertungsstufe**.
2. Nehmt alle Boni/Strafen für diese Wertungsstufe, wie auf dem Zeitungsplättchen angegeben ist. Für Boni, siehe BONUSÜBERSICHT auf Seite 10. Für Strafen, siehe ZEITUNGSPLETTCHEN-ÜBERSICHT auf der nächsten Seite.
3. Erhaltet Punkte, indem ihr die angezeigte Anzahl Punkte für eure Wertungsstufe mit dem Multiplikator unten rechts auf dem Zeitungsplättchen multipliziert.

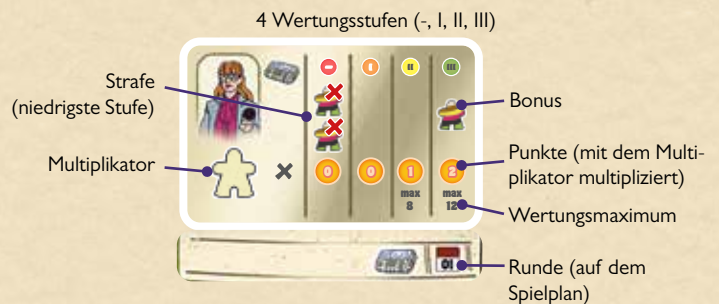
Hinweis: Ihr könnt nicht mehr Punkte als das Maximum für diese Stufe erhalten!

Legt das gewertete Zeitungsplättchen zurück in die Schachtel. Siehe ZEITUNGSPLETTCHEN-ÜBERSICHT auf der nächsten Seite für eine detaillierte Beschreibung aller Zeitungsplättchen.

Wichtig: Boni, die ihr durch die Wertung eines Zeitungsplättchens erhaltet, können indirekt dazu führen, dass ihr auf der weißen Leiste voranrückt. Dadurch erhöht sich nicht eure Zeitungswertungsstufe.

Hinweis: Solltet ihr Punkte verlieren, kann eure Wertung unter 0 sinken.

AUFBAU EINES ZEITUNGSPLETTCHENS:



WERTUNGSBEISPIEL:

Keith:

Stufe -

0

Keith ist auf Stufe - auf der weißen Leiste. Als Strafe verliert er 2 Meeples seiner Wahl. Keith erhält 0 Punkte.

Grace:

Stufe III

10

Grace ist auf Stufe III auf der weißen Leiste und erhält 1 Meeple als Bonus. Mit nun 5 Meeples erhält sie 2 x 5 = 10 Punkte.

ZEITUNGSPLÄTTCHEN-ÜBERBLICK



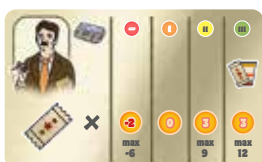
Multiplikator: Anzahl der Meeples auf euren Campkarten.
Strafe \ominus : Legt 2 Meeples eurer Wahl zurück in den Vorrat.

Beispiel: Auf deinen Campkarten sind 5 Meeples. Du bist auf Stufe III und erhältst einen weiteren Meeple als Bonus und hast somit 6. Du erhältst 12 Punkte (6 Meeples x 2 Punkte).



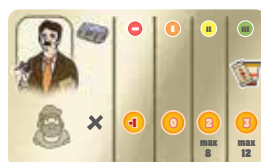
Multiplikator: Anzahl der Meeples in der häufigsten Farbe auf euren Campkarten.
Strafe \ominus : Legt 2 Meeples eurer Wahl zurück in den Vorrat.

Beispiel: Du hast 3 grüne Meeples (als häufigste Farbe). Du bist auf Stufe II und erhältst 6 Punkte (3 Meeples x 2 Punkte).



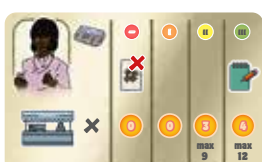
Multiplikator: Anzahl der Bühnenupgrade-Marker auf euren Bühnenfeldern.
Hinweis: Auf Stufe \ominus verliert ihr 2 Punkte für jeden Bühnenupgrade-Marker (max. -6 Punkte).

Beispiel: Du hast 1 Bühnenupgrade-Marker auf deinen Bühnenfeldern. Du bist auf Stufe III und erhältst einen weiteren Bühnenupgrade-Marker als Bonus. Diesen legst du auf ein Bühnenfeld und erhältst 6 Punkte (2 Marker auf Bühnenfeldern x 3 Punkte).



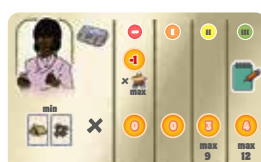
Multiplikator: Anzahl der reservierten Helfer (neben dem Spielplan).
Hinweis: Auf Stufe \ominus verliert ihr 1 Punkt für jeden reservierten Helfer.

Beispiel: Du hast 4 reservierte Helfer. Da du auf Stufe \ominus bist, verlierst du 4 Punkte (4 reservierte Helfer x -1 Punkt).



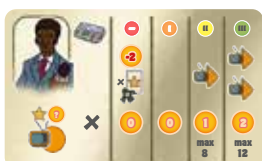
Multiplikator: Anzahl vollständiger (passender) Stände.
Strafe \ominus : Werft eine beliebige Bühnenkarte (einschließlich Startbühnenkarte) ab. Etwaige Künstler über diese Karte legt ihr in eure Planungsauslage.

Beispiel: Du hast 2 Stände vervollständigt: 1 Pizzastand + 1 Bühnenupgrade-Marker, den du als Wasserstand nutzt. Auf Stufe III darfst du eine Karte aus deiner Planungsauslage aktivieren. Du aktivierst eine Bühnenkarte und vervollständigst deinen 3. Stand durch diese Karte. Du erhältst 12 Punkte (3 Stände x 4 Punkte).



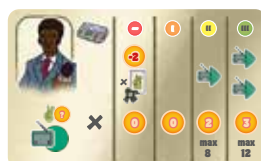
Multiplikator: Geringste Anzahl Bühnen- oder Campkarten (ausschließlich Startbühnen- oder Startcampkarten).
Strafe \ominus : -1 Punkt pro Meeple eurer häufigsten Farbe.

Beispiel: Du hast 2 Bühnen- und 3 Campkarten (ausschließlich deiner Startkarten). Du bist auf Stufe II und erhältst 6 Punkte (2 Bühnenkarten x 3 Punkte).



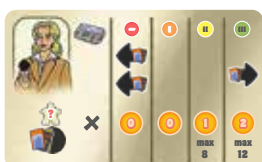
Multiplikator: Höchstes Punktesymbol (2-10 Punkte), das ihr auf der orangefarbenen Leiste erreicht habt.
Strafe \ominus : -2 Punkte für jede Starkarte über euren Bühnenkarten.

Beispiel: Du hast 6 Punkte auf der orangefarbenen Leiste erreicht. Du bist auf Stufe III und rückst 2 Schritte vor. Das 6-Punkte-Symbol ist noch immer dein höchstes, also erhältst du 12 Punkte (6 Punkte x 2 Punkte).



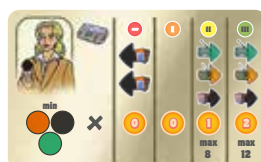
Multiplikator: Höchstes Punktesymbol (1-5 Punkte), das ihr auf der blaugrünen Leiste erreicht habt.
Strafe \ominus : -2 Punkte für jede Up-and-comer-Karte über euren Bühnenkarten.

Beispiel: Du hast 4 Punkte auf der blaugrünen Leiste erreicht. Du bist auf Stufe II und rückst 1 weiteren Schritt auf der Leiste vor. Du erhältst 8 Punkte (4 Punkte x 2 Punkte).



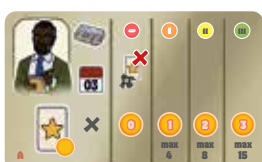
Multiplikator: Höchstes MAX-Meeples-Symbol, das ihr auf der schwarzen Leiste erreicht habt (siehe auch Seite 14).
Strafe \ominus : Rückt 2 Schritte auf der schwarzen Leiste zurück (falls möglich). Erhältst dabei keine Boni.

Beispiel: Du hast das MAX 4 Meeples-Symbol (auf dem Festival-Tableau) über der schwarzen Leiste erreicht und bist auf Stufe III. Zuerst rückst du 1 Schritt auf der schwarzen Leiste vor, dann erhältst du 8 Punkte (4 Meeples x 2 Punkte).



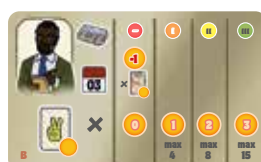
Multiplikator: Niedrigste Anzahl Schritte, die ihr auf der blaugrünen, orangefarbenen oder schwarzen Leiste vorgerückt seid.
Strafe \ominus : Rückt 2 Schritte auf der schwarzen Leiste zurück (falls möglich). Erhältst dabei keine Boni.

Beispiel: Du bist auf der blaugrünen 3, auf der orangefarbenen 5 und auf der schwarzen Leiste 5 Schritte vorgerückt und bist auf Stufe II. Als Bonus rückst du 1 Schritt auf jeder der Leisten vor. Deshalb ist nun 4 Schritte das neue Minimum (blaugrüne Leiste) und du erhältst 4 Punkte (4 Schritte x 1 Punkt).



Multiplikator: Anzahl gewerteter Starkarten (rechts von eurem Festival-Tableau). Hinweis: Zeitungsplättchen werden vor dem Festival gewertet. Karten für das nächste Festival zählen also nicht. Strafe \ominus : Werft eine beliebige Starkarte über euren Bühnen ab.

Beispiel: Bisher hast du 3 Starkarten gewertet. Du bist auf Stufe II und erhältst 6 Punkte (3 Starkarten x 2 Punkte).



Multiplikator: Anzahl gewerteter Up-and-comer-Karten. Hinweis: Zeitungsplättchen werden vor dem Festival gewertet. Karten für das nächste Festival zählen also nicht. Strafe \ominus : -1 Punkt pro gewerteter Künstlerkarte (Stars & Up-and-comers).

Beispiel: Du hast bisher 5 Up-and-comer-Karten gewertet. Du bist auf Stufe III und erhältst 15 Punkte (5 Up-and-comer-Karten x 3 Punkte).

3 FESTIVALWERTUNG

Jetzt geht das eigentliche Festival los. Eure Künstler geben Konzerte vor jubelndem Publikum. Alle Spieler werten ihre Künstler gleichzeitig.

Jeder Künstler über einer Bühnenkarte kann gewertet werden unter der Voraussetzung, dass diese Kriterien erfüllt sind:

- Ihr müsst alle auf der Künstlerkarte abgedruckten Meeples haben.
- Sollte eine Starkarte 4 Meeples benötigen, braucht ihr einen Bühnenupgrade-Marker (zusätzliches Ticketfeld) auf dem Bühnenplatz unterhalb der angrenzenden Bühnenkarte.

Hinweis: Ihr dürft jederzeit eine Starkarte auf einer Bühne haben, die 4 Meeples benötigt, auch ohne Bühnenupgrade-Marker. Dann könnt ihr sie aber nicht werten.

Sollten beide obigen Kriterien erfüllt sein, bewegt die benötigten Meeples aus eurem Camp auf diese Bühnenkarte (und Bühnenupgrade-Marker), indem ihr jeweils 1 Meeple auf jedes Ticketfeld stellt.

Hinweis: Jeder Meeple darf pro Runde nur auf 1 Bühnenkarte gestellt werden.

Jeder Künstler wird folgendermaßen gewertet:

- **KARTENPUNKTE:** Jede Starkarte, die 4 Meeples benötigt, ist 4 Punkte wert. (Andere Künstlerkarten geben keine Kartenpunkte.)
- **BÜHNENPUNKTE:** Erhaltet 1 oder 2 Punkte (abhängig von der Bühnenkarte) für jeden Meeple der spezifischen Farbe dieser Bühnenkarte (und Bühnenupgrade-Marker).
- **BEKANNTHEITSPUNKTE:**
 - Up-and-comer-Karte: Erhaltet Punkte in Höhe des höchsten Punktesymbols (1–5 Punkte), das ihr auf der blaugrünen Leiste erreicht habt.
 - Starkarte: Erhaltet Punkte in Höhe des höchsten Punktesymbols (2–10 Punkte), das ihr auf der orangefarbenen Leiste erreicht habt.

Wiederholt dies für alle Künstlerkarten, die ihr in dieser Runde werten könnt (und wollt). Legt die gewerteten Karten verdeckt als Stapel rechts neben euer Festivaltableau.

Wichtig: Selbst wenn ihr eine Künstlerkarte werten könnt, müsst ihr das nicht tun! Jeder nicht gewertete Künstler bleibt an seinem Platz und kann in späteren Runden gewertet (oder durch eine andere Künstlerkarte ersetzt) werden.

Nachdem ihr die Karten gewertet habt, stellt all eure Meeples von den Bühnenkarten zurück auf eure Campkarten.

AUFBAU EINER KÜNSTLERKARTE (STARKARTE):



WERTUNGSBEISPIEL (UP-AND-COMER-KARTE):



Du hast das 3-Punkte-Symbol auf der orangefarbenen Leiste erreicht

WERTUNGSBEISPIEL (STARKARTE):



Ein Bühnenupgrade-Marker wird benötigt, um diese Karte zu werten, da diese Karte 4 Meeples voraussetzt.

Du hast das 4-Punkte-Symbol auf der orangefarbenen Leiste erreicht.

4 MEEPLES UND CAMPKARTEN ABWERFEN

Leider verlassen ein paar Fans das Festival.

Die Anzahl der Meeples und Campkarten, die ihr behalten dürft, basiert darauf, wie weit ihr auf der schwarzen Leiste (auf den Campkarten) vorangeschritten seid.

Das höchste **MAX Meeples und Karten-Symbol** (auf eurem Festivaltableau oberhalb der schwarzen Leiste), das ihr erreicht habt, gibt an, wie viele Meeples und Campkarten ihr für die nächste Runde (oder für die Schlusswertung in Runde 3) behalten dürft.

Meeples abwerfen: Falls die Anzahl Meeples die des **MAX Meeple-Symbols** überschreitet, gebt den Überschuss (eurer Wahl) zurück in den Vorrat.

Campkarten abwerfen: Falls die Anzahl Campkarten die des **MAX Karten-Symbols** überschreitet, werft den Überschuss von rechts nach links ab.

Hinweis: Die Meeples und Campkarten, die ihr behaltet, könnt ihr in der nächsten Runde nutzen. Denkt daran, dass ihr eure Meeples jederzeit neu anordnen könnt, um zu verhindern, dass ihr Meeples verliert, die sich auf einer Campkarte aufhalten, die ihr abwerfen müsst.

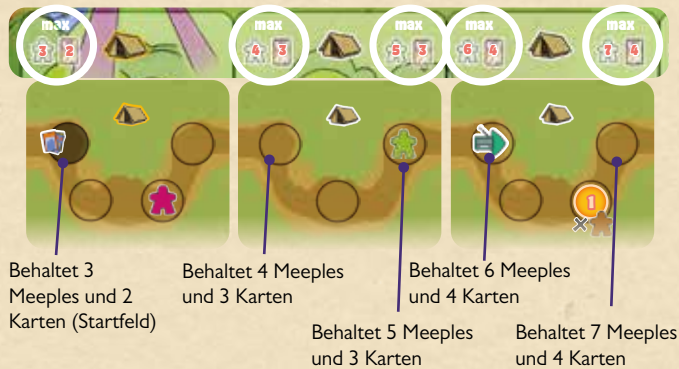
Hinweis: Ihr könnt neue MAX-Symbole nur in der oberen Reihe der schwarzen Leiste erreichen (siehe Beispiel rechts).



Beispiel: Der schwarze Marker hat gerade das Max 4/3-Symbol (auf eurem Festivaltableau) erreicht. John darf 4 Meeples und 3 Campkarten für die nächste Runde behalten. Da er 8 Meeples und 4 Campkarten hat, muss er 4 Meeples (seiner Wahl) und 1 Campkarte (die ganz rechts) abwerfen.



Wann erreicht der schwarze Bekanntheitsmarker ein neues Symbol?



5 NÄCHSTE RUNDE VORBEREITEN (NUR IN RUNDEN 1 & 2)

- Alle Crews in allen Locations werden neben ihrem entsprechenden Hippiebusen gestapelt und zu ruhenden Helfern (keine Crews verbleiben auf den Locationplättchen).
- Werft alle Karten aus allen 4 Locations ab und legt die aktuellen Locationplättchen zurück in die Schachtel. Teilt die 4 Locationplättchen für die nächste Runde zufällig aus, wie im ALLGEMEINEN AUFBAU beschrieben (siehe Seite 3).
- Bildet eine Auslage aus 4 neuen Karten für jede Location. Es dürfen nicht mehr als 2 Up-and-comer-Karten in jeder Auslage liegen, wie im ALLGEMEINEN AUFBAU auf Seite 3 beschrieben.
- Legt den weißen Bekanntheitsmarker jedes Spielers zurück auf das Feld ganz links auf der weißen Leiste. **Hinweis:** Alle anderen Bekanntheitsmarker verbleiben auf ihren Positionen.
- Legt den Countdownmarker zurück auf das erste Feld der Aktivierungsleiste. Der Spieler, der das Rundenende ausgelöst hat, nimmt seinen Aktivierungsmarker von der Aktivierungsleiste und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn führt seinen ersten Zug in der nächsten Runde durch.



Das Ende DES SPIELS

Das Spielende wird nach Schritt 4 vom RUNDENENDE in Runde 3 (siehe vorherige Seite) ausgelöst.

Jeder Spieler zählt seine Punkte für verbliebene Meeples und vollständige Stände zusammen, bevor der Sieger bestimmt wird (siehe unten).

MEEPLEWERTUNG:

Der Spieler mit den meisten verbliebenen Meeples auf seinen Campkarten erhält 4 Punkte.

Der Spieler mit den wenigsten verbliebenen Meeples auf seinen Campkarten verliert 4 Punkte.

Im Falle eines Gleichstands für die meisten oder wenigsten Meeples, erhalten oder verlieren alle beteiligten Spieler die volle Punktezahl.

STANDWERTUNG:

Ein vollständiger Stand besteht aus zwei passenden halben Ständen auf zwei angrenzenden Bühnenkarten (oder einem Bühnenupgrade-Marker, der als vollständiger Wasserstand genutzt wird):

- Jeder vollständige Pizzastand ist 7 Punkte wert.



- Jeder vollständige Bierstand ist 5 Punkte wert.



- Jeder vollständige Wasserstand ist 3 Punkte wert.



- Jeder unvollständige Stand (mit fehlender Hälfte oder zwei Hälften unterschiedlicher Art) ist keine Punkte wert.

Vergleicht euren Gesamtpunktstand. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Gibt es einen Gleichstand um den 1. Platz, gewinnt der daran beteiligte Spieler mit den meisten gewerteten Up-and-comer-Karten. Gibt es weiterhin Gleichstand, teilen die Beteiligten sich den Sieg.



Alle Punkte bei Spielende sind auch auf dem Spielplan aufgeführt.



Beispiel: Grace erhält 7 Punkte für ihren vollständigen Pizzastand, aber 0 Punkte für ihren unvollständigen Wasser-/Bierstand.

Fortgeschrittener AUFBAU

Wir empfehlen euch diese Aufbauvariante nach eurem ersten Spiel:

Teilt, wie üblich, 5 zufällige Karten vom Planungsdeck an jeden Spieler aus.

- Ihr wählt 2 Karten, die ihr behaltet und gebt die 3 restlichen an euren linken Nachbarn.
- Ihr wählt nun 2 der 3 soeben erhaltenen Karten und gebt die verbliebene Karte an euren linken Nachbarn.
- **Spiel mit 1–4 Spielern:** Ihr alle wählt 4 der 5 Karten und legt sie offen in eure Planungsauslage links von eurem Festivaltableau. Die nicht gewählte Karte legt ihr zurück in die Schachtel (oder beiseite).
- **Spiel mit 5–6 Spielern:** Ihr alle behaltet alle 5 Karten und wählt 1 dieser Karten, die ihr sofort aktiviert (siehe KARTENÜBERSICHT auf Seite 11). Die verbliebenen 4 Karten legt ihr in eure Planungsauslage links von eurem Festivaltableau.



Spiel zu ZWEIT

Eine Zweierpartie von **Come Together** steht unter dem Motto "with a little help from a friend". Befolgt dieselben Regeln wie für eine Partie mit 3–6 Spielern, aber mit folgenden Ausnahmen:

ÄNDERUNGEN BEIM AUFBAU:

- Mischt die Freundkarten und legt sie verdeckt als Deck (von nun an **Freunddeck** genannt) neben den Spieler, der sie, immer, wenn ein **Freund** ausgelöst wird, aufdecken soll.
- Legt 4 Helfer einer ungenutzten Farbe neben den entsprechenden Hippiebus auf den Spielplan. Dies sind die aktiven Helfer des **Freunds**. Hinweis: Der **Freund** hat keine ruhenden oder reservierten Helfer.
- Nutzt die erste (obere) Tabelle auf der Rückseite der Aufbaukarte, um die Startressourcen der Spieler zu bestimmen.



Aktive Helfer des Freunds.

SPIELABLAUF:

- Ihr spielt abwechselnd, werdet aber manchmal von einem Dummyspieler, dem **Freund**, unterbrochen. Der **Freund** wird immer dann ausgelöst, wenn einer der beiden Spieler Helfer auf einem Locationfeld mit einem **Herzsymbol** einsetzt (zu finden auf den beiden mittleren Locationfeldern jedes Locationplättchens) und nachdem der Spieler den Locationfeldbonus (sofern vorhanden) genommen hat. Siehe unten.



Beispiel: Da hier ein **Herzsymbol** ist, wird der **Freund** ausgelöst, nachdem **Janis** den Locationfeldbonus genommen hat.

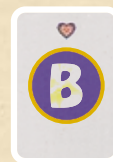
WENN DER FREUND AUSGELÖST WIRD:

- Deckt die obere Karte vom Freunddeck auf. Der Buchstabe auf dieser Karte gibt die Location an.
- Deckt eine zweite Karte von diesem Deck auf. Der Buchstabe auf dieser Karte gibt das Locationfeld an.

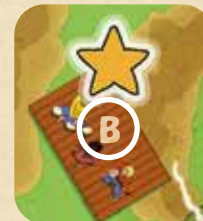
Jede Location und jedes Locationfeld haben ihre eigene ID: A, B, C oder D.

- Nehmt 1 aktiven Helfer des **Freunds** und stellt ihn auf das gerade bestimmte Locationfeld. Sollte das Locationfeld besetzt sein, stellt ihr ihn auf das nächste leere Feld rechts davon (wenn beispielsweise Feld C besetzt ist, stellt ihr ihn auf Feld D). Sollten alle Felder rechts davon besetzt sein, stellt ihn auf das erste leere Feld links davon.

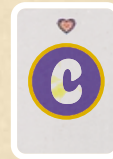
Hinweis: Dieser Helfer wird nun als **Crew** definiert. Die **Crew** des **Freunds** blockiert dieses Feld, bis die Location aktiviert wird. Sie erhöht auch die Bekanntheit der Spieler in dieser Location, wenn sie aktiviert wird.



1. Karte (Location)



Beispiel: Legt die Helfer des **Freunds** auf Location B (Starlocation), Locationfeld C.



2. Karte (Locationfeld)



WENN DER FREUND EINE LOCATION AKTIVIERT:

Der **Freund** aktiviert eine Location auf eine der folgenden zwei Weisen:

- Wenn die erste Freundkarte eine Location angibt, an der der **Freund** bereits eine **Crew** hat.

ODER

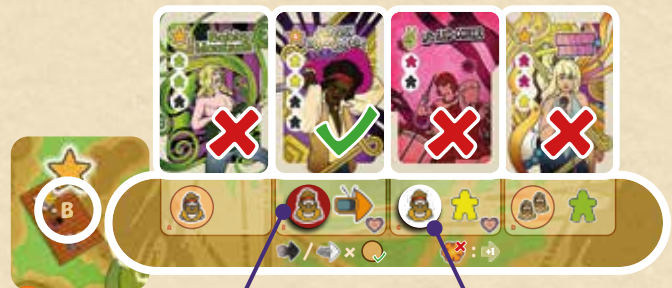
- Wenn die erste Freundkarte eine Location angibt, an der alle Locationfelder bereits besetzt sind.

In beiden Fällen wird die zweite Karte nicht gezogen und keine Helfer eingesetzt. Stattdessen wird die Location ganz normal aktiviert (siehe LOCATION AKTIVIEREN auf Seite 8).

Tipp: Damit ihr den Überblick behaltet, wer vor dieser Aktivierung am Zug war, kann der aktive Spieler seinen Aktivierungsmarker auf die Aktivierungsleiste legen (aber ohne den Bonus zu erhalten).

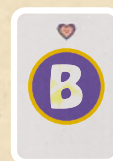
ANDERE REGELN:

- Legt gezogene Freundkarten offen übereinander auf einen Ablagestapel. Ihr dürft immer nur die oberste Karte vom Ablagestapel sehen.
- Wenn das Freunddeck leer ist, mischt alle abgelegten Karten und bildet ein neues Deck. Hinweis: Das kann mitten im Zug des **Freunds** passieren.
- Legt, wenn eine Location aktiviert wird, die Karte, die zu einer **Crew** des **Freunds** gehört, ab. Die **Crew** des **Freunds** (falls vorhanden) geht zurück zu ihrem Hippiebus. Denkt daran, den Countdownmarker weiterzurücken. Hinweis: Der **Freund** könnte eine Location aktivieren, an der keine Spielercrews vorhanden sind. Alle 4 Karten werden dann abgeworfen.
- Der **Freund** erhält keine Punkte, Bekanntheit oder Boni.
- Legt alle **Crews** des **Freunds** am Ende jeder Runde neben ihren Hippiebus.



Janis' Crew

Crew des Freunds



1. Karte (Location)

Beispiel: In einem Zug des **Freunds** zeigt die erste aufgedeckte Freundkarte **B**. Da der **Freund** bereits eine **Crew** in Location B (Starlocation) hat, wird die zweite Karte nicht gezogen. Stattdessen wird diese Location aktiviert. **Janis** (rot) nimmt **Johnny Mad Castle** und rückt bis zu 2 Schritte auf der schwarzen und/oder weißen Leiste vor. Alle anderen Karten werden abgeworfen, einschließlich der Freundkarte.

SOLOSPIEL

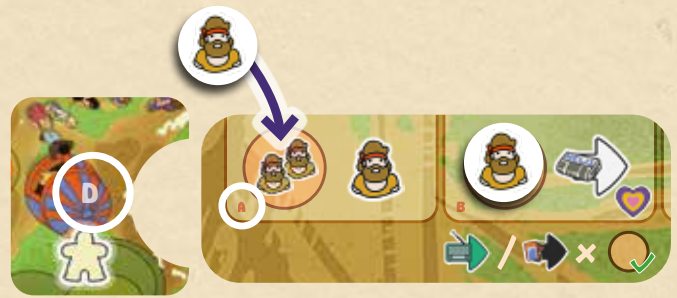
Come Together funktioniert als Solospiel genauso wie ein Spiel zu zweit, aber mit folgenden Ausnahmen:

- Beim Aufbau stellst du 8 Helfer einer ungenutzten Farbe neben den entsprechenden Hippiebus. Diese sind die aktiven Helfer des **Freunds**. Lege außerdem den entsprechenden Aktivierungsmarker (der dem **Freund** gehört) neben den Bus.
- Nutze die zweite (untere) Tabelle auf der Rückseite der Aufbaukarte, um deine Startressourcen zu bestimmen.
- Der **Freund** beginnt: Ziehe 2 Freundkarten und stelle 1 aktiven Helfer des **Freunds** auf das entsprechende Locationfeld. Dann seid ihr, der **Freund** und du, abwechselnd an der Reihe (ignoreiere also das Herzsymbol).
- Der **Freund** darf maximal 2 Crews in derselben Location beschäftigen. Sobald die 1. Freundkarte auf eine Location weist, in der er schon 2 Crews eingesetzt hat, oder die Location bereits voll ist, wird diese Location aktiviert. Lege den Aktivierungsmarker des **Freunds** auf die Aktivierungsleiste.
- Jedes Mal, wenn der **Freund** eine Location aktiviert, verlierst du 2 Punkte (dein 1-Punkt-Marker kann also unter 0 Punkte rutschen).
- Nachdem der **Freund** eine Location aktiviert hat, kommt sein Aktivierungsmarker zurück zu seinem Hippiebus (denk daran, den Countdownmarker weiterzurücken).
- Das Rundenende wird ausgelöst, wenn ein Aktivierungsmarker auf dem 4. Feld der Aktivierungsleiste eingesetzt wird.

Bei der Schlusswertung erhältst du 4 Punkte, wenn du mindestens 10 Meeples hast. Falls nicht, verlierst du 4 Punkte. Vergleiche deine Punktzahl mit der Tabelle unten. Du benötigst mindestens 100 Punkte, um zu gewinnen.

FORTGESCHRITTENER AUFBAU:

Ziehe 4 Karten vom Planungsdeck und behalte 2 davon. Ziehe dann 4 weitere Karten vom Planungsdeck und behalte wieder 2 davon. Wirf alle Karten ab, die du nicht gewählt hast. Lege die 4 gewählten Karten offen in deine Planungsauslage.



Beispiel: Da der Freund (weiß) 2 Helfer in derselben Location haben darf, setzt er einen Helfer in Location D auf Locationfeld A ein.



1. Karte (Location)

Beispiel (Fortsetzung): Im nächsten Zug des Freunds wird wieder Karte D gezogen. Da er mittlerweile 2 Crews in Location D hat, wird diese nun aktiviert.

Keith (blau) verliert 2 Punkte. Allerdings erhält er dennoch die Karte über seiner Crew und darf bis zu 3 Schritte auf der blaugrünen und/oder schwarzen Leiste vorrücken.



Das Rundenende wird nach der 4. Aktivierung eingeleitet.



PUNKTE	ERGEBNIS	SIEG?
0-79	Dazed and confused	Nein
80-89	Can't get no satisfaction	Nein
90-99	Getting better	Nein
100-109	All right now	JA
110-119	Respect	JA
120-129	Dancing in the street	JA
130-139	What a wonderful world	JA
140-149	Wild thing	JA
150+	God only knows...	JA

Spezialfähigkeiten-VARIANTE

Sobald ihr mit der Standardversion von **Come Together** vertraut seid, seid ihr eingeladen, mit der SPEZIALFÄHIGKEITEN-VARIANTE zu spielen. Sie fügt dem Spiel asymmetrische Nachteile (auf den Rückseiten der Festivaltableaus) und Spezialfähigkeiten (auf den Rückseiten der Startbühnenkarten) hinzu.

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELERAUFBAU:

- Jeder Spieler legt 1 Flower-Power-Marker zurück in den Vorrat. Dies wird durch die Klammern in Spalte 2 der Aufbaukarten ausgedrückt.
- Jeder Spieler nimmt sich ein zufälliges Festivaltableau und dreht die **Come Together Music Festival**-Seite nach unten. Jetzt hat jedes Festivaltableau seinen eigenen Nachteil, der die Spezialfähigkeit ausgleicht.
- Vor Schritt 8 des SPIELERAUFBAUS: Anstatt Startbühnenkarten auszuteilen, mischt ihr alle Startbühnenkarten und legt 1 mehr als eure Spieleranzahl in den gemeinsamen Bereich. Die Rückseiten (Spezialfähigkeitseite) liegen dabei oben. Beginnend mit dem Spieler rechts vom Startspieler und weiter entgegen dem Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler eine der ausliegenden Startbühnenkarten und legt sie über seinen Bühnenplatz ganz links. Nicht benötigte Startbühnenkarten legt ihr zurück in die Schachtel.

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELABLAUF:

Jeder Spieler darf seine Spezialfähigkeit nutzen. Wie bei den normalen Regeln darf die Startbühnenkarte ersetzt oder abgeworfen werden. Wenn ihr das tut, verliert ihr sofort eure Spezialfähigkeit.

Hinweis: Abgesehen von der Spezialfähigkeit funktioniert diese Seite der Startbühnenkarte genau wie ihre Vorderseite (ihr könnt sie als Bühnenkarte nutzen).

NACHTEILE DER FESTIVALTABLEAUS:



2 zusätzliche Felder am Anfang der orangefarbenen Leiste



2 zusätzliche Felder am Anfang der blaugrünen Leiste



1 zusätzliches Feld am Anfang der weißen Leiste



Keine Boni auf der orangefarbenen Leiste



1 Bühnenfeld weniger



Meeples und Campkarten, die du von Runde zu Runde behalten darfst, sind um 1 reduziert

SPEZIALFÄHIGKEITEN-ÜBERSICHT



Alle Fortschritte der Bekanntheitsmarker dürfen auf alle Leisten angewandt werden. Beispielsweise bei einer LOCATION AKTIVIEREN-Aktion, bei der du 4 Fortschritte erhältst, darfst du diese auf 4 verschiedenen Leisten vorzurücken.



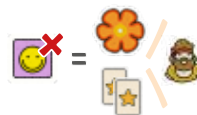
Du darfst jederzeit einen ungewerteten Star über deinen Bühnenkarten oder von deiner Planungsauslage abwerfen, um 3 Schritte auf der orangefarbenen Leiste vorzurücken.



Wenn du eine HELFER EINSETZEN (A)-Aktion auf einem Feld durchführst, das mindestens 2 Helfer benötigt, darfst du 1 Meeple von deinen Campkarten anstelle des oberen Helfer einsetzen (Beispiel: 2 Helfer + 1 Meeple statt 3 Helfer). Wenn später irgendein Spieler die LOCATION AKTIVIEREN-Aktion in dieser Location ausführt, lege den Meeple wieder auf deine Campkarten. Wenn du zu diesem Zeitpunkt allerdings deine Spezialfähigkeit nicht mehr hast, ist der Meeple verloren und kommt zurück in den Vorrat. RUNDENENDE: Jeder Meeple auf einer nicht-aktivierten Location geht beim AUFBAU DER NÄCHSTEN RUNDE verloren.



Wenn du eine HELFER EINSETZEN (A)-Aktion auf einem Feld durchführst, das mindestens 2 Helfer benötigt, darfst du 1 zusätzlichen Helfer hinzufügen, um den Locationfeldbonus zu verdoppeln.



Wenn du eine HELFER EINSETZEN (A)-Aktion mit mindestens 2 Helfern durchführst, darfst du den Locationfeldbonus verweigern, um ENTWEDER einen Flower-Power-Marker, ODER einen aktiven Helfer zu erhalten, ODER 2 Karten vom Stardeck zu ziehen, von denen du 1 Karte sofort aktivieren kannst. Wirf im letzten Fall die nicht gewählte Karte ab.



Wenn du eine HELFER ZURÜCKNEHMEN (C)-Aktion durchführst, darfst du 1 ruhenden Helfer im Hippiebusbereich zurücklassen, um sofort eine HELFER EINSETZEN-Aktion zweimal (anstelle der anderen 3 Optionen) durchzuführen.

Hinweis: Wenn du das machst, musst du Helfer auf genau 2 Locationfeldern einsetzen.

Spiel zu zweit: Wenn du Helfer auf mindestens 1 Locationfeld mit Herzsymbol einsetzt, wird der Freund einmal nach der 2. Aktion ausgelöst, auch, wenn du Helfer auf 2 Herzsymbolen einsetzt.



Du hast 1 permanentes Zusatzzelt auf jeder Campkarte (einschließlich der Startcampkarte). Das kleine Zeltsymbol auf der Karte (über der schwarzen Leiste) wird als das Zusatzzelt genutzt.



Jedes Mal, wenn du eine Publikumkarte aktivierst, darfst du zusätzlich 1 Meeple in einer Farbe deiner Wahl aus dem Vorrat nehmen.

Anhang

SYMBOLE AUF DER AUFBAU-, ÜBERSICHTS- UND RUNDENENDEKARTE:

	Alle Spieler / Spieleranzahl		Pro besetztem Feld 1 Schritt auf einer der 2 Leisten vorrücken
	Anzahl der Flower-Power-Marker		Eigene Crews zum Hippiebus legen
	Anzahl der aktiven Helfer		Neue Auslage aus 4 Karten vom Deck
	Anzahl der ruhenden Helfer		Countdownmarker 1 Schritt vorrücken und Aktivierungsmarker zurücknehmen
	Anzahl der reservierten Helfer		Zeitungswertung
	Helfer einsetzen und Bonus erhalten (wenn vorhanden)		Festivalwertung
	Location aktivieren		Meepleüberschuss (über max) abwerfen
	Helfer vom Hippiebus zurücknehmen		Campkartenüberschuss (über max) abwerfen
	1 aktiven Helfer (aus Reserve) erhalten		4 Locationplättchen für nächste Runde ziehen
	1 aktiven Helfer abwerfen & Helfer einsetzen-Aktion durchführen		Alle Auslagen auffüllen (16 neue Karten)
	3 Karten von einem Deck ziehen. 1 für Planungsauslage auswählen		Weißer Bekanntheitsmarker zurücksetzen
	Aktivierungsmarker einsetzen und Bonus erhalten		Countdownmarker zurücksetzen und Aktivierungsmarker zurücknehmen
	Karte oberhalb von Crew erhalten		

SYMBOLE AUF LOCATIONPLÄTTCHEN:

	Locationfeld		1 Flower-Power-Marker ausgeben, um 1 weiteren Schritt vorzurücken
	Besetztes Locationfeld		Freund wird ausgelöst, wenn hier Helfer eingesetzt werden (nur bei 2 Spielern)

Autoren: Vegard Eliassen Stillerud, Eilif Svensson & Åsmund Svensson
Künstlerische Leitung und Graphikdesign: Yan Moussu
Illustration: EODEgroup
Deutsche Übersetzung und Layout: Lisa P. Reitz
Korrekturleser: Stefan Bongers, Arnd Rothkamp

1. deutsche Auflage
 7/01/23



Weitere Infos:
www.skellig-games.de



Ersatzteilservice:
info@skellig-games.de



Diskutiert mit auf unserem
 Discord-Server!



Deutsche Ausgabe © 2023 von
 Skellig Games GmbH
 Parkweg 6 • 35452 Heuchelheim



Original © 2022 von
 Chilifox Games AS
 Alle Rechte vorbehalten.

SYMBOLE AUF ZEITUNGSPLÄTTCHEN (siehe Seite 13):

MULTIPLIKATOREN:

STRAFEN:

	Anzahl der Meeples		2 Meeples eigener Wahl in den Vorrat zurücklegen
	Anzahl der Meeples in häufigster Farbe		2 Schritte auf schwarzer Leiste zurückgehen (falls möglich). Kein Bonus beim Zurückgehen!
	Anzahl reservierter Helfer		-2 Punkte für jede Starkarte über Bühnenkarten
	Anzahl der Bühnenupgrademarker auf Bühnenfeldern		-2 Punkte für jede Up-and-comer-Karte über Bühnenkarten
	Anzahl vollständiger (passender) Stände		-1 Punkt pro Meeple häufigster Farbe
	Niedrigste Anzahl der Bühnen- oder Campkarten (ausschließlich Startkarten)		Beliebige Bühnenkarte (inkl. Startkarte) abwerfen. Etwaiger Künstler kehrt zurück in Planungsauslage
	Höchstes erreichtes Punktsymbol auf blaugrüner Leiste		Beliebige Starkarte über beliebiger Bühnenkarte abwerfen
	Höchstes erreichtes Punktsymbol auf orangefarbener Leiste		-1 Punkt für jede gewertete Star- und Up-and-comer-Karte
	Höchstes erreichtes MAX-Meeple-Symbol auf schwarzer Leiste		
	Niedrigste Anzahl vorgerückter Schritte auf blaugrüner, orangefarbener oder schwarzer Leiste		
	Anzahl gewerteter Starkarten		
	Anzahl gewerteter Up-and-comer-Karten		

BONUSSYMBOLE (siehe Seite 10):

	Beliebigen Meeple nehmen und auf ein Zelt setzen		1 Meeple spezifischer Farbe nehmen und auf Zelt setzen
	Beliebigen Bekanntheitsmarker 1 Schritt vorrücken		Entsprechenden Bekanntheitsmarker 1 Schritt vorrücken
	Weißer Bekanntheitsmarker 2 Schritte vorrücken		1 Flower-Power-Marker aus dem Vorrat erhalten
	1 aktiven Helfer (aus eigener Reserve) erhalten		1 Bühnenupgrademarker erhalten und als Zusatzticket oder vollständigen Wasserstand einsetzen
	1 Karte aus Planungsauslage aktivieren		
	1 oder 2 Punkte pro Meeple spezifischer Farbe auf allen Campkarten erhalten		1 Up-and-comer- oder Starkarte (wie bei Festivalwertung) werten
	2 Punkte erhalten		