

Ein **Benjamin Schultz** Spiel



## Spielregeln

**Boardgame Racoon** präsentiert

Spiel #5 der **Pocket Game Serie**

Für 2-5 Spieler, Mit einer Spielzeit von 45 Minuten

Ab 12 Jahren



*Das Fernsehen hat ein Problem. Nicht nur bedrohen Streamingdienste und Videoportale die Sender, nein, auch das Image ist durch Lügenpresse und Fake News Vorwürfe ruiniert. Könnt Ihr euren Sender retten?*

*Schließt die lukrativsten Werbeverträge ab, schätzt die Zuschauer richtig ein, bringt die besten Filme aller Zeiten und führt euren Sender zum Sieg im Kampf um die Quote. Prime Time ist ein schnelles Kartenspiel, das von euch Planung, Strategie und Bluffen verlangt.*



## Inhalt

1. Spielmaterial.....	2
2. Spielziel und Ablauf.....	2
3. Spielkonzepte und euer Schreibtisch.....	3
4. Spielvorbereitung.....	6
5. Die Spielrunde.....	7
6. Spielende.....	12
7. Besonderheiten.....	13

## 1. Spielmaterial

Primetime ist ein reines Kartenspiel. Das Spiel besteht aus:

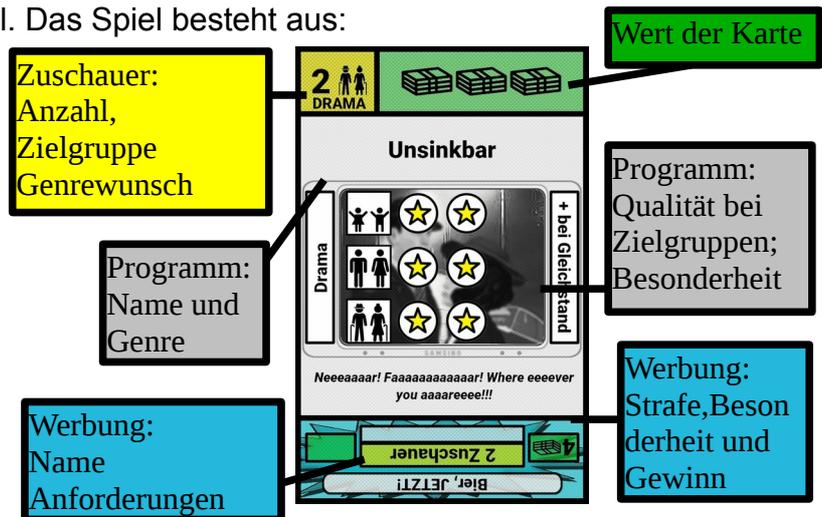
- 16 Imagekarten
- 3 Trailerkarten
- 3 Regelkarten
- 5 Übersichtskarten
- 106 Programmkarten

Eine Programmkarte ist immer wie rechts abgebildet aufgebaut.

Jede Programmkarte hat 4

Bereiche, die farblich getrennt sind:

Ihren Wert, Ihren Werbevertrag, die Zuschauer und ein Programm. Je nachdem wo die Karte liegt und wie sie benutzt wird, wird immer nur ein spezieller Bereich verwendet. Benutzt ein Spieler z.B. ein Karte als Zuschauer, wird nur der gelbe Bereich benutzt.



## 2. Spielziel und Ablauf

Ziel des Spiels ist es, der Spieler zu sein, der als erster 13 (?) Image erreicht. Hat ein Spieler am Ende einer Runde dieses Ziel erreicht, gewinnt er das Spiel.

Image erhält man auf 3 Arten:

- Der Spieler mit den meisten Zuschauern in einer Runde erhält Image, der Spieler mit den niedrigsten verliert Image.
- Das Senden von einigen Kultursendungen bringt Image
- Im Laufe des Spiels werden Preise vergeben, die ebenfalls Image bringen. Es gibt Preise für die meiste Kultur, für das beste und für das teuerste Programm.

Das Spiel läuft dabei immer in Runden ab. Jede Runde besteht aus 4 Phasen:

- Marktanalyse (Neue Werbeverträge und erste mögliche Zuschauer werden von den Nachziehstapeln gezogen und in die Tischmitte gelegt)
- Programmplanung (Die Spieler legen ihr Programm und mögliche Zuschauer, außerdem schließen sie Werbeverträge)
- Senden (Die Zuschauer werden je nach Programm an die Spieler verteilt)
- Sendeschluss (Image und Werbung werden je nach Zuschauer verteilt und eingelöst, neue Handkarten, aufräumen)

Es werden solange Runden gespielt, bis ein Spieler das Spielziel erreicht hat.

### 3. Spielkonzepte und eurer Schreibtisch

Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn eine Übersichtskarte, welche er vor sich legt. Diese



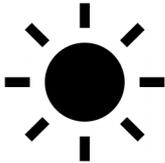
hilft euch, die Übersicht über eure ausgelegten Karten zu behalten. In der Mitte der Karte findet Ihr zusätzlich ein Hilfe welche Aktionen Ihr in Phase 2 einer Spielrunde durchführen könnt.

An dieser Karte, eurem Schreibtisch als Programmdirektor, läuft alles zusammen. Je nachdem, an welcher Seite der Übersichtskarte eine der Spielkarten liegt, wird ein anderer Bereich wichtig. Dies erkennt Ihr auch an den farbigen Hintergründen. Liegt eine Karte rechts des Schreibtisches neben dem blauen Bereich, so ist auch nur der blaue Bereich der Karte relevant.

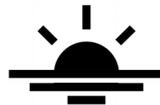
Es gibt vier Bereiche an eurem Schreibtisch: Programm, Zu sendende Werbung, Gewonnene Zuschauer und euer Image:

#### a) Euer Programm und die 3 Sendezeiten

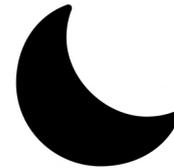
In Primetime gibt es drei Sendezeiten, zu denen Ihr Programme ausstrahlen könnt.



Tags



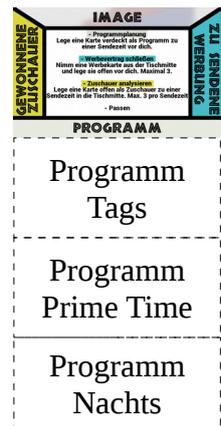
Prime Time



Nachts

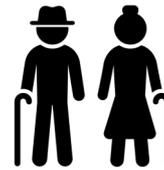
Zu jeder dieser Sendezeiten schauen andere Zuschauer und ihr könnt zu jeder Sendezeit genau ein Programm ausstrahlen. Daher legt ihr auch immer bis zu drei Programme pro Runde aus. In welcher Reihenfolge Ihr die Programm auslegt ist dabei egal. Wichtig ist nur, dass durch den Abstand und die Position der Karte klar ist, welches Programm zu welcher Zeit gesendet werden soll. Die Reihenfolge von oben nach unten ist dabei immer Tags, Prime Time und Nachts. Achtung! Einige Programm können nur zu bestimmten Sendezeiten ausgestrahlt werden.

Legt Ihr während Phase 2 „Sendeplan“ hier eine Karte hin, so wird diese in Phase 3 „Senden“ zu der entsprechenden Sendezeit ausgestrahlt. Es zählt dabei der Teil der Karte mit grauem Hintergrund.



## b) Die Zuschauer

Zuschauer gibt es in 3 Zielgruppen: Jugendliche, Erwachsene und Rentner:



Zuschauer haben dabei immer eine Zahl vor ihrem Symbol stehen, welche angibt, wie viele Zuschauer der entsprechenden Zielgruppe zuschauen.

Bei den Programmen findet Ihr immer die Attraktivität der Sendung auf die einzelnen Zielgruppen. Je mehr  ein Programm bei der Zielgruppe hat, desto eher werden Zuschauer der Zielgruppe sich diese Sendung ansehen.

Einige Zuschauer erwarten allerdings bestimmte Genres. Diese werden **nur** Programme des angegebenen Genres ansehen und nichts anderes.



Innerhalb des Genres entscheidet dann wieder die Attraktivität der Sendung.

In diesem Beispiel würden zwei Rentner nur Kultur Sendungen ansehen wollen. Von den Kultur Sendungen schauen sie dann diejenige mit den meisten .

Alle Zuschauer einer Runde werden in der Mitte des Tisches nach Sendezeiten sortiert



gesammelt. Sollte es euch mit eurem großartigem Programm in Phase 3 „Senden“ gelingen einige Zuschauer zu gewinnen, so legt Ihr sie links an euren Schreibtisch an. Wenn Ihr Zuschauer erst einmal gewonnen habt, so ist die Sendezeit egal. Wichtig

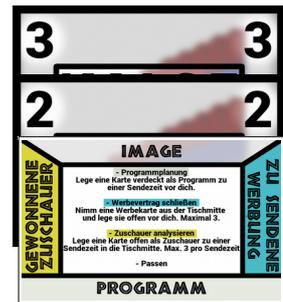
ist nur, dass man erkennt, wie viele Zuschauer Ihr in den einzelnen Zielgruppen habt. Für Zuschauer gilt der gelbe Bereich einer Karte. Im Beispiel links, hat es der Spieler geschafft, 2 Erwachsene und 1 Jugendliche zu gewinnen, die sein Programm schauen.

## d) Image

Das Image eures Senders repräsentiert, wie positiv Ihr in der Öffentlichkeit gesehen werdet. Da es der Maßstab eures Erfolges ist und Ihr gewinnt sobald Ihr 13 (?) Image habt, solltet ihr diesen Wert besonders im Auge behalten. Sollte das Image eines Spielers irgendwann auf 0 fallen, ist das Spiel ebenfalls mit einer schmachvollen Niederlage für diesen Spieler beendet. Ein weiterer Grund, das Image ganz genau im Auge zu behalten. Ihr gewinnt und Verliert Image durch die Gesamtanzahl an Zuschauern in einer Runde, durch Fernsehpreise und besondere Programme und Werbung.

Euer aktuelles Image wird als einziges nicht durch die normalen Spielkarten, sondern durch die speziellen Imagekarten repräsentiert. Diese liegen als Vorrat in der Tischmitte und werden bei Bedarf oben an euren Schreibtisch angelegt.

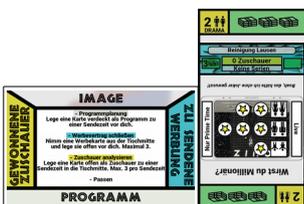
Die Imagekarten sind doppelseitig. Es gibt Karten mit einer Eins und Zwei und Karten mit einer Drei und Fünf. Wann immer sich euer Image ändert dreht die Karten entsprechend um oder tauscht sie mit dem Vorrat bzw. nehmt euch zusätzliche aus diesem. Würdet Ihr in diesem Beispiel ein Image verlieren, so dreht einfach die Zweierkarte um, würdet Ihr ein Image gewinnen, so dreht einfach beide Karten um.



### e) Werbung

Kein Fernsehsender kommt ohne Werbung aus und so solltet auch Ihr welche ausstrahlen. Werbung ist eure Einnahmequelle, mit der Ihr immer bessere Programme kaufen könnt. Von dem Geld, dass Ihr damit verdient, könnt Ihr euch für die nächste Runde neue Handkarten kaufen. Allerdings müsst ihr den grün markierten Wert zwischen Eins und Drei einer Karte bezahlen. Habt Ihr also beispielsweise Werbeeinnahmen von Sechs, so könnt Ihr entweder Sechs nicht so gute Programme im Wert von Eins kaufen oder Drei mittlere Programme im Wert von Zwei oder Zwei Top Programme im Wert von Drei oder eine beliebige Kombination.

Die Werbeverträge, die ihr dafür abschließen könnt, werden immer zu Rundenbeginn in die Tischmitte gelegt. Während Ihr in Phase 2 euer Programm plant, könnt Ihr euch einen der Werbeverträge nehmen und ihn rechts neben eurem Schreibtisch platzieren. Werbung ist dabei nicht an Sendezeiten gebunden.



dabei nicht an Sendezeiten gebunden.

Werbung bringt dabei immer Einnahmen abhängig von der Zuschaueranzahl, die Ihr mit eurem Programm gewonnen habt. Gelingt es euch jedoch nicht genügend Zuschauer zu gewinnen, um alle abgeschlossenen Werbeverträge zu erfüllen, so müsst Ihr eine Strafe zahlen. Seid also Vorsichtig, welche Werbeverträge Ihr abschließt. Bei Werbung zählt immer der Blau hinterlegte Bereich einer Karte. Zusätzlich ist der Werbebereich auch noch auf den Kopf gestellt, so dass Ihr die Karte drehen müsst.

Hier findet Ihr den Namen des Werbepartners und wie viele bzw was für Zuschauer ihr am Ende der Runde haben müsst. (Hier: 3) Im unteren Teil der Karte erfahrt ihr ganz links, wie viel Geld ihr bekommt, wenn ihr die geforderten Zuschauer am Ende der Runde habt (hier: 6). In dem Kasten rechts seht ihr, wie viel Strafe ihr zahlen müsst, sollte euch das nicht gelingen (Hier 1). Die 6 Geld bekommt ihr dann natürlich nicht. In dem Kasten in der Mitte seht ihr noch Die Besonderheiten des Vertrages. In diesem Fall darf sich keine Kultur zu irgendeiner Sendezeit in eurem Programm befinden, sonst gilt der Vertrag als nicht erfüllt und ihr müsst die Strafe zahlen.

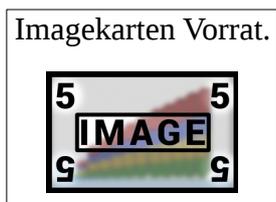
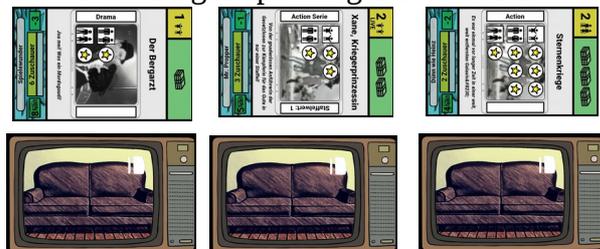
#### 4. Spielvorbereitung

Gebt als erstes jedem Spieler eine Hilfskarte. Legt die übrigen Hilfskarten zurück in die Schachtel, sie werden nicht benötigt. Jeder Spieler stellt nun wie oben beschrieben sein Image auf den Startwert von 5. Legt die übrigen Imagekarten als Vorrat in die Tischmitte. Legt die drei Regelkarten und die drei Trailer Karten offen in die Tischmitte.

Die drei Regelkarten legt Ihr in der Reihenfolge der Sendezeiten übereinander. Sie bilden die Ablagefläche für Karten die aus der Hand als zu gewinnende Zuschauer gespielt werden und für die Werbeverträge, die Ihr diese Runde abschließen könnt. Legt danach die 3 Trailerkarten zu den entsprechenden Sendezeiten.

Nehmt nun alle übrigen Karten und sortiert diese nach ihrem grün hinterlegten Kartenwert. Mischt die 3 entstandenen Stapel einzeln gut durch und legt sie in die Tischmitte. Zieht abschließend von jedem Stapel noch eine Karte und legt sie als Ablagestapel daneben.

Programmkarten. Nachziehstapel sortiert nach Wert Eins, Zwei und Drei. Dazu Ablagestapel im gleichen Wert.



Zuschauerbereich.  
Hier werden Karten als Zuschauer abgelegt, die in dieser Runde zu schauen und von euch gewonnen werden können. Zuschauer müssen immer einer Sendezeit zugeordnet sein. Es können maximal drei Karten als Zuschauer pro Sendezeit liegen.



Werbereich.  
Hier liegen Karten als Werbung aus. Die Karten werden also gedreht und so übereinander gelegt, dass nur der Werbeanteil zu sehen ist. Dies sind die Werbeverträge, die Ihr diese Runde abschließen könnt.

Jeder Spieler zieht nun 6 Karten vom 1er und 1 Karte vom 2er Stapel und nimmt diese verdeckt auf die Hand.

Im Spiel zu 5. zieht jeder 5 Karten vom 1er und 2 Karten vom 2er Stapel.

## 5. Die Spielrunde

Das Spiel verläuft in Runden. Solange bis ein Spieler am Ende einer Runde 13 (?) Image hat und damit das Spiel gewinnt. Jede Runde ist in 4 Phasen aufgeteilt, die immer nacheinander durchgeführt werden:

### a) Marktanalyse

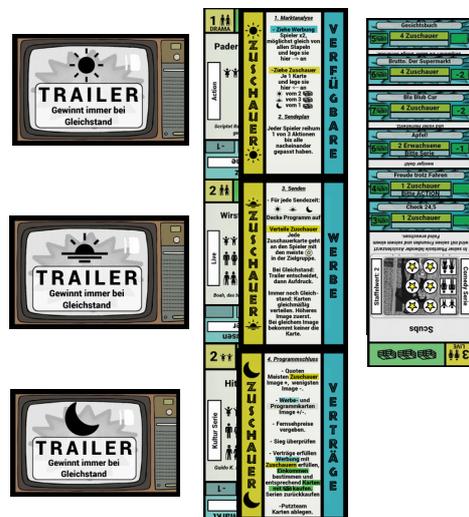
In dieser Phase wird die Spielrunde vorbereitet. Dazu werden hier Anzahl der Spieler mal Zwei neue Angebote von Werbung von den Nachziehstapeln gezogen und in den Bereich der verfügbaren Werbeverträge ausgelegt. Einer von Euch zieht also von den drei Nachziehstapeln eine entsprechende Anzahl von Karten. Zieht dabei möglichst gleichmäßig von allen Stapeln. Könnt Ihr nicht von allen Stapeln die gleiche Anzahl von Karten legen, so zieht von den niedrigsten Stapeln weniger Karten. Legt diese Karten nun

offen so übereinander, dass nur der Werbeanteil der Karte zu sehen ist in die Tischmitte in den

Werbebereich. Außerdem legt Ihr noch die ersten potentiellen Zuschauer aus. Dazu zieht Ihr vom 2er Stapel eine Karte und legt sie in die Tischmitte in den Zuschauerbereich, die die Sendezeit Tags repräsentiert.

Dies sind die Zuschauer, die zu dieser Zeit auf jeden Fall fernsehen wollen. Zieht danach noch für die

Primetime vom 3er Stapel und für Nachts vom 1er Stapel jeweils eine Karte und positioniert sie entsprechend.



### b) Sendeplan

Hier trifft Ihr als Programmchefs die Entscheidungen! Hier wird das Programm für den folgenden Tag festgelegt, die Zuschauer analysiert und werden Werbeverträge geschlossen.

Der Spieler mit dem niedrigsten Image beginnt die Sendeplan Phase (In Runde 1 der mit dem größten Fernseher...er hat genug zu kompensieren). Jeder Spieler kann nun reihum eine von 3 Aktionen ausführen. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe usw., bis alle Spieler direkt nacheinander gepasst haben. Jeder Spieler ist also mehrmals an der Reihe, kann aber immer nur 1 der 3 Aktionsmöglichkeiten durchführen. Wenn ihr an der Reihe seid, könnt ihr entweder passen oder genau eine dieser Aktionen durchführen

### b1) Programmplanung

Legt eine eurer Handkarten verdeckt in den Bereich Programm eurer Hilfskarte vor euch



aus, um diese später in der Sende Phase zu senden und damit Zuschauer zu gewinnen. Achtet dabei durch entsprechend Abstand zu eurer Hilfskarte da drauf, dass klar ist, zu welcher Sendezeit ihr die Karte ausspielt. Seid ihr der erste Spieler, der zu dieser Sendezeit ein



Programm auslegt, nehmt euch die der Sendezeit entsprechende Trailerkarte und legt sie neben das Programm. Sollte es später beim Senden einen Gleichstand in der Attraktivität der Sendung geben, gewinnt eure Karte. Ein einmal gelegtes Programm könnt

Ihr in dieser Runde nicht wieder auf die Hand nehmen. Hier hat z.B. ein Spieler ein Programm zur Prime Time ausgelegt. Da noch kein anderer Spieler ein Programm zu dieser Sendezeit gelegt hat, hat er sich die Trailerkarte genommen.

### b2) Zuschaueranalyse

Legt eine Handkarte offen in den Zuschauerbereich eines Sendeplatzes in der Mitte des Tisches. Diese Karte gilt in der Sende Phase als Zuschauer, die ihr mit eurem Programm gewinnen könnt. Achtung! Pro Sendezeit dürfen maximal 3 Zuschauerkarten ausliegen!



Dabei wollen immer alle aus liegenden Zuschauer fernsehen. Hier schauen z.B. 2 Erwachsene und 1 Jugendliche Tagsüber.

### b3) Werbeverträge

Nehmt eine der offen in der Tischmitte im Werbebereich liegenden Karten und legt sie als abgeschlossener Werbevertrag neben eure Hilfskarte.

Damit sendet Ihr in dieser Runde diese Werbung und habt einen Werbevertrag abgeschlossen, den ihr erfüllen müsst! (Siehe 4d Werbung). Ihr behauptet also, bis zum Ende der Runde so viele Zuschauer mit eurem Programm für euch zu gewinnen, wie auf der Werbekarte angegeben.

Hier würde der Spieler beispielsweise behaupten 4 Zuschauer zu gewinnen. Sollte er dies mit seinem Programm schaffen, so erhält er am Ende der Runde 7 Einkommen, mit dem er neue Karten kaufen kann. Schafft er es nicht, muss er eine Strafe von 3 Zahlen. Denk daran: Werbeverträge sind nicht an Sendezeiten gebunden, es ist also egal wann Ihr die Zuschauer gewinnt.

Achtung! Ihr dürft höchstens 3 Werbeverträge pro Runde abschließen!

**Passen:** Ihr könnt euch auch dazu entscheiden, nichts zu tun und zu passen. Dann ist direkt der nächste Spieler an der Reihe. Passen alle Spieler direkt hintereinander endet diese Phase! Wenn Ihr einmal gepasst habt, dürft Ihr aber in der nächsten Runde wieder eine Aktion durchführen oder erneut passen.

### c) Senden

In dieser Phase werden die festgelegten Programme ausgestrahlt und die Zuschauer entscheiden sich, welches Programm sie sehen wollen. Geht die folgenden Schritte nacheinander einzeln für jede Sendezeiten durch:

Jeder Spieler deckt das vor ihm liegende Programm für die Sendezeit auf.

Nun werden die im Zuschauerbereich der Tischmitte liegenden Karten der entsprechenden Sendezeit verteilt: In jeder Zielgruppe schauen alle Zuschauer zunächst einmal das Programm mit den meisten , also dasjenige, dass auf sie die höchste Attraktivität ausstrahlt.

Haben mehrere Programme die gleiche Attraktivität, so entscheidet zunächst die Trailerkarte und dieses Programm gewinnt in dieser Sendezeit alle Zuschauer der Zielgruppe.

Liegt keine Trailerkarte, so entscheidet der bei manchen Karten vorhandene Aufdruck (+/- Gleichstand).

Gibt es keinen Aufdruck oder ist er gleich, werden die Karten möglichst gleichmäßig unter den Programmen verteilt. Wobei der Spieler mit dem höheren Image im Zweifel die höhere



abgeschlossen, den ihr erfüllen müsst! (Siehe 4d Werbung). Ihr behauptet also, bis zum Ende der Runde so viele Zuschauer mit eurem Programm für euch zu gewinnen, wie auf der Werbekarte angegeben.

Karte erhält. Herrscht auch hier Gleichstand, erhält keiner der Spieler irgendwelche Zuschauer.

Haben Zuschauer besondere Genre Wünsche gelten die oberen Regeln, jedoch nur für Programme dieses Genres!

Beispiel:



Diese Zuschauerkarten wurden für die Sendezeit Tags in Phase 1 gezogen bzw. In Phase 2 von den Spielern gelegt. Sie liegen also in der Tischmitte als

mögliche Zuschauer. Insgesamt schauen 4 Rentner und 1 Jugendliche, die Comedy sehen will.

3 Spieler haben diese Programme für diese Sendezeit ausliegen:

Die 1 Jugendliche schaut entweder das Programm von Spieler 2 oder 3, da sie Comedy will. Da das Programm von Spieler 3 mehr Sterne bei Jugendlichen hat, erhält dieser Spieler die Zuschauerkarte.



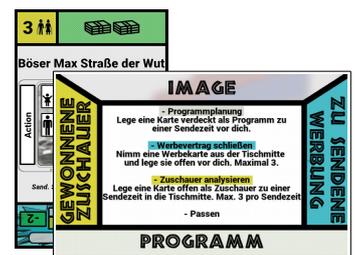
Spieler 1

Spieler 2

Spieler 3

Die Rentner könnten von der Attraktivität der Programme sowohl bei Spieler 1, als auch bei Spieler 2 zuschauen (beider 1 Stern gegen 0 Sterne von Spieler 3)). Es liegt keine Trailerkarte und es gibt keinen Aufdruck. Also werden die Karten aufgeteilt. Spieler 1 hat mehr Image und erhält die 3 Rentner Karte, Spieler 2 die andere.

Jeder nimmt die von ihm gewonnen Zuschauer aus dem Zuschauerbereich der Tischmitte und legt sie offen neben den gewonnenen Zuschauer Bereich seiner Hilfskarte. Herzlichen Glückwunsch, diese Zuschauer sehen das von euch ausgewählte Programm. Spieler 1 aus dem obigen Beispiel würde sich also die 3 Rentner Karte aus der Tischmitte nehmen und an seinen Schreibtisch legen.



Nachdem Ihr dies für jeden Sendeplatz durchgeführt habt, endet diese Phase.

#### d) Sendeschluss

Am Ende einer Runde werden die Ergebnisse ausgewertet und abgerechnet.

Als erstes werden die Quoten des Tages bestimmt:

Jeder Spieler zählt die Anzahl an Zuschauern zusammen, die vor ihm liegen, also alle, die er im Laufe der Runde gewonnen hat. Dies ist seine Quote. Die Spieler vergleichen nun Ihre Quoten und je nachdem, welcher Spieler, welche Quote hat, passt nun jeder sein Image entsprechend an:

	Höchste Quote	Zweit höchste Quote	Zweit niedrigste Quote	Niedrigste Quote
3 Spieler	+1	-	-	-1
4/5 Spieler	+2	+1	-1	-2

Sollten mehrere Spieler die gleiche Quote haben, so erhalten sie beide den Image Gewinn bzw Verlust. Spieler können auch mehrere der Imageanpassungen bekommen! Bsp.:

Die Quoten des Tages sind 6, 4, 4 und 2. Die Spieler mit einer Quote von jeweils 4 haben beide sowohl die zweit höchste, als auch die zweit niedrigste Quote. Also würden sie jeder +1 und -1 Image bekommen.

Manche Programme und Werbeverträge beeinflussen ebenfalls das Image positiv oder negativ. Jeder Spieler führt dies nun bei sich aus. Hattet Ihr beispielsweise diesen Werbevertrag geschlossen, so verliert Ihr 1 Image.



Liegt in der Tischmitte eine Fernsehpreiskarte (siehe 8b), so wird dieser nun vergeben.

Sind alle Imageanpassungen abgeschlossen, überprüft jeder Spieler, ob er 13(?) Image hat. Wenn ja, endet das Spiel.

Sollte das Spiel weitergehen, handelt nun jeder Spieler seine Werbeverträge ab.

Hat er genügend und die richtigen Zuschauer in dieser Runde gewonnen, um eine vor ihm liegende Werbekarte zu erfüllen, so berechnet er den angegebenen Betrag als Gewinn. Wenn nicht, so muss er die angegebene Strafe von seinem Gewinn abziehen. Es zählt dabei die Anzahl an Zuschauern, die an seinem Schreibtisch bei gewonnen Zuschauern

liegen. Ein Vertrag muss also nicht mit einer einzelnen Karte bezahlt werden und Karten dürfen entsprechend nicht mehrfach verwendet werden, um mehrere Verträge zu erfüllen. Hat der Spieler seinen Gewinn oder Verlust berechnet, so muss er diesen nun in sein Programm investieren bzw. bezahlen.

Jeder darf nun reihum, beginnend mit dem Spieler mit dem höchsten Image von den Nachziehstapeln neue verdeckte Handkarten ziehen. Das ziehen von einem Stapel kostet dabei immer so viel, wie die Karten des Stapels wert sind. Solltet ihr Verlust gemacht haben, müsst ihr Handkarten im Wert des Verlustes abwerfen.

*Beispiel:*

Ein Spieler hat diese Werbekarten und Zuschauer im Laufe der Runde erworben. Den Biber Holz Vertrag kann er erfüllen, indem er beliebige seiner insgesamt 6 Zuschauer verwendet. Den Vertrag mit Berliner Pilz jedoch hat er nicht erfüllt, da er, egal welche Zuschauer er verwendet, nur 2 Erwachsene hat. Damit bekommt er 6 Einnahmen, muss aber 1 Strafe zahlen und errechnet einen Gewinn von 5. Er kann nun beliebig Karten kaufen, also 5 1er oder eine 3er und zwei 1er oder eine beliebige andere Aufteilung.

Zuschauer verwendet. Den Vertrag mit Berliner Pilz jedoch hat er nicht erfüllt, da er, egal welche Zuschauer er verwendet, nur 2 Erwachsene hat. Damit bekommt er 6 Einnahmen, muss aber 1 Strafe zahlen und errechnet einen Gewinn von 5. Er kann nun beliebig Karten kaufen, also 5 1er oder eine 3er und zwei 1er oder eine beliebige andere Aufteilung.

Sind alle Sendungen gesendet und alle Werbeverträge abgehandelt, erscheint das Putzteam. Legt nun alle offen vor den Spielern liegenden Programmkarten (Ausnahme: Serien! Siehe 8b), alle nicht verteilten Zuschauer und nicht vergebenen Werbekarten auf die Ablagestapel entsprechend des Wertes der Karte. Legt nun die Trailerkarten wieder in die Tischmitte. Nun sollte euer Tisch vom Aufbau her genau so aussehen, wie zu Spielbeginn. Damit ist die Runde beendet und es beginnt ein neuer Sendetag.

## 6.Spielende

Das Spiel endet am Ende der Runde, in der mind. ein Spieler mind. 13 (?) Image hat oder ein Spieler sein letztes Image abgeben müsste. Der Spieler mit dem höchsten Image hat das Spiel gewonnen und wird neuer Programmchef der öffentlich Rechtlichen! Sollten mehrere Spieler gleich viel Image besitzen, entscheidet der Wert der Handkarten.

## **7. Besonderheiten**

### 7a) Die Kartenstapel

Wann immer einer der Nachziehstapel eines Wertes leer ist, mischt den Ablagestapel des Wertes und bildet damit einen neuen Nachziehstapel.

### 7b) Serien

Serien können beim Verträge erfüllen wieder auf die Hand genommen werden. Dazu müsst ihr den auf der Karte angegebenen Staffelpunkt bezahlen, indem ihr euren Gewinn entsprechend reduziert.

### 7c) Fernsehpreise

Wann immer eine der 3 Fernsehpreiskarten gezogen wird, kommt sie in die Mitte des Tisches. Es wird immer sofort eine neue Karte als Ersatz gezogen.

Im Quotenabschnitt der Sendeschlussphase wird der Preis vergeben. Dies bedeutet, dass der Spieler ermittelt wird, der die entsprechenden Bedingungen erfüllt. Haben mehrere Spieler die Bedingungen erfüllt, so erhalten alle diese Spieler die angegebene Belohnung.

### 7d) Nicht erlaubte Programme

Sollte ein Spieler einmal ein Programm zu einer Sendezeit ausgelegt haben, zu der es nicht erlaubt ist (bspw eine „Tags“ Live Sendung in der Nacht oder eine „Fsk: Nur Nachts“ Sendung zur Primetime), so zählt diese Karte als hätte sie Null Sterne in jeder Zielgruppe.

### 7e) Regelvariante für Einsteiger: Mit Image bezahlen

Es kann vorkommen, dass ein Spieler seine Zuschauerzahlen falsch einschätzt. Dann dürft ihr beim Verträge erfüllen euer Image um eins reduzieren, um eine neue Karte vom 1er Stapel zu ziehen. Dies dürft ihr beliebig oft tun.

