



**MILLION
DOLLAR**
Script



SPIELANLEITUNG

DIE WELT DES SPIELS

Die Zeit des Jahres ist gekommen, in der Hollywood-Studios sich neue Ideen für Filme anhören. Wie jedes Jahr hofft man, den nächsten weltweiten Blockbuster zu landen. Teams von Drehbuchautoren konkurrieren verbissen um den Erfolg – wer den Drehbuch-Auftrag ergattert, kann Millionen verdienen.

Million Dollar Script findet im glamourösen Konferenzraum eines großen Hollywood-Studios statt. Nach gründlicher Marktanalyse hat die Chefetage sich für eine Knaller-Helden-Schurken-Kombination mit einer bewährten Struktur entschieden, von der schon so ziemlich jeder Kinohit der letzten zig Jahre Gebrauch machte. Da wird kein Risiko eingegangen. Nun fehlen dem Studio nur noch die Details, die die Geschichte zum Leben erwecken.

Zwei Teams von Drehbuchautoren sind eingeladen worden, einem hochrangigen Produzenten ihre Ideen vorzustellen. Beide Teams arbeiten zeitgleich an demselben Filmprojekt und präsentieren ihre Vorschläge für fünf verschiedene Abschnitte der Handlung. Am Ende jeder Runde wählt der Produzent die Idee, die ihm besser gefällt. Diese wird nun Teil der Handlung.

ZIEL DES SPIELS

Jedes Team kämpft darum, die Mehrheit der fünf Runden zu gewinnen und sich am Ende den lukrativen Drehbuchauftrag zu sichern.

INHALT



36 Heldenkarten



36 Schurkenkarten



6 Profilkarten



5 Produzentenkarten



1 Sanduhr



Diese Spielanleitung



5 grüne Teamkarten



5 rote Teamkarten



5 blaue Teamkarten



4 grüne Aufgabenkarten



4 rote Aufgabenkarten



4 blaue Aufgabenkarten

SPIELVORBEREITUNG

1. Besetzt die Produzenten-Rolle

Der Produzent ist eine Kombination aus Schiedsrichter und Zeremonienmeister. Je extrovertierter und dynamischer die Person ist, die diese Rolle spielt, desto mehr Spaß wird sie wahrscheinlich daran haben.

2. Wähle ein Produzenten-Profil

Der Spieler, der die Rolle des Produzenten übernimmt, wählt oder zieht nach dem Zufallsprinzip eine der Profilkarten.

Die Vorderseite einer Profilkarte zeigt ein Bild des Produzenten, der durch den Spieler verkörpert wird. Die Rückseite der Karte ist eine geheime Liste dessen, was dieser Produzent in Filmen schätzt. Die Drehbuchautoren dürfen die geheime Liste des Produzenten nicht sehen.

3. Bildet Teams

Die übrigen Spieler werden in zwei Teams aufgeteilt: ‚Team Rot‘ und ‚Team Grün‘. Die Mitglieder jedes Teams sollten zusammensitzen.

Ein drittes Team, ‚Team Blau‘, kommt nur im Ausnahmefall ins Spiel, und zwar wenn ihr genau 4 Spieler seid. Anstatt euch in einen Produzenten und zwei ungleiche Teams aufzuteilen (eines bestehend aus zwei Spielern, und eines aus nur einem), könnt ihr euch entscheiden, jeden Spieler sein eigenes ‚Team‘ sein zu lassen. In dem Fall gäbe es dann 1 Produzenten und 3 ‚Teams‘, die aus je einem Spieler bestehen. Die Spielregeln ändern sich nicht, wenn mit 3 Teams gespielt wird.

Im weiteren Verlauf dieser Spielanleitung gehen wir davon aus, dass ihr mit 2 Teams spielt.

4. Bereitet den Spielbereich vor

- Bildet je einen Stapel mit roten und grünen Teamkarten, und einen Stapel mit den hellblauen Produzentenkarten (alle diese Karten haben große Nummern auf der Rückseite). Ordnet die Karten jedes Stapels in der Reihenfolge von 1 bis 5 an, wobei 1 oben liegt (siehe Illustration auf der nächsten Seite).
- Nehmt die orangenen Heldenkarten und die lila Schurkenkarten (mit dem Stern auf der Rückseite), mischt jeden Stapel einzeln durch und legt sie als verdeckte Stapel ab, wie auf der nächsten Seite gezeigt.
- Legt die Aufgabenkarten griffbereit vor den jeweiligen Teams ab.
- Stellt die Sanduhr in die Mitte des Spielbereichs.



5. Einigt euch auf ein Genre

In Filmen gibt es allerlei Genres. Das ist bei Million Dollar Script nicht anders. Wenn ihr zum ersten mal spielt, empfehlen wir euch aber, mit dem ‚Blockbuster-Modus‘ zu beginnen. Er erlaubt es euch, Elemente verschiedener Genres in eurer Präsentation zu verwenden. Einen Cowboy sieht man für gewöhnlich in einem Western, einen Cyborg in Science-Fiction, und einen Vampir in einem Horrorfilm. Einen bionischen Blutsauger mit magischer Flinte hingegen findet man nur im ‚Blockbuster-Modus‘.

Später, wenn ihr mit dem Spiel etwas vertrauter seid, kann es viel Spaß machen, euren Film auf ein bestimmtes Genre zu beschränken. Zur Auswahl stehen:



Blockbuster



Science-Fiction



Drama



Western



Action/Abenteuer



Fantasy



Krimi/Thriller



Horror

SPIELVERLAUF

Das Spiel besteht aus 5 Runden. In jeder Runde zieht der Produzent die oberste Karte vom Stapel der Produzentenkarten. Es folgen 4 Spielphasen. Diese Phasen werden im Folgenden ausführlich beschrieben. Nachdem die letzte der 5 Produzentenkarten durchgespielt wurde, ist das Spiel beendet. Die Punkte werden gezählt und das Gewinnerteam wird bekannt gegeben.

1. Herausforderung

Jede Runde beginnt mit einer Herausforderung. Hierzu liest der Produzent die jeweilige Produzentenkarte für die aktuelle Runde vor. So wissen die Drehbuchautoren, welche Phase der Filmhandlung es nun auszuschmücken gilt.

ANMERKUNG: Wenn ihr zum ersten Mal spielt, sollte der Produzent den gesamten Text (weiß und gelb) auf den Produzentenkarten vorlesen. Später reicht es, wenn er nur den gelben Text liest.

Jede Produzentenkarte beschreibt einen Abschnitt des Films und stellt dann zwei Fragen, die genau zusammenfassen, wozu der Produzent Ideen hören möchte. Es wird Aufgabe der Drehbuchautoren sein, die auf der jeweiligen Karte beschriebene Phase der Filmhandlung mit Details zu füllen und diese dann möglichst bildhaft und unterhaltsam zu präsentieren.

2. Brainstorming

Jetzt wird es Zeit für ein Brainstorming. Der Produzent gibt den Teams ihre jeweilige Teamkarte für die Runde. Die Karten fassen zur Erinnerung die zwei Fragen zusammen, die der Produzent beantwortet haben will.

Nun hat jedes Team 3 Minuten Zeit, um seine Präsentation zu besprechen. Sobald der Produzent die Sanduhr umdreht, diskutiert jedes Team mögliche Antworten auf die 2 Fragen. Die Antworten sollten so klar, konkret und so einprägsam wie möglich sein.

Der Produzent behält die Sanduhr im Auge und dreht sie nach dem ersten Durchlaufen (90 Sek.) erneut. Nach dem zweiten Durchlauf ist die Zeit für das Brainstorming abgelaufen.

Bevor ihr beginnt, müsst ihr natürlich wissen, wie man Figuren erstellt - seien es Helden, Schurken, oder Verbündete. Dies ist eine der ersten Tätigkeiten, die die Produzentenkarten euch abverlangen werden. Schließlich gäbe es ohne Figuren nichts als Landschaft und Kulissen.

ERSTELLUNG VON FIGUREN

Bei Million Dollar Script arbeiten beide Teams zusammen am selben Film – und mit denselben Figuren. Im Gegensatz zum Rest des Spiels arbeiten bei der Erstellung von Figuren beide Teams zusammen, nicht gegeneinander.

Eine neue Filmfigur wird immer dann erstellt, wenn die Produzentenkarte dies erfordert. Dafür werden insgesamt drei Karten aus dem Stapel der Heldenkarten (orange) und Schurkenkarten (lila) gezogen. Wieviele Karten der jeweiligen Farbe gezogen werden sollen, ist auf der Produzentenkarte angegeben. Beide Teams und der Produzent ziehen jeweils 1 Karte.

Legt die 3 Figurenkarten nebeneinander in der Reihenfolge, in der sie gezogen wurden. Ihr werdet sehen, dass jede von ihnen in 3 Abschnitte unterteilt ist, die mit den Nummern 1, 2 und 3 versehen sind. Von jeder Karte wird nur ein Abschnitt verwendet: Abschnitt 1 von der ersten Karte, Abschnitt 2 von der zweiten Karte, und Abschnitt 3 von der dritten Karte.

Ihr werdet auch sehen, dass Abschnitt 2 mehrere Optionen enthält. Verwendet immer diejenige neben dem Symbol des Genres, für das ihr euch entschieden habt. Der Produzent wählt das Geschlecht der Figur und liest das Ergebnis dementsprechend vor.



BEISPIEL: DIE PRODUZENTENKARTE FÜR RUNDE 2 FORDERT EUCH AUF, EINEN VERBÜNDETEN FÜR EUREN HELDEN ZU ERSTELLEN. DIESES SYMBOL ZEIGT EUCH, DASS IHR 1 HELDEN- UND 2 SCHURKENKARTEN IN FOLGENDER REIHENFOLGE ZIEHEN MÜSST:



ZUERST EINE HELDENKARTE, DANN ZWEI SCHURKENKARTEN. SAGEN WIR, EUER GENRE IST FANTASY, UND DER PRODUZENT WÄHLT BEIM VORLESEN DIE WEIBLICHE VERSION DER FIGUR. NACH DER OBEN ABGEBILDETEN REIHENFOLGE DER KARTEN WIRD DIE VERBÜNDETE DES HELDEN DANN EINE EXZENTRISCHE VIZEKÖNIGIN, DIE ENTSCLOSSEN IST, IN DIE GESCHICHTE EINZUGEHEN.

Zum Abschluss gibt ein Team der Figur einen Namen; das andere Team legt ihr Alter fest.

SPIELVERLAUF

3. Präsentation

Der Produzent entscheidet, welches Team seine Ideen zuerst präsentiert. Jedes Team hat 90 Sekunden Zeit (1 Durchlauf der Sanduhr), um den Produzenten zu beeindrucken. Es geht hier wohlgerne nicht nur darum, die beiden Fragen von der Produzentenkarte zu beantworten. Es geht ums Erzählen – darum, dass der Produzent die geschilderten Ereignisse so lebendig vor sich sieht, als säße er im Kino.

Eine Präsentation besteht aus drei Teilen: der Haupterzählung, den Hintergrundaufgaben, und ggf. den Folgefragen des Produzenten.

Alle drei werden gleich eingehender erläutert.

Die Präsentation beginnt, indem das aktive Team seine Aufgabenkarten offen auf den Tisch legt, und sich jedes Teammitglied eine aussucht. Die wichtigste Karte ist hierbei die ‚Haupterzählung‘. Die anderen Karten – ‚Dialoge‘, ‚Soundeffekte‘ und ‚Filmmusik‘ – sind Hintergrundaufgaben.

• Haupterzählung •

- Die Haupterzählung kann als die Hauptaufgabe angesehen werden. Dies ist der zentrale Teil der Präsentation. Der Spieler, der sich für die Dauer der Runde dieser Aufgabe annimmt, wird ‚Erzähler‘ genannt. Diese Position sollte jede Runde wechseln, so dass jeder Spieler mal der Erzähler ist.
- Der Erzähler wird stets von seinem Team unterstützt. Jedes Teammitglied kann jederzeit in die Haupterzählung eingreifen um auszuhelfen, wenn der Erzähler den Faden verliert oder Inspiration braucht.
- Bei aller Hilfsbereitschaft sollten sich die Teammitglieder allerdings in Acht nehmen, dass niemand außer des Erzählers zur dominanten Stimme der Haupterzählung wird. Kaum ein Produzent würde einen solchen Mangel an Disziplin gutheißen, und es könnte schnell zu spaßverderbenden Punktabzügen kommen.



• Hintergrundaufgaben •

- Die Improvisation von Dialogen, Soundeffekten und Filmmusik sind Hintergrundaufgaben. Diese werden zur Unterstützung des Erzählers von dessen Teamkollegen ausgeführt. Das Ziel ist, eine möglichst stimmungsvolle Atmosphäre zu schaffen, in der das Erzählte am besten zur Geltung kommt. Die meisten Produzenten sind leicht zu verführen – nicht selten beeindruckt sie das Trara drumherum fast mehr als der eigentliche Inhalt der Präsentation.
- Der Erzähler kann während der Präsentation spontan einzelne Teammitglieder bitten, ihre Hintergrundaufgaben auszuführen, um so bestimmte Momente der Handlung dramatisch zu untermalen. Das Team kann aber auch entscheiden, dass jedes Mitglied seine Aufgabe nach eigenem Ermessen ausführen kann. Dies sollte allerdings nicht zu Chaos und einem Lärmpegel führen, in dem der Produzent Mühe hat, der Haupterzählung zu folgen.

ANMERKUNG: Natürlich wollen wir keinem Team vorschreiben, wie es zu präsentieren hat. Dass jeder Spieler beispielsweise mal der Erzähler sein soll, ist nur ein Vorschlag. Eure Freundin Felicitas mag eine Spitzenperson sein, aber wenn ihr vor der Rolle des Erzählers graut, dann trägt es wahrscheinlich nicht zum Spielspaß bei, sie ihr aufzuzwingen. Lasst sie stattdessen lieber Filmmusik oder Soundeffekte übernehmen – dann kann sie summen und brummen, wie sie lustig ist.

Wenn ihr mit weniger als 4 Spielern pro Team spielt, dann fallen einige Hintergrundaufgaben eben weg; oder Spieler, die Lust haben, können mehrere gleichzeitig übernehmen. Wenn ihr mit mehr als 4 Spielern pro Team spielt, können mehrere Spieler zusammen dieselbe Hintergrundaufgabe übernehmen.

• Folgefragen des Produzenten •

- Wenn ein Team zu Ende präsentiert hat, kann der Produzent bei Bedarf Folgefragen stellen. Dies ist besonders dann wichtig, wenn es noch Unklarheiten zu den beiden ursprünglich gestellten Fragen gibt. Idealerweise sollte diese Phase nur um die 30 Sekunden dauern.

Wenn die Folgefragen beantwortet sind, ist es Zeit für die Präsentation des anderen Teams.

ANMERKUNG: Welches Team zuerst präsentiert, sollte sich von Runde zu Runde abwechseln.



SPIELVERLAUF

4. Bewertung

- Sobald der Produzent sich beide Präsentationen angehört hat, muss er ein Urteil fällen. Er kann kurz erläutern, was er an jeder Präsentation mochte und was nicht. Dabei kann er ruhig etwas Spannung aufbauen, ehe er – Trommelwirbel – verkündet, welche Präsentation die Runde gewonnen hat. Diese wird nun Teil der offiziellen Handlung.
- Eine siegreiche Präsentation bringt ihrem Team 4 Punkte ein.

Eine Präsentation, die es nicht in den Film geschafft hat, kann dennoch einige Perlen enthalten: interessante Handlungselemente, Figuren, Dialoge, Schauplätze, oder sogar Soundeffekte, die der Produzent nicht verschwendet sehen möchte. Er kann diese Elemente kaufen – entweder, um sie in der aktuellen Handlung zu benutzen, oder um sie ins Regal zu stellen und in zukünftigen Projekten zu verwenden.

- Der Produzent kann bis zu 3 solcher Elemente pro Runde kaufen, und nur von dem Team, dessen Präsentation NICHT gewonnen hat. Das Team erhält für jedes verkaufte Element 1 Punkt.

Wenn der Produzent ein Element im aktuellen Projekt umsetzen möchte, muss er dies den Spielern mitteilen und ggf. erläutern, welche Änderungen dies für die bisherige Handlung bedeutet.

Die Runde endet damit, dass der Produzent den aktuellen Punktestand bekanntgibt.

ANMERKUNG: Im Idealfall treibt der Produzent das Spiel mit hohem Tempo voran und beginnt die nächste Runde, ohne durch eine längere Pause Energie einzubüßen. Er sollte für die Teams in wenigen Sätzen den bisherigen Verlauf der Handlung zusammenfassen und dann die Produzentenkarte für die nächste Runde ziehen.

Voraussetzungen für den Sieg

Wenn die fünfte Runde entschieden ist, endet das Spiel.

Der Endpunktestand drückt aus, welchem Team der Produzent eher zutraut, ein Drehbuch abzuliefern, das sich in einen Blockbuster verwandeln lässt.

Das Team mit der höheren Punktzahl bekommt den Drehbuchauftrag und wird – keine Frage – mit einem Kassenschlager die Welt erobern.

Sollte Punktgleichstand herrschen, geht das Spiel in die Verlängerung. Diese besteht darin, dass beide Teams sich für 3 Minuten beraten, ehe sie ihren Vorschlag für den Titel des Films präsentieren ... sowie einen kernigen Slogan fürs Poster. Das Team, das den Produzenten stärker beeindruckt, gewinnt!

TIPPS FÜR DREHBUCHAUTOREN

Konkretes ist besser als Allgemeines

Man kann es allgemein halten und eine Figur als „Frau an der Bar“ beschreiben. Aber wieviel spannender ist es, wenn ihr es konkreter macht! Dann wird die Frau an der Bar zu „Lilith ‚Totenkopf‘ Jones, der kalifornischen 2-Meter-Frau und Kopfgeldjägerin in roten Schlangenlederstiefeln“...

Bezieht euch auf bereits Vorhandenes

Ihr könnt so viele neue Figuren, Orte und Ereignisse für den Film erschaffen, wie ihr Lust habt. Aber richtig rund wird eine Geschichte erst, wenn sie auf dem aufbaut, was bereits vorhanden ist. Es ist zum Beispiel unheimlich befriedigend, wenn Figuren aus frühen Szenen später wieder auftauchen. So können sich auch die Beziehungen der Figuren untereinander entfalten, was sonst kaum möglich wäre.

Schafft Atmosphäre!

Erweckt die Welt eurer Geschichte so richtig zum Leben. Wie sieht sie aus, wie hört sie sich an, wie riecht sie, wie schmeckt sie? Versucht, eine eindrucksvolle Atmosphäre zu schaffen, indem ihr Dinge so beschreibt, dass sie für den Zuhörer erfahrbar werden.

Sagt: „Ja! Und ...“

In Teams, die gut zusammenarbeiten, bauen Spieler meist auf den Ideen ihrer Teammitglieder auf. Sie fügen ihnen etwas hinzu, statt ihnen zu widersprechen und sie mit eigenen zu ersetzen. Im Idealfall werdet ihr während des Brainstorms sehr viel öfter „Ja! Und ...“ hören, als „Nein! Aber ...“.

TIPPS FÜR DEN PRODUZENTEN

Treib das Spiel mit hohem Tempo voran!

Hollywood-Produzenten stehen ständig unter Zeitdruck – oder tun zumindest so. Ein hohes Tempo und viel Energie sind entscheidend, und du als Produzent bist dafür verantwortlich, dass beides nie absackt. Hab immer im Hinterkopf, welche Phase des Spiels die nächste sein wird. Solange eine Phase ohne Unterbrechung in die nächste übergeht, ist die Gefahr gering, dass die Energie unterwegs flöten geht.

Scheue dich nicht davor, beharrlich Druck auszuüben, auf Zeitlimits zu bestehen und den Erzähler zu bremsen, wenn er zu ausschweifend werden sollte. Im Gegenzug solltest auch du selbst dich kurz halten, wenn du Fragen stellst oder Kommentare abgibst.

Halte die Teams über die Punkteverteilung auf dem Laufenden!

Als Produzent solltest du am Ende jeder Runde den neuen Punktestand verkünden. Je öfter die Teams an ihn erinnert werden, desto leidenschaftlicher werden sie miteinander konkurrieren.

Halte dominante Spieler im Zaum!

Extrovertierte Teammitglieder können das Spiel manchmal völlig unbeabsichtigt in einer Art dominieren, die ihren introvertierten Kollegen allen Spaß raubt. Dies kann jedoch vermieden werden, indem darauf geachtet wird, dass der Posten des Erzählers jede Runde wechselt, und dass die Haupterzählung nicht zwischen den Hintergrundaufgaben untergeht.

Außerdem hilft es oft, wenn du als Produzent deine Folgefragen direkt an bestimmte, ruhigere Spieler richtest.

Übertreibe es ruhig!

Denk daran, dass du als Produzent eine Rolle spielst, nicht dich selbst. Wie sehr du dich auf die Präferenzen-Liste deiner Profilkarte stützen willst, ist völlig dir überlassen. Du kannst sie eins zu eins übernehmen, du kannst sie als Anregung sehen, oder dich völlig von ihr wegbewegen.

Es geht vor allem darum, dass du Spaß an deiner Rolle hast – je überzogener, desto besser. Hollywoods Produzenten sind exzentrische Kreaturen mit völlig außer Kontrolle geratenen Egos, und dementsprechend viel Attitüde. Zitiert dein Produzent gern präntentöse Klassiker der Filmgeschichte? Ist er aus Liebe zur Kunst oder zum Geld in seinem Job gelandet? Respektiert er sein Publikum oder verachtet er es? Wie wichtig sind ihm positive Kritiken?

Herrsche absolut!

Du hast das Recht, dir die Spielregeln jederzeit nach deinem Geschmack zurechtzubiegen. Warum? Weil Du der Produzent bist, und der Produzent hat niemals Unrecht.

• Für Noa Jules Donley •

GAME DESIGN: Daniel Stamm
GRAFIKDESIGN: Mateusz Kopacz
COVERDESIGN: M81 Studio, Mateusz Kopacz
ILLUSTRATIONEN: Raphael Sultanov

SPIELANLEITUNG: Daniel Stamm, Tyler Brown, Joanna Kijanka
ÜBERSETZUNG: Zuzanna Zalewska
PRODUKTIONSLEITER: Grzegorz Polewka



© 2021 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13,
44-190 Knurów, Polen



Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3 61169 Friedberg
Alle Rechte vorbehalten. Die
Vervielfältigung und Veröffentlichung von
Spielregeln, Spielkomponenten oder
Illustrationen ist ohne die Zustimmung von
Portal Games verboten.

Dieses Spiel ist ein Qualitätsprodukt. Es wurde mit großer Sorgfalt erstellt. Sollten in deinem Exemplar jedoch Teile fehlen, entschuldigen wir uns dafür. Bitte teile uns dies mit:
<https://portalgames.pl/en/customer-service/>

