DROP R01

Die erste Erklärung

Vor dem Vorlesen Szene, drei Legenden, Trend und persönliche Stapel aufbauen. Genannte Karten zeigen. Erklärzeit und Rückfragen getrennt messen; 3-4 Minuten sind ein Ziel, kein Ergebnis.

Ihr baut eine Crew auf und sammelt Fame-Sterne. Am Ende gewinnt die höchste Summe aus Legenden und Sternen eurer Spielkarten. Echte Cringe-Karten zählen dabei jeweils einmal minus einen Stern.

Jede Person beginnt mit acht Karten: drei Basic, drei Lampenfieber, einem Kumpel und ihrem Crew-Talent. Lampenfieber bleibt dauerhaft im eigenen Kartenkreislauf. Es kann vorübergehend abgelegt oder geschützt, aber nicht endgültig entfernt werden.

Wenn du dran bist, deckst du die oberste Karte deines Decks offen in dein Set auf. Sofort-Effekte führst du gleich aus. Danach prüfst du die Risiken. Nach jeder überstandenen Karte entscheidest du: noch eine oder sicher stoppen?

Bis zu zwei zählende Risiken sind erlaubt. Ab drei floppt dein Zug. Eine 90Oer hat zwei Risiken. Ein Schutz gilt für die nächste Karte, die in diesem Zug ins Set aufgedeckt wird; er schützt nicht seine eigene Karte. Geschützte Karten legt ihr quer. Ihre Risiken zählen null, ihre anderen Werte weiterhin.

Ist dein Deck leer, mischst du deine Ablage. Das aktuelle Set wird niemals mitgemischt. Sind beide Stapel leer, stoppst du automatisch sicher.

Bei einem sicheren Stopp löst du Finale-Effekte aus. Eine Kombo braucht mindestens eine weitere Karte desselben Styles im Set. Neutral ist kein eigener Style. Addiere den aufgedruckten Hype und deine Boni und sage den Gesamtbetrag laut.

Glow-Up entfernt eine erlaubte Karte aus deiner eigenen Ablage. Dein aktives Set bleibt liegen. Echte Cringe gehen zurück in den Vorrat, Lampenfieber darfst du nicht entfernen.

Mit dem Hype kaufst du aus den fünf Szeneplätzen. Die beiden rechten Plätze sind günstiger; nach allen Rabatten kostet jede Karte mindestens einen Hype. Mehrere passende Stencil-Rabatte addieren sich auf den ersten Kauf. Parke Käufe unter ihrem ursprünglichen Platz, bis dein gesamter Einkauf abgeschlossen ist. Währenddessen wird nichts verschoben oder nachgelegt.

Danach darfst du höchstens eine erfüllte offene Legende nehmen. Neue Käufe zählen nicht zum Set. Hype-Legenden verwenden deinen Gesamtbetrag vor dem Einkauf. Ein neuer Trend wirkt ab dem nächsten Zug.

Beim Flop gibt es kein Finale, keinen Einkauf und keine Legende. Lege zuerst dein Set auf die Ablage. Dann darfst du eine Szene-Karte mit aufgedruckten Kosten genau zwei gratis nehmen oder eine echte Cringe aus deiner Ablage zurückgeben. Ist beides unmöglich, entfällt der Trost.

Spray trifft die nächste Person im Uhrzeigersinn; Mural trifft alle anderen. Cringe wandert offen auf deren Ablage.

Zum Zugende legst du Set und Käufe auf deine Ablage. Wurde keine Szene-Karte erworben, verlässt die äußerste rechte verbliebene Karte die Partie. Restliche Karten rücken nach rechts zusammen; freie Plätze werden von rechts nach links aufgefüllt.

Drei eigene Legenden lösen das Ende aus, zu zweit vier. Das Ende kommt auch, wenn keine Legende nachgelegt oder die Szene zum Zugende nicht mehr auf fünf Karten gefüllt werden kann. Die laufende Runde endet bei der Person rechts von der Startperson. Dann zählt ihr.

Beobachtungsbogen

Partiecode: _____ Datum: _____ Personen: 2 / 3 / 4

Lernart: selbst gelesen / vorgelesen / erklärt | Gruppen-Erfahrung: _____

Code / Sitz	Crew	Startplatz	Deckbauerfahrung
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Zeiten und Eingriffe

Aufbau	Erklärung	Rückfragen	Partie	Wertung
____ min	____ min	____ min	____ min	____ min

Unterbrechungen / Regelhilfe: _____

_____

Züge als Stichprobe: fehlende Züge kennzeichnen

Zug / Code	Sek.	Set / Risiko	Stopp / Flop	Käufe / Legende	Fehler / Reaktion
_____	____	_____	_____	_____	_____
_____	____	_____	_____	_____	_____
_____	____	_____	_____	_____	_____
_____	____	_____	_____	_____	_____
_____	____	_____	_____	_____	_____
_____	____	_____	_____	_____	_____

Früh = erste 3 eigene Züge; spät = letzte 3. Überlappungen markieren, nicht doppelt summieren.

Ergebnis

Code	Legenden-Fame	Sonstige Sterne	Cringe (-1)	Gesamt	Spielkarten
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Ende: 3/4 Legenden / Legenden fehlen / Szene fehlt. Gleiche Zugzahl: ja / nein.

Spontan Revanche gewünscht: ____ von ____; tatsächlich mitgespielt: ____ von ____

Weitere Partie gestartet: ja / nein; Zeit vorhanden: ja / nein / unbekannt

Testplan und Druck

Die nächsten Tischabende

Zuerst je einen moderierten Durchlauf mit 2, 3 und 4 Personen spielen. Nur Regeln klären; keine Strategie vorgeben. Danach dieselbe eingefrorene Fassung mit neuen Gruppen ohne Erfinderberatung prüfen. Nach Änderungen neue Versionskennung verwenden.

Vier Partien mit vier festen Sitzen

Partie	Sitz A	Sitz B	Sitz C	Sitz D	Start
1	Nachtschicht	Downtown Steps	Halfpipe Kids	Respawn	A
2	Downtown Steps	Nachtschicht	Respawn	Halfpipe Kids	C
3	Halfpipe Kids	Respawn	Nachtschicht	Downtown Steps	D
4	Respawn	Halfpipe Kids	Downtown Steps	Nachtschicht	B

Jede Person spielt jede Crew einmal; jede Crew und Person beginnt einmal. Zu zweit Crew und Start unabhängig wechseln. Zu dritt ausgelassene Crew und Start zwischen Gruppen rotieren. Dies ist ein Versuchsplan, kein Ergebnisbericht.

Besonders beobachten

- Schutz quer: bleibt Risiko sichtbar und wird keine Ladung aufgehoben?

- Hype und Kombos: wie oft muss neu gezählt oder Hilfe gegeben werden?

- Käufe: bleiben alte Positionen und erste-Kauf-Rabatte nachvollziehbar?

- Cringe: echte Strafkarten und Lampenfieber trennen; Zahl empfangener Angriffe sowie Trost ohne Option notieren.

- Lange Züge: die drei längsten detailliert erfassen; Verhalten der anderen beschreiben, keine Begeisterung hineininterpretieren.

Neutrale Fragen nach der Partie

Welche Entscheidung blieb dir im Kopf? Was würdest du beim nächsten Mal anders machen? Wo war Lesen, Zählen oder Bewegen umständlich? Welche Begriffe und Bilder passen, welche wirken aufgesetzt?

Revanche zuerst beobachten, erst danach fragen. Zähler und Nenner berichten; wiederholte Partien derselben Menschen sind keine neuen unabhängigen Testpersonen.

Das 100-Karten-Deck drucken

A4, tatsächliche Größe / 100 Prozent, Duplex an der LANGEN KANTE. Keine Seitenanpassung, keine zusätzliche Spiegelung. Zuerst nur das erste Vorder-/Rückseitenpaar drucken und mit Lineal prüfen. Danach alle zwölf Bögen. Gemischte Bögen 10/11 und den einzelnen Kartenplatz auf Bogen 12 gesondert prüfen.

Testmaß 63 x 88 mm; 2 mm Abstand; 8,5 mm seitlicher und 14,5 mm oberer/unterer Rand. 87 Spielkarten haben dieselbe Rückseite; 10 Legenden und 3 Trends zwei eigene Rückseitentypen. 100 Karten zählen, ungewählte Startdecks außerhalb lassen.

Druckansicht belegt noch kein gutes Mischen, keine Lesbarkeit bei Tischlicht und keine Schachtelpassung. Vollständiges Protokoll und zusätzliche Felder liegen im begleitenden TXT-Dokument.