DROP

Wer bringt den Hype?

Vollständige Entwicklungsfassung R01 – Druckrevision 2

2-4 Personen | Zielalter 12+ | Zieldauer 30-40 Minuten | exakt 100 Karten

Redaktionell vollständig. Menschliche Partien, Alter, Dauer, Balance und Wiederkehr sind noch nicht belegt. Dieses Regeldeck ist keine finale Illustration und keine Produktionsfreigabe.

DAS SPIEL IN EINEM SATZ

Baut euer eigenes Crew-Deck, legt mit jeder aufgedeckten Karte einen stärkeren Auftritt hin und stoppt rechtzeitig, um neue Fähigkeiten und Legenden zu gewinnen.

DIE WELT

Eine Stadt. Fünf Szenen. Überall entstehen Auftritte, Battles, Sessions und neue Ideen. Eure Crews verbinden Musik, Tanz, Skate, Gaming und Street Art auf ihre eigene Weise.

Aus kleinen Anfängen wird ein Set, an das man sich erinnert. Ihr entscheidet, welche Talente ihr entwickelt, welche Kombinationen zusammenpassen und wann ihr den Auftritt beendet.

DROP erzählt diese Welt über die Karten und das Wettrennen um sichtbare Auszeichnungen. Maja und Linus sind die Autoren, keine Figuren innerhalb des Spiels.

DER ENTSCHEIDENDE MOMENT

Dein Set funktioniert bereits. Zwei Risiken liegen offen. Eine weitere Karte könnte den Kauf deiner Wunschkarte oder eine Legende ermöglichen; das nächste Risiko würde den Auftritt beenden.

Du entscheidest mit dem Wissen über dein selbst gebautes Deck und den gerade verfügbaren Zielen.

FÜNF VERSCHIEDENE ANSÄTZE

Beat verbindet Karten zu Hype-Ketten.

Move entschärft einzelne Risiken und hält den Auftritt am Laufen.

Board setzt auf höhere Erträge mit größerer Risikobelastung.

Pixel bereitet kommende Karten vor und verbessert den Kartenkreislauf.

Spray verändert den Druck auf die nächste Crew.

Gemischte Decks sind ausdrücklich möglich. Die Crew-Wahl legt keine Kaufstrategie fest.

WAS DIESE FASSUNG LEISTET

Die Regeln sind ausgeschrieben, alle 100 Karten haben eindeutige Werte und Texte, und das Testdeck ist aus derselben Datendatei erzeugt.

Die riskanten Startkarten bleiben erhalten; sichere starke Züge können durch ausgespielte Fähigkeiten entstehen. Hype, Kombos und Ziele bleiben offen ablesbar. Der Markt hat ein endliches Ende und die Schlussrunde gibt allen dieselbe Anzahl eigener Züge.

Diese Eigenschaften machen die Fassung testbar. Spaß, Balance, tatsächliche Erklärzeit, Dauer und Nachfrage sind damit noch nicht nachgewiesen.

HERSTELLBARER RAHMEN

100 Karten eines Testformats: 87 Spielkarten, 10 Legenden, 3 Trends. Keine Würfel, Chips, Spielfiguren oder zusätzliche Zählkarten.

Das Artwork kann aus fünf starken Style-Bildfamilien, vier Crew-Abzeichen und einem gemeinsamen Grafiksystem entstehen. Es gibt 50 benannte Vorderseiten, aber keinen Bedarf an 50 großen Einzelillustrationen.

Der vorliegende Druck ist ein lesbares Regeldeck. Material, endgültiges Format, Faltung und Schachtel werden erst an einem tatsächlichen Muster festgelegt.

Die vollständige Tischregel

Vollständige Tischregel · R01 · 1. November 2026

Ungetestete Entwicklungsfassung für echte Karten.

2-4 Personen; ab 12 Jahren und 30-40 Minuten sind Entwicklungsziele, noch keine durch Menschen bestätigten Produktangaben.

DIE IDEE

Ihr führt jeweils eine Crew durch die Underground-Szene einer Stadt. Ihr entdeckt Musik, Tanz, Skate, Gaming und Street Art, baut euer eigenes Deck auf und liefert immer stärkere Sets ab.

In deinem Zug deckst du Karten einzeln auf. Du kannst jederzeit nach einer Karte stoppen. Liegen mindestens drei zählende Risikosymbole in deinem Set, wird der Auftritt zum Flop. Bei einem sicheren Stopp kaufst du mit deinem Hype neue Karten und kannst eine Legende gewinnen.

Am Ende gewinnt die höchste Summe an Fame-Sternen. Keine Person scheidet aus.

MATERIAL: GENAU 100 KARTEN

32 Startkarten: vier vollständige Startdecks aus je acht Karten.

45 Szene-Karten: je neun Karten der fünf Styles Beat, Move, Board, Pixel und Spray.

10 Cringe-Karten.

10 Legenden.

3 Trends.

Start-, Szene- und Cringe-Karten sind zusammen 87 Spielkarten. Sie haben dieselbe Rückseite und können in persönliche Decks gelangen.

Legenden und Trends bleiben getrennt. Sie werden niemals in persönliche Decks gemischt.

Für das Spielen werden keine Würfel, Münzen, Spielfiguren oder weiteren Marker benötigt.

DIE KARTEN LESEN

Kosten: der aufgedruckte Preis einer Szene-Karte in Hype.

Style: Beat, Move, Board, Pixel oder Spray. Eine neutrale Karte gehört zu keinem Style.

Hype: Geld für den laufenden Zug. Hype wird nicht für spätere Züge gespart.

Sterne: Fame bei Spielende.

Risiko: jedes aufgedruckte Warnsymbol zählt grundsätzlich ein Risiko. Die 900er besitzt zwei. Mindestens drei zählende Risiken im Set bedeuten Flop.

Sofort: dieser Effekt wird beim Aufdecken ausgeführt.

Finale: dieser Effekt wirkt nach einem sicheren Stopp.

Kombo: ein Finale-Effekt, der nur wirkt, wenn mindestens eine weitere Karte desselben Styles im Set liegt.

Jedes physische Exemplar einer Karte wirkt höchstens einmal je Aufdeckung beziehungsweise Finale. Eine Karte zählt nicht als ihre eigene weitere Style-Karte.

AUFBAU

1. Jede Person wählt eine andere Crew. Bei Uneinigkeit werden die vier Talente verdeckt gemischt und zufällig verteilt; nicht benötigte Talente bleiben außerhalb der Partie.

2. Alle Teilnehmenden legen ihr gewähltes Talent vor sich. Mischt diese aktiven Talente kurz verdeckt; zieht eines, um die Startperson auszulosen. Jede Person erhält danach wieder ihr eigenes Talent.

3. Jede Person bildet ihr Acht-Karten-Startdeck:

drei Basic, drei Lampenfieber, ein Kumpel und das eigene Talent.

Alle sieben gemeinsamen Startkarten sind für jede Crew gleich. Nicht verwendete vollständige Startdecks bleiben außerhalb der Partie.

4. Jede Person mischt ihr Startdeck verdeckt. Daneben bleibt Platz für eine eigene offene Ablage; davor Platz für das offene Set.

5. Mischt die 45 Szene-Karten. Legt fünf offen in einer waagerechten Reihe aus: links Position 1, rechts Position 5. Die übrigen Karten bilden den verdeckten Szene-Stapel.

6. Mischt die zehn Legenden. Legt drei offen aus; die übrigen bilden den verdeckten Legendenstapel.

7. Mischt die drei Trends als verdeckten Stapel. Deckt die oberste Karte auf. Sie bleibt als aktiver Trend offen oben liegen.

8. Legt die zehn Cringe-Karten als offenen Vorrat bereit. Lasst daneben Platz für aus der Partie entfernte Karten.

9. Die ausgeloste Person beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Merkt euch die Startperson: Die Person rechts von ihr spielt den letzten Zug jeder vollständigen Runde.

DIE VIER TALENTE

Nachtschicht - Bassline - Beat - 2 Hype:

Finale: +1 Hype je weitere Beat-Karte in deinem Set.

Downtown Steps - Freestyle - Move - 2 Hype:

Sofort: Die nächste ins Set aufgedeckte Karte dieses Zuges ignoriert alle ihre Risikosymbole.

Halfpipe Kids - Ollie - Board - 2 Hype:

Finale: Liegen genau zwei zählende Risiken in deinem Set, +2 Hype.

Respawn - Save-Point - Pixel - 2 Hype:

Sofort: Sieh die obersten bis zu zwei Karten deines Decks an und lege sie in beliebiger Reihenfolge zurück.

Talente zählen für ihren aufgedruckten Style. Basic, Lampenfieber, Kumpel und echte Cringe sind neutral. Neutral ist kein sechster Style.

ZWEI VERSCHIEDENE ARTEN VON SCHUTZ

Startschutz:

Deine drei Start-Lampenfieber bleiben für die ganze Partie deine Karten. Kein Effekt darf sie dauerhaft entfernen oder an eine andere Person geben. Du darfst sie jedoch durch erlaubte Effekte vorübergehend auf deine Ablage oder unter dein Deck legen, umsortieren oder ihr Risiko für einen Zug ignorieren. Startschutz verhindert selbst keinen Flop.

Alle anderen eigenen Spielkarten dürfen durch passende Effekte entfernt werden.

Zugschutz:

Ein Effekt mit „Die nächste Karte ignoriert ihr Risiko“ schützt genau die nächste Karte, die du tatsächlich ins Set aufdeckst. Alle Risikosymbole dieser einen Karte zählen dann null; auch die zwei der 900er.

Lege eine so geschützte Risikokarte quer in dein Set. Hype, Style, Sterne und sämtliche Effekte bleiben unverändert.

Auch eine risikofreie nächste Set-Karte verbraucht den Schutz. Er lässt sich nicht aufsparen. Mehrere Schutzeffekte auf dieselbe nächste Karte schützen nicht zusätzlich spätere Karten.

Nur angesehene oder direkt abgelegte Karten verbrauchen keinen Zugschutz.

Sobald eine querliegende Karte das Set verlässt, richte sie wieder gerade. Der Schutz gehört nur zu ihrem jetzigen Aufenthalt im Set.

Am Zugende verfällt noch nicht verbrauchter Zugschutz.

DEIN ZUG

1. AUFDECKEN

Decke mindestens eine Karte von deinem eigenen Nachziehstapel auf und lege sie offen in dein Set.

Gilt Zugschutz von einer früheren Karte, berücksichtige ihn jetzt.

Führe dann den Sofort-Effekt der neuen Karte vollständig aus, soweit möglich.

Prüfe danach das Risiko im Set:

- Mindestens drei zählende Risiken: sofort Flop. Lies bei „Flop“ weiter.
- Null, eins oder zwei zählende Risiken: Entscheide, ob du eine weitere Karte aufdeckst oder sicher stoppst.

Wiederhole diesen Ablauf nach jeder neuen Karte. Ein sicheres Stoppen ist endgültig; danach wird in diesem Zug nicht weiter aufgedeckt.

Ein Sofort-Effekt wirkt auch dann, wenn der Zug unmittelbar danach oder später floppt.

Ein neuer Schutz auf der gerade aufgedeckten Karte schützt deren Nachfolgerin, nicht die Karte selbst.

2. FINALE

Nach einem sicheren Stopp wertest du alle Finale-Effekte und alle gültigen Kombos in deinem Set aus.

Jede Karte wirkt dabei genau einmal. Du darfst die Reihenfolge bestimmen.

Alle Hype-Boni werden zum aufgedruckten Hype der Set-Karten addiert. Ein Bonus erhöht nicht rekursiv andere Boni.

Keine Finale-Wirkung verändert dein aktuelles Set: Glow-Up betrifft deine Ablage; Battle-Step und Piece wirken bereits beim Aufdecken.

Du kannst daher Style-Anzahlen, Set-Größe, Risiko und Hype direkt an den ausliegenden Karten ablesen.

Der Trend, der bei Zugbeginn aktiv war, gilt für den gesamten Zug. Ein Glow-Up durch Spotlight wird jetzt ausgeführt.

3. EINKAUFEN

Mit dem gesamten erzeugten Hype darfst du beliebig viele offene Szene-Karten kaufen, solange du alle Preise bezahlen kannst.

Die Karten behalten während des gesamten Einkaufs ihre Position. Es wird weder nachgerückt noch nachgefüllt.

Lege jede gekaufte Karte zunächst direkt unter ihren bisherigen Platz. Damit bleibt sichtbar, welche Position sie hatte und dass du bereits etwas gekauft hast.

Nach dem letzten Kauf legst du alle erworbenen Karten auf deine eigene Ablage. Sie zählen nicht zu deinem Set.

Preise:

- Position 4 und 5 kosten normalerweise jeweils 1 Hype weniger.
- Bei Underground kosten sie stattdessen jeweils 2 Hype weniger.
- Bei Viral kostet dein erster Kauf zusätzlich 1 Hype weniger.
- Jeder gültige Stencil in deinem Set verbilligt denselben ersten Kauf zusätzlich um 2 Hype. Mehrere Stencil addieren sich.

- Nach allen Rabatten kostet jede Karte mindestens 1 Hype.
- Ab dem zweiten Kauf gelten Viral und Stencil nicht mehr; die Positionsrabatte gelten weiterhin.

Der Preis einer Karte ist also ihr aufgedruckter Preis minus alle zutreffenden Rabatte, jedoch mindestens 1.

Jede physische Karte darf nur einmal erworben werden. Resthype verfällt am Zugende. Sterne sind kein Hype.

4. EINE LEGENDE HOLEN

Du darfst höchstens eine der offenen Legenden nehmen, deren ganze Bedingung dein Set erfüllt. Lege sie offen vor dir aus.

Für Hype-Bedingungen zählt dein gesamter erzeugter Hype einschließlich Finale-Boni vor dem Bezahlen deiner Käufe, nicht dein Resthype.

Für alle anderen Bedingungen zählen die tatsächlich im Set liegenden Karten, ihre Styles und ihre noch zählenden Risiken.

Neue Käufe zählen nicht zum Set. Querliegende, im Zug geschützte Karten zählen vollständig als Set-Karten, aber mit null Risiko.

Du darfst eine Legende auch ohne Einkauf nehmen. Du darfst auf eine erfüllte Legende verzichten.

Fülle die Legendenauslage danach wieder auf drei offene Karten auf, soweit Karten im Legendenstapel liegen. Eine neu aufgedeckte Legende darfst du im selben Zug nicht mehr nehmen.

Kann die Auslage nach einer Eroberung nicht wieder auf drei aufgefüllt werden, ist das ein Endsignal.

5. AUFRÄUMEN

Lege alle Set-Karten gerade auf deine eigene Ablage.

Pflege die Szene wie unten beschrieben.

Hast du eine Legende genommen, wechselt jetzt der Trend: Lege den bisher aktiven Trend verdeckt unter den Trend-Stapel und decke die neue oberste Karte auf. Sie gilt ab dem nächsten Zug.

Prüfe die Endsignale. Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug, sofern die Partie nicht gerade endet.

FLOP

Bei mindestens drei zählenden Risiken endet das Aufdecken sofort.

Du erhältst kein Finale, keine normalen Käufe und keine Legende.

Lege zunächst das gesamte Set gerade auf deine offene Ablage. Wähle dann höchstens eine legale Trostoption:

A. Nimm kostenlos eine offene Szene-Karte mit aufgedruckten Kosten genau 2 auf deine Ablage.

B. Entferne eine echte Cringe-Karte aus deiner offenen Ablage und lege sie in den gemeinsamen Cringe-Vorrat zurück.

Bei B darfst du eine Cringe wählen, die gerade mit deinem Set abgelegt wurde, oder eine ältere Cringe auf deiner offenen Ablage. Du darfst dafür nicht deinen Nachziehstapel durchsuchen.

Lampenfieber ist keine echte Cringe und ist niemals ein Trost-Ziel.

Rabatte ändern nicht, welche Karte für A erlaubt ist.

Wenn du auf Trost verzichtest oder keine der Optionen möglich ist, erhältst du keinen Trost. Es gibt keine Ersatzwirkung.

Führe danach die Szenepflege aus. Ein kostenloser Trost-Erwerb zählt dabei als Szene-Erwerb.

LEERE NACHZIEHSTAPEL UND SICHTEFFEKTE

Bevor du eine Karte aus deinem Deck aufdecken, ansehen oder durch einen Effekt direkt ablegen sollst:

Ist dein Nachziehstapel leer, mische deine eigene offene Ablage als neuen verdeckten Nachziehstapel. Karten im Set bleiben immer liegen.

Sind danach Nachziehstapel und Ablage leer:

- Ein Sichteffekt oder direktes Ablegen entfällt.
- Willst du normal weiter aufdecken, stoppst du stattdessen automatisch sicher.

Ist beim Sichten noch eine oder mehr Karten im Nachziehstapel vorhanden, betrachte höchstens die vorhandene Anzahl. Ein teilweise vorhandener Stapel wird nicht mit Ablagekarten ergänzt.

Beispiel: Speedrun bei nur einer vorhandenen Nachziehkarte betrachtet nur diese eine Karte, auch wenn auf deiner Ablage weitere Karten liegen.

Alle nicht entfernten oder abgelegten Sichtkarten kommen in der vom Effekt erlaubten Reihenfolge oben auf denselben Nachziehstapel zurück.

Kumpel und Quicksave erlauben nur, die oberste angesehene Karte dort zu lassen oder unter das Deck zu legen.

Glitch legt die oberste Karte ohne vorheriges Ansehen offen auf die Ablage. Danach ist sie öffentlich. Sie kommt nicht ins Set, löst keinen Sofort-Effekt und kein Risiko aus.

Ein Effekt mit „darfst“ ist freiwillig. Alle anderen Effekte führst du soweit möglich aus. Unmögliche Teile entfallen automatisch; sie erzeugen keine Ersatzkarten.

DIE WICHTIGSTEN SCHLÜSSELWÖRTER UND R01-KARTEN

Glow-Up:

Du darfst eine ungeschützte Spielkarte aus deiner eigenen offenen Ablage dauerhaft entfernen. Echte Cringe kommen zurück in den Cringe-Vorrat. Andere entfernte Karten kommen offen in den gemeinsamen Entfernt-Bereich und bleiben für den Rest der Partie dort.

Start-Lampenfieber dürfen niemals dauerhaft entfernt werden. Glow-Up erfolgt im Finale vor Käufen; erst danach gekaufte Karten können damit in diesem Zug nicht mehr gewählt werden.

Tag:

Die nächste Person im Uhrzeigersinn legt eine Cringe-Karte aus dem Vorrat auf ihre offene Ablage. Ist der Vorrat leer, entfällt der Effekt.

Die Szene-Karte Tag mit Kosten 2 besitzt „Kombo: Tag“. Sie braucht eine weitere Spray-Karte im Set.

Wall of Fame besitzt „Finale: Tag“ und braucht dafür keine Kombo.

Battle-Step:

Sofort: Liegt bereits eine weitere Move-Karte in deinem Set, darfst du eine Karte mit aufgedrucktem Risiko aus deinem Set auf deine Ablage legen.

Lampenfieber ist dafür ein legales vorübergehendes Ziel. Auch eine querliegende Risikokarte darf gewählt werden. Eine 900er wird als ganze Karte abgelegt. Battle-Step selbst trägt kein Risiko und kann sich nicht selbst wählen.

Prüfe danach die Risiken im verbleibenden Set.

Piece:

Sofort: Du darfst eine echte Cringe-Karte aus deinem Set auf die Ablage der nächsten Person im Uhrzeigersinn legen.

Lampenfieber ist kein legales Ziel. Ohne echte Cringe passiert nichts; es gibt keinen Hype-Ersatzbonus.

Dieser Transfer benötigt keine Karte aus dem Cringe-Vorrat und funktioniert auch bei leerem Vorrat.

Endboss:

Sofort: Sieh die obersten bis zu drei Karten deines Decks an. Du darfst eine ungeschützte davon dauerhaft entfernen. Lege alle übrigen in beliebiger Reihenfolge zurück.

Eine entfernte echte Cringe geht zurück in den Vorrat. Start-Lampenfieber dürfen nicht entfernt werden.

Enthält der Sichtbereich nur Start-Lampenfieber, darfst du nichts entfernen, aber die Reihenfolge ändern.

Mural:

Finale: Jede andere Person legt eine Cringe aus dem Vorrat auf ihre Ablage.

Beginne bei der nächsten Person im Uhrzeigersinn und gehe dann reihum weiter. Sobald der Vorrat leer ist, erhalten die verbleibenden Personen keine Cringe und keine Ersatzstrafe.

Angriffe werden nicht durch Gegenangriffe außerhalb des eigenen Zuges beantwortet.

Grind:

Die R01-Karte liefert 4 Hype; sie trägt weiterhin ein Risiko. Es gibt keinen zusätzlichen Finale-Effekt.

KARTEN IM SET ZÄHLEN

Eine 900er ist eine Karte mit zwei Risiken. Sie zählt für „mindestens sieben Karten“ als eine Karte.

Ein Talent zählt als eine Karte seines Styles.

Neutrale Karten zählen zur Set-Größe und liefern gegebenenfalls Hype, aber keinen Style.

Jeder Kopfnicker, Loop, Headliner und andere Kombo-Effekt wird einmal pro tatsächlich ausliegendem Exemplar berechnet. Jede Beat-Karte darf für mehrere unterschiedliche Karteneffekte mitgezählt werden.

„Weitere“ schließt die Karte aus, deren Effekt du gerade berechnest.

„Verschiedene Styles“ zählt jeden der fünf Styles höchstens einmal; Neutral zählt nicht.

Sterne werden während des Zuges nicht ausgegeben.

DIE ZEHN LEGENDEN

Studio-Gold: mindestens drei Beat-Karten im Set; 4 Fame.

Viral-Choreo: mindestens drei Move-Karten; 4 Fame.

Park-Legende: mindestens drei Board-Karten; 4 Fame.

Speedrun-Rekord: mindestens drei Pixel-Karten; 4 Fame.

Hall of Fame: mindestens drei Spray-Karten; 5 Fame.

Allrounder: mindestens drei verschiedene Styles; 4 Fame.

Szene-Ikone: mindestens vier verschiedene Styles; 6 Fame.

Mainstage: mindestens 12 erzeugter Hype vor Käufen; 5 Fame.

Risikoprofi: genau zwei zählende Risiken und mindestens 8 erzeugter Hype; 4 Fame.

Clean Run: mindestens sieben Set-Karten und kein zählendes Risiko; 5 Fame.

DIE DREI TRENDS

Viral: Dein erster Kauf im Zug kostet zusätzlich 1 Hype weniger. Mindestpreis nach allen Rabatten: 1.

Underground: Position 4 und 5 erhalten jeweils 2 statt 1 Hype Positionsrabatt. Mindestpreis nach allen Rabatten: 1.

Spotlight: Stoppst du sicher mit mindestens sechs Karten im Set, erhältst du im Finale einen zusätzlichen Glow-Up.

Ein Trend ist immer für einen ganzen Zug unverändert aktiv. Der Wechsel nach einer Legende findet erst nach sämtlichen Wirkungen dieses Zuges statt.

SZENEPFLEGE AM ENDE JEDES ZUGES

Erwerb bedeutet, eine Szene-Karte durch Kauf oder kostenlosen Flop-Trost zu nehmen.

Wenn du in diesem Zug keine einzige Szene-Karte erworben hast, entferne die Karte auf dem am weitesten rechts belegten Szene-Platz aus der Partie. Sie kommt in den gemeinsamen Entfernt-Bereich, nicht unter den Szene-Stapel.

Wenn du mindestens eine Szene-Karte erworben hast, wird keine weitere Szene-Karte auf diese Weise entfernt.

Schiebe anschließend alle verbliebenen offenen Szene-Karten unter Erhaltung ihrer Reihenfolge nach rechts zusammen. Sie besetzen die rechtesten Positionen.

Fülle freie Plätze mit neuen Karten vom Szene-Stapel: zunächst den am weitesten rechts gelegenen freien Platz, dann nach links weiter.

Beispiel: Aus A/B/C/D/E werden nach dem Erwerb von B und E zuerst freie Plätze mit A/C/D auf Position 3/4/5. Ziehst du dann X und Y, lautet die neue Reihe Y/X/A/C/D.

Kann die Szene am Ende nicht wieder fünf Karten zeigen, ist das ein Endsignal.

Ein leerer Szene-Stapel allein ist noch kein Endsignal, solange fünf offene Angebote vorhanden sind.

Während der Schlussrunde bleiben die vorhandenen Karten an ihren jeweiligen Positionen kaufbar. Ist die Szene ganz leer, sind keine Käufe oder Trost-Erwerbe möglich; die übrigen Zugschritte finden weiterhin statt.

SPIELENDE

Das erste dieser Ereignisse löst das Finale aus:

- Eine Person besitzt drei Legenden; zu zweit vier.
- Die Legendenauslage kann nach einer Eroberung nicht wieder auf drei aufgefüllt werden.
- Die Szene kann am Zugende nicht wieder auf fünf Karten aufgefüllt werden.

Die laufende Runde wird vollständig bis einschließlich der Person rechts von der ursprünglichen Startperson beendet.

Ist diese Person selbst die Auslöserin, endet die Partie nach ihrem vollständig abgewickelten Zug.

Beginnt das Finale bei einer früheren Person, haben genau die noch nicht gespielten Personen dieser Runde einen letzten normalen Zug. Die Auslöserin kommt nicht erneut dran. Niemand beginnt eine neue Runde.

Alle letzten Züge enthalten weiterhin Aufdecken, Flop-Trost oder Finale, Käufe, Legenden und Angriffe, soweit dies mit den vorhandenen Karten möglich ist.

Ein einmal ausgelöstes Finale wird nicht zurückgenommen.

Wertet erst nach dem vollständigen letzten Zug einschließlich Angriffen und Aufräumen.

WERTUNG

Deckt alle eigenen verbliebenen Spielkarten aus Nachziehstapel und Ablage auf.

Addiert:

- Fame-Sterne eurer offenen Legenden.
- Gedruckte Sterne aller eigenen verbliebenen Spielkarten.

Jede echte Cringe trägt -1 Stern und wird dadurch genau einmal abgezogen. Es gibt keinen zweiten zusätzlichen Cringe-Abzug.

Start-Lampenfieber haben null Sterne und keine Minuspunkte.

Entfernte Karten, unbenutzte Startdecks und nicht eroberte Legenden zählen für niemanden.

Die höchste Gesamtzahl gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt unter den Gleichstehenden, wer insgesamt weniger eigene verbliebene Spielkarten besitzt; die eigenen Legenden werden bei diesem Vergleich nicht mitgezählt.

Besteht auch dabei Gleichstand, teilen sich diese Personen den Sieg.

OFFENE UND VERBORGENE INFORMATION

Sets, persönliche Ablagen, eroberte Legenden, entfernte Karten und offene Vorräte sind für alle einsehbar und zählbar.

Verdeckte Stapelreihenfolgen sind privat. Niemand durchsucht einen verdeckten Stapel ohne ausdrücklichen Effekt.

Bei Sichteffekten sieht nur die ausführende Person die Karten.

Persönliche Ablagen dürfen angesehen werden, ohne ihre Reihenfolge zu ändern. Beim vorgeschriebenen Mischen wird die ganze persönliche Ablage neu gemischt.

Neu erhaltene Spielkarten kommen immer auf die im Effekt genannte persönliche Ablage, niemals heimlich oben auf ein Deck.

Nach der Wertung sind alle gewerteten Karten öffentlich.

DREI BEISPIELE ZUM ERKLÄREN

Beispiel 1: Schutz und Flop

Du hast zwei zählende Risiken im Set.

Deckst du einen ungeschützten Backflip auf, ist sein eigenes Risiko das dritte. Sein Sofort-Effekt schützt erst die nächste Karte: Du floppst trotzdem sofort.

Hattest du dagegen zuvor einen Warm-up aufgedeckt und ist die 900er die nächste Set-Karte, legst du die 900er quer. Beide ihrer Risikosymbole werden ignoriert.

Wenn auf den Warm-up zunächst eine Basic folgt, verbraucht bereits diese Basic den Schutz. Eine spätere 900er ist dann nicht mehr geschützt.

Beispiel 2: Kaufen und Mainstage

Dein Set erzeugt nach Finale-Boni insgesamt 12 Hype. Zwei Stencil haben eine Kombo, Viral ist aktiv.

Du kaufst zuerst eine Karte mit aufgedruckten Kosten 5 auf Position 4:

5 minus 1 Positionsrabatt minus 1 Viral minus 4 für die zwei Stencil wäre weniger als 1; du bezahlst deshalb den Mindestpreis von 1 Hype.

Beim zweiten Kauf gelten nur noch Positionsrabatte. Die übrigen Szene-Karten sind bisher nicht verschoben worden.

Auch wenn du danach fast deinen ganzen Hype ausgibst, erfüllt dein Set weiterhin Mainstage: Es hat vor Käufen 12 Hype erzeugt.

Beispiel 3: Trost und Marktdrift

Du floppst mit zwei Lampenfiebern und einer echten Cringe. Du legst dein gesamtes Set zuerst auf die Ablage.

Du kannst eine offene Szene-Karte mit aufgedruckten Kosten 2 nehmen. Dann hast du eine Szene-Karte erworben; beim Aufräumen wird keine weitere Szene-Karte entfernt.

Oder du gibst die echte Cringe aus deiner Ablage in den Vorrat zurück. Die Lampenfieber darfst du nicht dauerhaft entfernen.

Bei dieser zweiten Wahl hast du keine Szene-Karte erworben. Deshalb verlässt die rechteste noch offene Szene-Karte die Partie; erst danach wird nachgerückt und aufgefüllt.

KURZERKLÄRUNG VOR DER ERSTEN PARTIE

„Wir beginnen alle mit acht Karten. In deinem Zug deckst du eine nach der anderen in dein Set auf. Nach jeder entscheidest du: weiter oder Stopp. Bei mindestens drei zählenden Risiken floppt dein Zug.

Sofort-Effekte wirken beim Aufdecken. Bei einem sicheren Stopp kommen Finale und Kombos; eine Kombo braucht eine weitere Karte desselben Styles. Mit dem erzeugten Hype kaufst du neue Karten für deine Ablage. Erfüllst du eine offene Legende, darfst du eine nehmen.

Nach einem Flop gibt es keinen Einkauf und keine Legende, aber eine kleine Trostwahl. Drei Start-Lampenfieber bleiben immer in deinem Deck; andere erlaubte Karten kannst du ausdünnen.

Die Szene bewegt sich am Zugende und läuft irgendwann aus. Drei Legenden, zu zweit vier, oder eine nicht mehr auffüllbare Auslage lösen die Schlussrunde aus. Alle haben gleich viele eigene Züge. Am Ende zählen alle Sterne einschließlich Legenden und der Minussterne auf echten Cringe-Karten.“

Diese Fassung legt die Regeln vollständig fest. Erklärung, Dauer, Lesbarkeit, Balance, Spaß und freiwillige Wiederholung müssen mit echten Karten und Menschen geprüft werden.

Alle Karten im Überblick

Die folgenden Kartentexte stammen aus derselben Datendatei wie das 100-Karten-Regeldeck. Jede physische Kopie wirkt einmal. Die 50 Namen sind keine 50 notwendigen Vollillustrationen.

Neutrale Startkarten

Basic | 12x / Hype 1 / Risiko 0 / Fame 0

1 Hype.

Lampenfieber | 12x / Hype 1 / Risiko 1 / Fame 0

NICHT ENTFERNBAR. Darf vorübergehend abgelegt oder durch Schutz entschärft werden.

Kumpel | 4x / Hype 1 / Risiko 0 / Fame 0

SOFORT: Sieh die oberste Karte deines Decks an. Du darfst sie darunterlegen.

Die vier Crew-Talente

Bassline | 1x / Hype 2 / Risiko 0 / Fame 0 / Nachtschicht

FINALE: +1 Hype je weitere Beat-Karte in deinem Set.

Freestyle | 1x / Hype 2 / Risiko 0 / Fame 0 / Downtown Steps

SOFORT: Die nächste in diesem Zug ins Set aufgedeckte Karte ignoriert alle ihre Risiken.

Ollie | 1x / Hype 2 / Risiko 0 / Fame 0 / Halfpipe Kids

FINALE: Bei genau 2 zählenden Risiken in deinem Set: +2 Hype.

Save-Point | 1x / Hype 2 / Risiko 0 / Fame 0 / Respawn

SOFORT: Sieh bis zu 2 Karten oben auf deinem Deck an. Lege sie beliebig geordnet zurück.

Beat - 9 Szene-Karten

Kopfnicker | 3x / Kosten 2 / Hype 1 / Risiko 0 / Fame 0

KOMBO: +1 Hype.

Loop | 2x / Kosten 3 / Hype 2 / Risiko 0 / Fame 0

KOMBO: +1 Hype je weitere Beat-Karte in deinem Set.

Bassdrop | 2x / Kosten 4 / Hype 3 / Risiko 1 / Fame 0

KOMBO: +2 Hype.

Mixtape | 1x / Kosten 5 / Hype 3 / Risiko 0 / Fame 1

KOMBO: +2 Hype.

Headliner | 1x / Kosten 7 / Hype 4 / Risiko 1 / Fame 3

KOMBO: +1 Hype je Beat-Karte in deinem Set, diese eingeschlossen.

Move - 9 Szene-Karten

Warm-up | 3x / Kosten 2 / Hype 1 / Risiko 0 / Fame 0

SOFORT: Die nächste in diesem Zug ins Set aufgedeckte Karte ignoriert alle ihre Risiken.

Battle-Step | 2x / Kosten 3 / Hype 2 / Risiko 0 / Fame 0

SOFORT: Bei einer weiteren Move-Karte im Set darfst du 1 Karte mit aufgedrucktem Risiko aus dem Set auf deine Ablage legen.

Backflip | 2x / Kosten 4 / Hype 3 / Risiko 1 / Fame 0

SOFORT: Die nächste in diesem Zug ins Set aufgedeckte Karte ignoriert alle ihre Risiken. Schützt nicht diese Karte selbst.

Choreo | 1x / Kosten 5 / Hype 2 / Risiko 0 / Fame 1

FINALE: +1 Hype je verschiedenem Style in deinem Set. Neutral zählt nicht als Style.

Main Event | 1x / Kosten 7 / Hype 4 / Risiko 0 / Fame 3

KOMBO: Glow-Up. Entferne optional 1 entfernbare Karte aus deiner eigenen Ablage.

Board - 9 Szene-Karten

Kickflip | 3x / Kosten 2 / Hype 2 / Risiko 1 / Fame 0

FINALE: +1 Hype.

Grind | 2x / Kosten 3 / Hype 4 / Risiko 1 / Fame 0

4 Hype.

Drop-in | 2x / Kosten 4 / Hype 2 / Risiko 0 / Fame 0

FINALE: +1 Hype je zählendes Risiko in deinem Set.

Bowl Session | 1x / Kosten 5 / Hype 4 / Risiko 1 / Fame 1

FINALE: Bei genau 2 zählenden Risiken in deinem Set: +2 Hype.

900er | 1x / Kosten 7 / Hype 6 / Risiko 2 / Fame 3

2 RISIKEN. Schutz ignoriert beide.

Pixel - 9 Szene-Karten

Quicksave | 3x / Kosten 2 / Hype 1 / Risiko 0 / Fame 0

SOFORT: Sieh die oberste Karte deines Decks an. Du darfst sie darunterlegen.

Speedrun | 2x / Kosten 3 / Hype 1 / Risiko 0 / Fame 0

SOFORT: Sieh bis zu 3 Karten oben auf deinem Deck an. Lege sie beliebig geordnet zurück.

Glitch | 2x / Kosten 4 / Hype 2 / Risiko 0 / Fame 0

SOFORT: Lege die oberste Deckkarte ungesehen auf deine Ablage. KOMBO: +1 Hype.

Mod | 1x / Kosten 5 / Hype 2 / Risiko 0 / Fame 1

FINALE: Glow-Up. Entferne optional 1 entfernbare Karte aus deiner eigenen Ablage.

Endboss | 1x / Kosten 7 / Hype 3 / Risiko 0 / Fame 3

SOFORT: Sieh bis zu 3 Deckkarten an. Du darfst 1 entfernbare davon entfernen. Lege den Rest beliebig geordnet zurück.

Spray - 9 Szene-Karten

Tag | 3x / Kosten 2 / Hype 1 / Risiko 0 / Fame 0

KOMBO: Tag. Die nächste Person im Uhrzeigersinn erhaelt 1 Cringe auf ihre Ablage, solange vorhanden.

Stencil | 2x / Kosten 3 / Hype 2 / Risiko 0 / Fame 0

KOMBO: Dein erster Kauf in diesem Zug kostet 2 Hype weniger. Mehrere Stencil addieren sich. Mindestpreis 1.

Piece | 2x / Kosten 4 / Hype 2 / Risiko 0 / Fame 1

SOFORT: Du darfst 1 echte Cringe-Karte aus deinem Set auf die Ablage der nächsten Person im Uhrzeigersinn legen.

Wall of Fame | 1x / Kosten 5 / Hype 3 / Risiko 0 / Fame 2

FINALE: Tag. Die nächste Person im Uhrzeigersinn erhaelt 1 Cringe auf ihre Ablage, solange vorhanden.

Mural | 1x / Kosten 7 / Hype 3 / Risiko 0 / Fame 3

FINALE: Jede andere Person erhaelt reihum 1 Cringe aus dem Vorrat auf ihre Ablage. Beginne links neben dir.

Cringe - 10 Karten

Peinlicher Post | 2x / Hype 0 / Risiko 1 / Fame -1

0 Hype. 1 Risiko. -1 Fame am Spielende, genau einmal zählen.

Fake-Follower | 2x / Hype 0 / Risiko 1 / Fame -1

0 Hype. 1 Risiko. -1 Fame am Spielende, genau einmal zählen.

Textaussetzer | 2x / Hype 0 / Risiko 1 / Fame -1

0 Hype. 1 Risiko. -1 Fame am Spielende, genau einmal zählen.

Fail-Video | 2x / Hype 0 / Risiko 1 / Fame -1

0 Hype. 1 Risiko. -1 Fame am Spielende, genau einmal zählen.

Cringe-Tanz | 2x / Hype 0 / Risiko 1 / Fame -1

0 Hype. 1 Risiko. -1 Fame am Spielende, genau einmal zählen.

Legenden - 10 Karten

Studio-Gold | 1x / Fame 4

Mindestens 3 Beat-Karten im sicheren Set.

Viral-Choreo | 1x / Fame 4

Mindestens 3 Move-Karten im sicheren Set.

Park-Legende | 1x / Fame 4

Mindestens 3 Board-Karten im sicheren Set.

Speedrun-Rekord | 1x / Fame 4

Mindestens 3 Pixel-Karten im sicheren Set.

Hall of Fame | 1x / Fame 5

Mindestens 3 Spray-Karten im sicheren Set.

Allrounder | 1x / Fame 4

Mindestens 3 verschiedene Styles im sicheren Set.

Szene-Ikone | 1x / Fame 6

Mindestens 4 verschiedene Styles im sicheren Set.

Mainstage | 1x / Fame 5

Mindestens 12 Gesamthype nach Finale und vor Käufen.

Risikoprofi | 1x / Fame 4

Genau 2 zählende Risiken und mindestens 8 Gesamthype.

Clean Run | 1x / Fame 5

Mindestens 7 Karten und kein zählendes Risiko im sicheren Set.

Trends - 3 Karten

Viral | 1x

Der erste Szenekauf jedes Zuges kostet 1 Hype weniger. Mit allen Rabatten gilt Mindestpreis 1.

Underground | 1x

Slots 4 und 5 geben 2 statt 1 Hype Rabatt. Mit allen Rabatten gilt Mindestpreis 1.

Spotlight | 1x

Bei sicherem Stopp mit mindestens 6 Karten: zusätzlich ein Glow-Up aus deiner eigenen Ablage, vor Käufen.

Produkt und Artwork

1. Produktgrenze

DROP wird als physisches Kartenspiel entwickelt. Die R01 beschreibt 2-4 Personen, ab 12 und 30-40 Minuten als Entwicklungsziele. Onlinehilfen dürfen das manuelle Zählen, Mischen, Sichten und Auswerten nicht verdecken.

Maja und Linus sind die Autoren. Sie werden nicht als Spielfiguren oder notwendige Charaktere der Spielwelt eingesetzt.

Die neue DROP-Fassung ist getrennt von TRAVURO D04 und der historischen P03/H1-Pipeline. Deren Karten, Schachtel- und Heftmaße sind kein Fertigungsnachweis für DROP.

2. Vollständiger Inhalt: genau 100 Karten

32 Startkarten = 12 Basic + 12 Lampenfieber + 4 Kumpel + 4 unterschiedliche Crew-Talente.

45 Szene-Karten = 5 Styles mit je 9 Karten aus je 5 Typen.

10 echte Cringe-Karten = fünf benannte, mechanisch gleiche Typen mit je zwei Exemplaren.

10 unterschiedliche Legenden.

3 unterschiedliche Trends.

Die 32 Start-, 45 Szene- und 10 Cringe-Karten bilden 87 Spielkarten mit exakt gleicher Rückseite. Legenden erhalten einen zweiten, Trends einen dritten klar unterscheidbaren Rückseitentyp.

Alle 100 Karten verwenden im Test dieselbe Geometrie. Keine zusätzlichen Karten oder Marker unbemerkt zum Inhalt addieren.

Bei weniger als vier Personen bleiben die nicht gewählten Startdecks außerhalb der Partie. Das ändert nicht den Lieferumfang.

3. Tatsächliches Tischhandling

Gemeinsamer Bereich:

- Szene-Stapel und fünf offene Plätze von links 1 bis rechts 5.
- Drei offene Legenden mit getrenntem Nachziehstapel.
- Aktiver Trend und weitere Trends.
- Offener Vorrat echter Cringe sowie ein klar getrennter Bereich für endgültig entfernte Karten.

Persönlich:

- Verdeckter Nachziehstapel, offene Ablage, aktuelle Set-Auslage und gewonnene offene Legenden.

Setkarten werden einzeln in nachvollziehbarer Aufdeckreihenfolge gelegt. Geschützte Karten liegen quer und zählen null Risiko; Hype, Style und sonstige Werte bleiben erhalten. Schutz gilt für die nächste tatsächlich ins Set aufgedeckte Karte dieses Zuges, nicht für nur angesehene oder unmittelbar abgelegte Karten.

Sofort-Bewegungen werden sofort physisch ausgeführt. Battle-Step kann eine Risikokarte vorübergehend in die Ablage geben; Lampenfieber ist trotzdem nicht dauerhaft entfernbar.

Piece gibt ausschließlich echte Cringe aus dem Set an die nächste Person IM UHRZEIGERSINN weiter. Tag trifft ebenfalls diese Person. Mural trifft alle anderen reihum ab dieser nächsten Person, solange Cringe vorhanden ist.

Nach einem sicheren Stopp bleibt das Set bis einschließlich Hypezählung, Einkauf und Legendenprüfung unverändert liegen. Glow-Up entfernt vor dem Einkauf ausschließlich erlaubte Karten aus der eigenen bereits bestehenden Ablage. Damit sind weder ein eingefrorenes Set noch gemerkte Style-Zahlen oder vorgemerkte Entfernungen erforderlich.

Nach einem Flop zuerst das gesamte Set in die Ablage legen. Danach Trost wählen: eine Szene-Karte mit aufgedruckten Kosten GENAU 2 gratis erwerben oder eine echte Cringe aus der eigenen Ablage in den Vorrat zurückgeben. Lampenfieber ist dafür nicht zulässig. Ohne verfügbare Option entfällt der Trost.

4. Einkaufen ohne Hype-Chips

Die aktive Person nennt den Gesamthype nach Finale. Das Set bleibt als Rechengrundlage liegen.

Szeneplätze verändern sich während des gesamten Einkaufs nicht. Gekaufte Karten vorübergehend direkt unter ihren ursprünglichen Plätzen parken. So bleibt erkennbar, welcher Positionsrabatt gilt. Die erste gekaufte Karte ausdrücklich als ersten Kauf ansagen, damit Viral und passende Stencil-Boni eindeutig sind.

Der Mindestpreis ist nach sämtlichen Rabatten 1 Hype. Mehrere passende Stencil-Boni addieren sich auf den ersten Kauf. Die Summe der effektiven Kaufpreise wird mit dem Hype verglichen. Hype wird nicht durch zusätzliche Spielmarker dargestellt.

Erst nach Ende des gesamten Einkaufs gehen die Käufe auf die persönliche Ablage. Sie gehören schon beim Kauf der kaufenden Person, zählen aber nicht zum aktiven Set.

Marktpflege genau einmal am Zugende:

Wenn in diesem Zug keine Szene-Karte erworben wurde, verlässt die äußerste rechte verbliebene Szene-Karte die Partie. Ein kostenloser Flop-Trost-Erwerb ist ein Erwerb und verhindert diesen Abgang.

Verbliebene Karten behalten ihre Reihenfolge und rücken nach rechts zusammen. Die freien Plätze werden von RECHTS NACH LINKS vom Szene-Stapel aufgefüllt.

Kann nicht mehr auf fünf Karten aufgefüllt werden, wird das Spielende ausgelöst. Die laufende Runde wird trotzdem bis zur Person rechts von der ursprünglichen Startperson beendet. Fehlende Karten bleiben fehlend.

Ein neuer Trend nach einer Legende wirkt ab dem nächsten Zug. Die gerade beendete Kaufphase wird nicht rückwirkend neu berechnet.

5. Druckleichtes Testdeck: 63 x 88 mm

63 x 88 mm ist für R01 lediglich Testgeometrie. Die Bezeichnung Poker-/Standardformat ersetzt kein Lieferantentemplate und keine Prüfung von Papier, Stapeldicke oder Schachtel.

Die A4-Datei enthält zwölf Vorder-/Rückseitenpaare, also zwölf Duplexbögen bzw. 24 PDF-Seiten.

Je Seite neun Karten in drei Spalten und drei Zeilen. Zwischen den Karten liegen 2 mm. Der Kartenblock ist 193 x 268 mm groß; mittig auf A4 entstehen 8,5 mm Seitenrand und 14,5 mm Rand oben/unten.

100 Karten belegen zwölf solche Bögen; auf dem letzten Bogen bleiben acht Kartenfelder leer. Ihre Rückseiten müssen ebenfalls leer bleiben.

Bei fortlaufender Zusammenstellung sind Bögen 10 und 11 gemischt: unterschiedliche Rückseitentypen müssen pro Feld korrekt zugeordnet sein. Bogen 12 enthält eine einzige Karte.

Für Duplex an der langen Kante werden auf jeder Rückseite die Spalten innerhalb jeder Zeile gegenüber der Vorderseite gespiegelt. Diese Spiegelung gehört in die fertige Druckdatei, nicht als zusätzliche nachträgliche Benutzereinstellung.

Druckanleitung:

1. Zuerst nur das erste Vorder-/Rückseitenpaar drucken.

2. A4, tatsächliche Größe bzw. 100 Prozent wählen. Keine Anpassung an Seite, keine zusätzliche Mehrseitenanordnung und keine zusätzliche Spiegelung.

3. Beidseitiger Druck an der LANGEN KANTE.

4. Vorder-/Rückseite gegen das Licht kontrollieren. Kartenformat mit Lineal prüfen. Schnitt- und Druckversatz nicht durch Skalieren verschleiern.

5. Erst nach bestandenem Paar den vollständigen Satz drucken.

6. Gemischte Bögen 10/11 und den einzelnen Kartenplatz auf Bogen 12 gesondert kontrollieren.

7. Ausschneiden, nach Art und Crew sortieren, alle 100 Exemplare anhand ihrer IDs zählen.

Unterschiedliche Kartendicken, Papierfarben oder Rückseiten dürfen nicht als verdeckte Markierungen in ein Deck gelangen. Alle 87 Spielkarten auf gleichartigem Material drucken.

Das Paket ist ein Arbeitsdruck. Es belegt weder endgültige Ablesbarkeit noch Haltbarkeit oder Schachtelpassung.

6. Kartenlayout für den Test

Regeln, Hype, Risiken und Style bekommen Vorrang vor Bildern.

Im oberen Indexbereich mindestens Style, Hype und Risikozahl wiederholen; nur Werte an den unteren Ecken genügen für eine überlappende Set-Auslage nicht.

Lampenfieber deutlich und zusätzlich zum Risiko mit NICHT ENTFERNBAR kennzeichnen. Echte Cringe als eigenen Kartentyp benennen; sie sind nicht mit jeder beliebigen Karte mit Risiko gleichzusetzen.

900er deutlich mit RISIKO 2 drucken, nicht allein mit einem einzelnen Warnzeichen.

Stabile klare Piktogramme zeichnen oder benannte Textfelder einsetzen. Die korrekte Darstellung darf nicht von Emoji-Fonts abhängen.

Mindestens ungefähr 9,5-10 pt Effekttext ist eine Ausgangsannahme für den Test, keine bestätigte Mindestlesbarkeit. Zu lange Effekte nicht durch sehr kleine Schrift retten.

Farbe immer mit Symbol oder Form kombinieren. Sichtbarkeit aus verschiedenen Sitzpositionen und bei geschützten querliegenden Karten prüfen.

Fame und Sterne werden bei der Wertung genau einmal gezählt; echte Cringe tragen minus eins. Gedruckte negative Sterne nicht zusätzlich erneut abziehen.

7. Artworkbudget: 50 Vorderseiten, wenige große Motive

Die vollständige Liste enthält 50 benannte Vorderseiten:

- 7 Start-/Talenttypen.
- 25 Szene-Typen.
- 5 echte Cringe-Typen.
- 10 Legenden.
- 3 Trends.

Das sind 50 Satz- und Kontrollvarianten. Daraus folgt kein Bedarf an 50 großen Illustrationen.

Vorgeschlagenes erstes Motivbudget:

- Fünf Style-Masterillustrationen.
- Vier eigenständige Crew-Abzeichen, ohne Personenporträts.
- Drei neutrale grafische Motive für Basic, Lampenfieber und Kumpel.
- Ein gemeinsames Cringe-Grundmotiv mit kleinen Form-/Namensvarianten.
- Fünf redundante Style-Symbole sowie ein gemeinsames System für Hype, Risiko, Sterne und Phasen.
- Eine gemeinsame Spielkartenrückseite, eine Legendenrückseite und eine Trendrückseite.

Die 25 Szene-Typen lassen sich aus den fünf Masterillustrationen, Namen und einer festen Preis-/Rangstaffel gestalten. Je Style gibt es genau einen Typ für die Preise 2, 3, 4, 5 und 7. Style plus Preis ist damit bereits eine eindeutige funktionale Kennung.

Die fünf Typen müssen trotzdem auf dem Tisch zuverlässig auseinanderzuhalten sein. Reicht Name plus Rang nicht, kleine sekundäre Formen ergänzen. Keine neue Vollillustration erzwingen, aber auch keine Verwechslungen durch reine Umfärbung akzeptieren.

Legenden können als typografische Event-/Auszeichnungsplakate dieselben Bildbausteine wiederverwenden. Trends sind drei prägnante Regelplakate. Die Schachtel kann vorhandene Motive aufnehmen.

Das ist ein Budget für Motive und Layoutaufwand, keine Schätzung von Illustratorstunden oder Stückkosten.

8. Gestalterische Richtung

Eigenständige grafische Underground-Eventposter: große Farbflächen, starke dunkle Konturen, begrenzte Textur und ruhige Hintergründe. Die Energie kommt aus Rhythmus und Form, nicht aus vielen kleinen Requisiten.

Beat: Wellen und Klangbalken.

Move: Bewegungsbögen und deutliche Richtungswechsel.

Board: Rampen, Kanten und Kurven.

Pixel: Raster und klar gegliederte Flächen.

Spray: Schablonenformen und überlagerte Farbschichten.

Eine gemeinsame Schrift- und Layouthierarchie verbindet die Styles. Kulturelle Motive bleiben originär; reale Crew-, Künstler-, Spiele- oder Ausrüstungslogos sind nicht Voraussetzung.

Maja und Linus sind keine Figuren innerhalb des Spiels. Eine bestimmte Identität oder Kleidung der Autoren ist nicht Bestandteil der Kaufmotive.

Für das Regelpaket werden keine finalen Kartenbilder oder erfundenen realen Events benötigt. Artwork wird erst nach der mechanischen Prüfung ausgearbeitet, bevor später tatsächliche Druckmuster Lesbarkeit und Farbe prüfen.

9. Herstellungs- und Freigabegrenzen

100 Karten plus Anleitung benötigen eine zusammen passende Papier-, Heft- und Schachtelentscheidung. Grammatur allein sagt nicht, wie hoch der fertige Stapel ist.

Die historische 80-Karten-P03-Schachtel und frühere Regelhefte sind keine Belege für dieses Paket.

Ein Herstellerangebot muss den gewählten Inhalt, das konkrete Format, Papier, Beschichtung, Sortierung und die Verpackung enthalten. Hier wird weder ein Kostenwert noch eine Bestellmenge als bestätigt genannt.

Eine 3D-Ansicht oder ein am Bildschirm schönes Bild beweist kein gutes Mischen, Greifen oder Lesen. Die R01 muss als vollständiger Kartensatz auf dem Tisch geprüft werden.

Quellen der inhaltlichen R01: DROP_R01_Karten.json und die zugehörige DROP-R01-2026-11-01-Regelfassung. Die beigefügte R00 bleibt historische Quelle und wird nicht als aktuelle Regel eingesetzt.

Was R01 verändert

WELCHE QUELLE GILT

Die angehängte vollständige 100-Karten-Liste ist die historische R00. Die Kurzfassung im Gespräch enthält andere Startdecks, Marktregeln und Werte. R01 ist eine neue, in sich geschlossene Entwicklungsfassung; sie überschreibt die Quelle nicht.

1. RISIKO BLEIBT TEIL DES AUFBAUS

Die drei Start-Lampenfieber können nicht dauerhaft entfernt werden. Sonst erlaubt schon ein früher Flop mit kostenloser Entfernung, das Deck auf nur zwei Risiken zu reduzieren und vollständig sicher aufzudecken. Vorübergehender Schutz, Sichten, Sortieren und Battle-Step bleiben erlaubt.

Flop-Trost entfernt deshalb nur echte Cringe aus der Ablage oder erwirbt eine Szene-Karte mit gedruckten Kosten genau 2.

2. FINALE BLEIBT SICHTBAR

Glow-Up betrifft die eigene bestehende Ablage statt das aktuelle Set und wird vor Käufen ausgeführt. So bleiben Style-Zahlen, Risiko und Hype während der Auswertung direkt sichtbar.

Battle-Step und Piece wirken sofort beim Aufdecken. Piece hat keinen zusätzlichen Hype-Ersatzbonus. Die Quelle einer nicht mehr vorhandenen Combo wird nicht unsichtbar weitergerechnet.

3. RISIKO UND KARTENWERT SIND VERSCHIEDENE SACHEN

Das Flop-Limit lautet mindestens drei Risiken. Die 900er kann den Stand von zwei auf vier erhöhen. Schutz ignoriert alle Risiken der nächsten tatsächlich ins Set aufgedeckten Karte. Auch eine risikofreie Karte verbraucht den Schutz.

4. GRIND HAT EINEN EIGENEN ERTRAG

Grind erhält 4 statt 3 Hype. In R00 liefert der billigere Kickflip nach sicherem Stopp bereits 3 Hype bei demselben einen Risiko, wodurch Grind bei ansonsten gleichen relevanten Werten schlechter wäre.

5. SPRAY WIRD KLARER GEZIELT

Die günstige Karte Tag greift nur mit einer Kombo an. Tag und Piece betreffen die nächste Person im Uhrzeigersinn. Mural bleibt ein Rundumschlag, bei knappem Vorrat in dieser Reihenfolge.

Das reduziert Zielsuche und gemeinsames Auswählen einzelner Opfer. Es ist kein bewiesener Schutz vor Überlastung; Angriffe werden im Tischtest beobachtet.

6. MARKT OHNE GEDÄCHTNIS

Während des gesamten Einkaufs bleiben die fünf Positionen fest. Gekaufte Karten werden unter ihren früheren Plätzen geparkt. Alle Rabatte addieren sich; der Mindestpreis nach allen Rabatten beträgt 1 Hype.

Bei null Szene-Erwerben verlässt die rechteste Szene-Karte die Partie. Sie wird nicht unter den Vorrat gelegt. Dadurch nimmt der Marktpool in jedem Zug ab. Erst nach der Kaufphase wird nach rechts zusammengeschoben und von rechts nach links aufgefüllt.

7. VOLLSTÄNDIGE RANDREGELN

Kurze und leere Stapel, optionale Entfernungen bei ausschließlich festen Lampenfiebern, leerer Cringe-Vorrat, vor Käufen erzeugter Hype für Legenden sowie fehlende Auslagen sind festgelegt.

Die drei Endauslöser beenden die laufende Runde bis zur Person rechts von der ursprünglichen Startperson. Alle haben gleich viele eigene Züge.

Cringe wird über den gedruckten negativen Stern genau einmal gewertet.

WARUM NICHT MEHR GEÄNDERT WURDE

Die 100 Karten, fünf Styles, vier Talente, zehn Legenden und drei Trends bleiben als Kern erhalten. Weitere Eingriffe in Kosten, Fame, Kartenhäufigkeiten, erlaubte Kaufzahl oder Zielgruppenansprache benötigen echte Beobachtungen.

Die riskante Mischung aus Wachstum, Kontrolle und offenem Zielrennen soll zunächst am Tisch geprüft werden.

WAS NOCH OFFEN IST

Offen sind empirische Fragen: Tragen die Entscheidungen? Ist der Markt zu viert zu schnell verbraucht? Fühlen sich die festen Start-Risiken und Angriffe gut an? Wie lang werden starke Pixel-/Move-Züge? Werden die Begriffe gern verwendet? Entsteht freiwillige Wiederholung?

Es gibt keine offenen mechanischen Wahlregeln in der R01; diese Fragen verlangen keine versteckten Entscheidungen während einer Partie.

TEAM UND VERIFIKATION

Drei getrennte KI-Reviews prüften Regeln, strategische Gegenbeispiele sowie physisches Handling und Lehren. Das sind keine menschlichen Expertenpartien.

Das begleitende technische Prüfergebnis nennt reproduzierbare Fälle, Zufallsstarts und geprüfte Invarianten. Es beweist keine Ausgewogenheit oder Spielbegeisterung.

Der aktuelle TRAVURO-Spielbetrieb, Webseiten und frühere P03-/D04-Druckpakete bleiben unverändert.