

1902

Méliès

Erklärvideo



... und mehr

2–4 Spieler
60 Minuten
Ab 12 Jahren

1902 veröffentlichte der Illusionist Georges Méliès mit „Le Voyage dans la Lune“ einen der ersten Science-Fiction-Filme der Geschichte, dessen 13.375 Einzelbilder in aufwendiger Kleinstarbeit von Hand koloriert wurden. Fasziniert von den Möglichkeiten des Kinetographen der Brüder Lumière wurde Méliès zum Pionier des Kinos und legte mit seinen visuellen Effekten den Grundstein der modernen Filmtechnik.

Als Regieassistenten von Méliès helfst ihr dabei, ruhende Bilder zum Leben zu erwecken. Bereitet das Filmset vor, setzt spektakuläre Spezialeffekte ein, positioniert die Schauspieler, dreht Szenen und koloriert sie, um daraus Fantastisches zu erschaffen. Lasst euch von der Magie des frühen Kinos verzaubern und begeben euch auf die Reise zum Mond!

SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett (Filmstudio)
- 6 Schauspielermarker
- 28 Szenenmarker (7 pro Spieler)
- 12 Regieassistenten (3 pro Spieler)
- 12 Produktionsscheiben (3 pro Spieler)
- 4 Prestigesteine (1 pro Spieler)
- 1 Filmsetmarker
- 60 Karten:

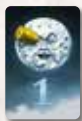


42 Szenen



18 Produktionsnotizen

- 48 kleine Karten:



1
Startspieler



24
Spezialeffekte



21
Star Film-
Anteile



1
Anfangsszene



1
Schlusszene

SPIELAUFBAU

1 Legt das Spielbrett in die Tischmitte.

2 Setzt den **Filmsetmarker** auf das Startfeld (Sechseck mit Punkt) im Filmsetbereich auf dem Spielbrett.



Startfeld

3 Bildet aus den **Szenen** einen gemischten Nachziehstapel (kolorierte Seite sichtbar).
Zieht **3 Karten** und legt sie als Auslage neben das Spielbrett (schwarz-weiße Seite sichtbar).

4 Bildet aus den **Spezialeffekten** einen gemischten Nachziehstapel.
Zieht **3 Karten** und legt sie aufgedeckt als Auslage neben das Spielbrett.

5 Zieht **1 Spezialeffekt** und legt ihn aufgedeckt auf das passende Feld auf dem Spielbrett. Dieser Spezialeffekt ist aktuell im Filmstudio aufgebaut.



Feld für Spezialeffekt

6 Erstellt jetzt die **3 Produktionsnotizen**: Vorproduktion (grüner Rand), Filmdreh (blauer Rand) und Nachproduktion (gelber Rand). Bildet dazu drei nach Kartentyp getrennte, gemischte Stapel und zieht pro Stapel **2 Karten**. Legt die Vorderseite der einen Karte neben die Rückseite der anderen. Die übrigen Produktionsnotizen werden nicht benötigt.



7 Über dem Spielbrett ist der **Szenenbereich**. Legt dort die **Anfangs-** und **Schlusszene** sowie im Spielverlauf alle anderen abgedrehten Filmszenen aus.

8 Wer zuletzt einen Schwarzweißfilm gesehen hat, erhält die **Startspielerkarte**.

9 In Spielerreihenfolge erhält jeder Spieler in Spielerfarbe:

9a **2 Regieassistenten** (3 beim Spiel zu zweit*) und **7 Szenenmarker** für seinen Spielbereich.

9b **3 Produktionsscheiben**, die jeder auf das Startfeld der Produktionsnotizen (linke Karte) setzt.

9c **1 Prestigestein**, den jeder auf das Feld **0** der Prestigeleiste auf dem Spielbrett setzt.

Ebenso zufällig gezogene Karten:

9d **1 Spezialeffekt** für seinen Spielbereich.

9e **2 Szenen**. Eine Szene (schwarz-weiße Seite sichtbar) legt ihr zusammen mit einem eigenen Szenenmarker (unbedruckte Seite sichtbar) in den Szenenbereich. Dies ist eure erste abgedrehte Szene!

Spielaufbau für 3 Spieler



SPIELÜBERSICHT

Die andere Szene gebt ihr an den Spieler links von euch, der sie als noch abzudrehende Szene (schwarz-weiße Seite sichtbar) in seinen Spielbereich legt.

10 Bildet aus den **Star Film-Anteilen** einen gemischten Nachziehstapel und legt ihn neben das Spielbrett.

11 Legt **5 Schauspieler** mit zufälliger Seite als **X** angeordnet in den Bühnenbereich auf dem Spielbrett. Den sechsten Schauspieler erhält der letzte Spieler in Zugfolge (rechts vom Startspieler). Dieser legt ihn mit einer Seite seiner Wahl auf eines der vier noch freien Felder des Bühnenbereichs.

Jetzt könnt ihr den Filmdreh von *Le Voyage dans la Lune* beginnen!

* Beim Spiel zu zweit empfehlen wir die 2-Spieler-Variante **Der Filmpraktikant** (S. 11).

In **1902 Méliès** seid ihr nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug, bis einer von euch seine **siebte Szene** abgedreht hat. Spielt jetzt weiter bis zum Spieler rechts vom Startspieler, so dass alle gleich viele Züge hatten, dann endet das Spiel.

Ihr erhaltet Prestigepunkte durch übereinstimmende Positionen von Schauspielern beim Drehen von Szenen, durch eigene abgedrehte Szenen, durch das Erstellen von Sequenzen, durch das Kolorieren von eigenen Szenen, durch das Sammeln von **Star Film-Anteilen** und durch das Erfüllen von Produktionsnotizen.

Wer am Spielende die meisten Prestigepunkte hat, **gewinnt** und unterstützte Georges Méliès bei der Filmproduktion am tatkräftigsten!

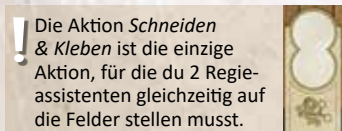


SPIELERZUG

In deinem Zug musst du **eine** der folgenden Optionen wählen:

A) Regieassistenten einsetzen:

Stelle **1 eigenen Regieassistenten** auf ein Aktionsfeld und führe **mindestens eine der abgebildeten Aktionen** aus.



Sind zwei Aktionen abgebildet, bestimmst du ihre Reihenfolge.

Steht auf dem Feld ein Regieassistent eines **anderen Spielers**, erhält dieser ihn zurück und du stellst deinen hin.

Du kannst kein Aktionsfeld wählen, auf dem ein **eigener** Regieassistent steht.

B) Passen: Du erhältst alle Regieassistenten auf dem Spielbrett zurück in deinen Spielbereich.

Hast du in deinem Zug **keine** Regieassistenten mehr in deinem Spielbereich, **musst** du passen.

Zusätzlich kannst du **1x pro Zug** zu einem Zeitpunkt deiner Wahl **1 Star Film-Anteil** spielen und ablegen, um die darauf abgebildete Aktion auszuführen (S. 8).

AKTIONEN

Es gibt 9 Aktionen im Spiel, die sich auf die 3 Spielbrettbereiche aufteilen:

- **Vorproduktion** mit den Aktionen *Spezialeffekte aufbauen*, *Szene schreiben* und *Filmset vorbereiten*.
- **Filmdreh** mit den Aktionen *Kostüm wechseln*, *Schauspieler positionieren* und *Szene drehen*.
- **Nachproduktion** mit den Aktionen *Sequenz erstellen*, *Schneiden & Kleben* und *Szene kolorieren*.



SPEZIALEFFEKTE AUFBAUEN

Georges Méliès verband sein Wissen als Illusionist mit der Filmkunst und schuf unzählige bahnbrechende visuelle Effekte.

Nimm **1** der drei aufgedeckt ausliegenden Spezialeffekte und lege ihn ebenfalls aufgedeckt in deinen Spielbereich. Fülle die Auslage sofort mit einem Spezialeffekt vom Nachziehstapel auf.



Falltür



Pyrotechnik



Seilwinden



Spiegel

! Bevor du **1** Spezialeffekt nimmst: Zeigen **alle** ausliegenden Spezialeffekte denselben Effekt **oder** dieselbe Farbe, kannst du **alle** Karten ablegen und durch **3** neue Spezialeffekte ersetzen.



SZENE SCHREIBEN

Romane und Fabeln bildeten die Grundlage für Méliès Drehbücher. Für „Le Voyage dans la Lune“ ließ er sich

von den Romanen „Von der Erde zum Mond“ von Jules Verne und „Die ersten Menschen auf dem Mond“ von H. G. Wells inspirieren.

Nimm **1** der drei ausliegenden Szenen und lege sie in deinen Spielbereich (schwarz-weiße Seite sichtbar). Fülle die Auslage sofort mit einer Szene vom Nachziehstapel auf.





FILMSET VORBEREITEN

Neben der Konstruktion von mechanischen Gerätschaften war es Georges Méliès durch sein künstlerisches Talent möglich, die Kulissen bereits vor ihrem Bau äußerst detailgetreu zu zeichnen.

Der Film wird an fünf Sets gedreht:



Astronomische Gesellschaft



Werkstatt



Mondkrater



Pilzgrotte



Marktplatz

Bewege den Filmsetmarker um 1 Feld **im oder gegen** den Uhrzeigersinn.

Bewegst du den Marker im Uhrzeigersinn, nimm dir 1 **Star Film-Anteil** (S. 8) und lege ihn verdeckt in deinen Spielbereich.



Der Filmsetmarker befindet sich immer zwischen zwei Filmsets und zeigt damit an, dass **beide Filmsets** für das Drehen einer Szene verfügbar sind.



Aktuell kann im Mondkrater und in der Pilzgrotte gedreht werden.



KOSTÜM WECHSELN

Die Kostüme der Mondbewohner gehörten zu den aufwendigsten und teuersten Requisiten, die es herzustellen galt. Méliès fertigte selbst die Gipsformen der Köpfe und Füße an, anhand derer die Kostüme aus Pappe und Stoff gefertigt wurden.

Drehe **1 Schauspieler** auf die andere Seite um.



Jede Markersseite zeigt, was auf der anderen Seite abgebildet ist.



Astronomen



Damen



Herren



Seleniten



SCHAUSPIELER POSITIONIEREN

Da die Theaterdarsteller jener Zeit dem Kinematographen skeptisch gegenüberstanden, behielt Méliès die Hauptrollen in seinen Filmen für sich selbst vor. Tänzer, Akrobaten und Zirkusartisten wurden zu seinen Nebendarstellern und Statisten.

Lege **(a)** 1 Schauspieler auf ein freies Bühnenfeld oder **tausche (b)** die Position von 2 Schauspielern.





SZENE DREHEN

Aufgrund der Vielzahl an Effekten, Kulissen und mechanischen Vorrichtungen dauerten die Dreharbeiten für

den 14-minütigen Film ganze drei Monate. Damit war er eines der längsten Drehprojekte seiner Zeit.

Erfüllst du die zwei folgenden Bedingungen, kannst du **1 Szene** in deinem **Spielbereich** drehen:

- Der **Filmsetmarker** muss sich neben dem auf der Szene abgebildeten Set befinden.
- Der **Spezialeffekt** muss entweder bereits im Filmstudio aufgebaut sein oder sich in deinem Spielbereich befinden. Ist er in deinem Spielbereich, tauschst du deinen Spezialeffekt gegen den Spezialeffekt im Filmstudio aus.

Lege die Szene (schwarz-weiße Seite sichtbar) in den Szenenbereich und lege einen deiner Szenenmarker darauf (unbedruckte Seite sichtbar). Du erhältst **1 Prestigepunkt** für jeden Schauspieler auf der Bühne, der mit der Abbildung auf der gerade abgedrehten Szene übereinstimmt (0 bis 5 Punkte).

Achte darauf, dass die Ausrichtung der Szenenkarte durch die Kameraposition auf dem Spielbrett bestimmt ist. Es ist zum *Szene drehen* nicht erforderlich, dass sich die Schauspieler genau in den auf der Karte abgebildeten Positionen befinden.

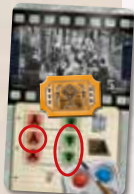


BEISPIEL

William (orange) möchte Szene 5 drehen. Dazu stellt er 1 Regieassistenten auf das Feld mit den Aktionen „Schauspieler positionieren“ und „Szene drehen“ (1).

Er legt 1 Seleniten auf ein leeres Feld (2) und möchte jetzt die Szene 5 drehen. Der Filmsetmarker ist bereits neben der Astronomischen Gesellschaft (3), aber der richtige Spezialeffekt ist noch nicht aufgebaut. Er tauscht die Pyrotechnik gegen die Falltür aus seinem Spielbereich aus (4).

Er legt die Szene zusammen mit einem seiner Szenenmarker in den Szenenbereich und erhält 3 Prestigepunkte für übereinstimmende Schauspieler (1 Astronom und 2 Seleniten).





SEQUENZ ERSTELLEN

Eine Sequenz ist eine mit Klebestreifen verbundene Aneinanderreihung von Szenen.

Erfüllst du die drei folgenden Bedingungen, kannst du **1 Szene** (oder eine bereits aus Szenen erstellte **Sequenz**) im **Szenenbereich** mit einer anderen Szene oder Sequenz verbinden:

- Die Szenen der Sequenz müssen von links nach rechts in **numerisch aufsteigender Reihenfolge** angeordnet sein, dabei dürfen Lücken in der Nummerierung vorkommen.
- Die **Klebestreifen** zwischen den einzelnen Szenen müssen **übereinstimmen** (schwarz an schwarz und weiß an weiß).
- Eine Sequenz kann aus **maximal 5 Szenenkarten** bestehen.



Die Anfangs- und Schlusszene kann in Sequenzen verbunden sein.



SCHNEIDEN & KLEBEN

Durch das Aufteilen von Sequenzen können weitere Szenen eingefügt werden.

Für diese Aktion musst du 2 Regieassistenten im selben Zug einsetzen. Führe dann diese zwei Schritte aus:

1. **Trenne** 1 Sequenz in 2 Teile auf.
2. **Verbinde** 1 Szene oder Sequenz mit einem der beiden Schnittenden.

Zusätzlich zu den drei Bedingungen aus Sequenz erstellen gilt diese neue Bedingung:

- Die Nummernfolge muss sich durch diese Aktion **verbessern**.



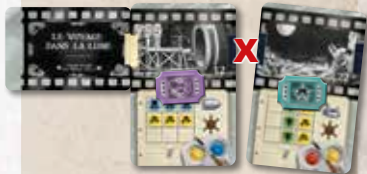
BEISPIEL ZU SEQUENZ ERSTELLEN

Alle drei Bedingungen sind erfüllt, demnach kann Darya (türkis) eine Sequenz bestehend aus 3 Szenen erstellen. Dazu verbindet sie ihre eigene Szene 22 mit der bereits von Luca (lila) erstellten Sequenz aus Szene 12 und der Anfangsszene.

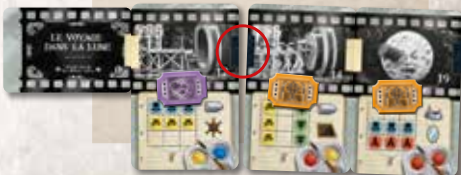


BEISPIEL ZU KLEBEN & SCHNEIDEN

William (orange) hat eine Sequenz aus den Szenen 14 und 19 erstellt. Er möchte diese Sequenz erweitern, muss dazu aber die Sequenz aus dem oberen Beispiel (Anfang+12+22) trennen, indem er die Verbindung zwischen Szene 12 und Szene 22 schneidet.



William klebt seine Sequenz (14+19) an Szene 12 und verbindet damit die beiden schwarzen Klebestreifen. Er erfüllt alle Bedingungen, weil er die vorherige Szene 22 mit der Szene 14 ersetzt, womit die Nummernfolge nach Szene 12 verbessert wurde. Er hätte seine Sequenz (14+19) auch an Szene 22 kleben können, aber dann wäre die Sequenz kürzer geworden (3 statt 4 Szenen), was weniger Prestigepunkte bei Spielende gäbe.





SZENE KOLORIEREN

Eine Gruppe von 21 Frauen kolorierte jedes Einzelbild des Films von Hand. Für diese filigrane und mühsame Aufgabe verwendeten sie sehr feine Pinsel und Anilinfarbstoffe.

Um eine Szene zu kolorieren, legst du **2 Spezialeffekte** aus deinem Spielbereich ab, deren Farben mit der Farbpalette auf der Szene im Szenenbereich übereinstimmen. Drehe anschließend die Szene auf ihre kolorierte Seite und den Szenenmarker auf die Seite **2x**. Diese Szene gilt nun bei der Endwertung als **2 eigene Szenen** (statt 1).



BEISPIEL

Darya (türkis) legt 2 Spezialeffekte ab, um Szene 31 zu kolorieren. Sie dreht sie auf die kolorierte Seite. Bei der Endwertung gilt diese Szene nun als 2 eigene Szenen.



STAR FILM-ANTEILE



Star Film ist das Studio, das Georges Méliès gründete, um seine Filme zu finanzieren.

Star Film-Anteile helfen dir auf 2 Arten:

1. Du kannst **1x pro Zug** zu einem Zeitpunkt deiner Wahl 1 **Star Film-Anteil** spielen, um die links abgebildete Aktion auszuführen (*Kostüm wechseln* oder *Schauspieler positionieren*, *Spezialeffekt aufbauen*, *Filmset vorbereiten*). Führst du hiermit *Filmset vorbereiten* aus, erhältst du **keinen** Star Film-Anteil.



2. Bei der Endwertung gibt ein Set aus **Illustrationen** (Mitte) auf den **Star Film-Anteilen** die folgenden Prestigepunkte:

- 3 gleiche: 6 Prestigepunkte.
- 3 ungleiche: 4 Prestigepunkte.
- 2 gleiche: 2 Prestigepunkte.



Du kannst maximal 3 Star Film-Anteile haben. Falls du einen vierten Anteil erhältst, musst du sofort einen deiner Star Film-Anteile ablegen.



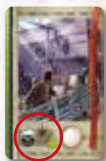
Mit seiner Spielzeit von 14 Minuten war „Le Voyage dans la Lune“ („Die Reise zum Mond“) einer der längsten und zugleich einer der teuersten Filme seiner Zeit. Eine Investition von 10.000 Francs wurde für die Herstellung zahlreicher beweglicher Elemente, die Kostüme der Seleniten und den Bau der Kulissen aufgewendet.

Der Film war ein gewaltiger Erfolg in Frankreich. In den USA nutzten jedoch einige Kinos illegale Kopien und brachten Méliès so um seine Tantiemen. Daraufhin beschloss er, eine Niederlassung von „Star Film“ in den USA zu eröffnen. Er betraute seinen Bruder Gaston mit dieser Aufgabe, der nach New York zog und mit der Produktion von Dokumentarfilmen begann. Aufgrund ihres begrenzten Erfolgs wurde die Niederlassung später auf eine Ranch in San Antonio und schließlich nach Kalifornien verlegt.

PRODUKTIONSNOTIZEN

Es gibt 3 Produktionsnotizen, die mit bestimmten Aktionen in der Filmproduktion zusammenhängen.

Führst du die Aktion exakt so aus, wie es die Produktionsnotiz links unten in der Ecke zeigt, kannst du deine Produktionsscheibe um 1 Feld nach rechts bzw. oben bewegen und erhältst die abgebildete Belohnung (Rückseite der Spielregel).



Bedingung



Belohnung



Du darfst deine Produktionsscheibe nicht bewegen, wenn die Aktion eine Belohnung einer Produktionsnotiz war.

VORPRODUKTION

*Spezialeffekt aufbauen
und Szene schreiben*



Eine Szene nehmen, die Falltür oder Spiegel erfordert.



Eine Szene mit der Nummer 21 oder kleiner nehmen.



Eine Szene mit einer geraden Zahl nehmen.



Einen Spezialeffekt mit gelber Farbe nehmen.



Einen Spezialeffekt mit einer Falltür nehmen.



Einen Spezialeffekt mit Seilwinden oder Pyrotechnik nehmen.

FILMDREH

Szene drehen



Eine Szene drehen, die einen Astronomen erfordert.



Eine Szene drehen, die eine Dame erfordert.



Eine Szene drehen, die Seilwinden oder Pyrotechnik erfordert.



Eine Szene drehen, die Astronomische Gesellschaft oder Mondkrater erfordert.



Für das Drehen einer Szene 0 oder 1 Punkt erhalten.



Für das Drehen einer Szene 3 – 6 Punkte erhalten.

NACHPRODUKTION

*Sequenz erstellen, Schneiden & Kleben
und Szene kolorieren*



Eine Sequenz mit einer Differenz von 4 oder weniger zwischen den Szenen erstellen.



Eine Sequenz mit einer Differenz von 5 oder mehr zwischen den Szenen erstellen.



Beim Sequenz erstellen zwei weiße Klebestreifen verbinden.



Eine Szene mit blauer Farbe kolorieren.



Eine Szene mit zwei gleichen Farben kolorieren.



Eine Szene mit zwei ungleichen Farben kolorieren.

SPIELLENDE

Die Bedingung für das Spielende ist erfüllt, sobald einer von euch seine siebte Szene abgedreht hat. Spielt jetzt weiter bis zum Spieler rechts vom Startspieler, so dass alle gleich viele Züge hatten, dann endet das Spiel.



Georges Méliès Studio, gelegen im Garten seines Anwesens in Montreuil-sous-Bois bei Paris, gilt als eines der frühesten Filmstudios der Geschichte.

Das Studio verfügte über eine geräumige Bühne sowie angrenzende Umkleibereiche und eine Halle zum Kulissenbau.

Da es in einem Gewächshaus untergebracht war, konnte das natürliche Sonnenlicht genutzt werden. Méliès musste jedoch ein System aus Papierjalousien entwickeln, das sich passend einstellen ließ, um Schatten während der Dreharbeiten abzuschwächen.

BEISPIEL

Für die aus 3 Szenen erstellte Sequenz (Anfang+12+14) erhält William (orange) 9 Prestigepunkte [3 (eigene Szenen durch 2x Seite) x 3 (Gesamtzahl der Szenen)].

Für die einzelne Szene 8 erhält William 2 Prestigepunkte (durch 2x Seite).

Für die aus 2 Szenen erstellte Sequenz (21+27) erhält Darya (türkis) 4 Prestigepunkte [2 (eigene Szenen) x 2 (Gesamtzahl der Szenen)].

Für die aus maximal erlaubten 5 Szenen zusammengestellte Sequenz (26+31+32+38+Schluss) erhält Luca (lila) 25 Prestigepunkte (5x5) und Darya 10 Prestigepunkte (2x5).

ENDWERTUNG

Zu allen bisher im Spiel erhaltenen Prestigepunkten addiert ihr:

- 1 Prestigepunkt für jede **einzelne Szene** im Szenenbereich mit einem eigenen Szenenmarker (**unbedruckte Seite**).
- 2 Prestigepunkte für jede **einzelne Szene** im Szenenbereich mit einem eigenen Szenenmarker (**2x Seite**).
- Für jede Sequenz im Szenenbereich erhält jeder Spieler so viele Punkte, wie es der **Anzahl seiner eigenen Szenen multipliziert mit der Gesamtzahl der Szenen in der Sequenz** entspricht.
- 0 bis 6 Prestigepunkte für die **Star Film-Anteile** (S. 8).

Wer jetzt die meisten Prestigepunkte hat, **gewinnt** und unterstützte Georges Méliès bei der Filmproduktion am tatkräftigsten!

Bei Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler mit den meisten abgedrehten Szenen. Ist auch dort Gleichstand, wird der Sieg geteilt.



2-SPIELER-VARIANTE

Wir empfehlen die folgende Variante:

DER FILMPRAKTIKANT

Aller Anfang ist schwer und so versucht unser motivierter Praktikant Georg, Fuß zu fassen in der aufregenden Welt des Films. Mit grenzenlosem Enthusiasmus schleppt er Kulissen ans falsche Set, verwechselt Spiegel mit Falltüren und hält jede Filmrolle für ein Souvenir zum Mitnehmen. Sein Eifer ist nicht immer zielgerichtet, doch sorgt er dafür, dass am Filmset nie Stillstand herrscht. Georges Méliès duldet ihn nur, weil ein Praktikant sehr preiswert ist und irgendjemand schließlich am Ende aufräumen muss ...

Einen großen Dank an Georg Pfaff für diese 2-Spieler-Variante!

CREDITS



Spieldesign:

Eloi Pujadas &
Ferran Renalias

Illustrationen &

Grafikdesign:

Pedro Soto

Spielregeln:

Perepau Llistosella
& Pedro Soto

Übersetzung:

Pako Cantarero

Danksagung:

An alle, mit denen wir bereits Spiele entwickelt haben: Joaquim, Núria, Eugeni, Gerard, Nasí, Guillem, Anna, Pau, David ...

An das Looping-Games-Team, das uns bereits bei der bloßen Idee zum Thema dieses Spiels sein Vertrauen geschenkt und das bei der redaktionellen Entwicklung so viel Sorgfalt an den Tag gelegt hat.

An unsere Familie: Àlex, Alba, Clara und Ferriol.

Verlag: Looping Games S.L.

www.loopinggames.com

Die Bilder aus dem Film werden mit Zustimmung des Rechteinhabers verwendet.

© FPA CLASSICS - (Lobster Films Collection).

Im Spiel zu zweit gelten die normalen Regeln mit den folgenden Änderungen:

SPIELAUFBAU

Setzt **1 Regieassistenten** einer nicht verwendeten Spielerfarbe auf das Aktionsfeld *Kostüm wechseln & Schauspieler positionieren*.

Dies ist ab sofort euer **Filmpraktikant**.

SPIELERZUG

Stellt ihr Regieassistenten auf das Feld mit dem Filmpraktikant, stellt ihr den Filmpraktikanten in euren Spielbereich. Dort setzt ihr ihn ein, als wäre er euer eigener Regieassistent.

Sobald ihr ihn auf ein Aktionsfeld stellt, ist es wieder der Filmpraktikant.

„Meine lieben Freunde, ich sage es euch heute: Der Ausgangspunkt meiner Filmkunst war das Wunderbare, der Illusionismus.“

Georges Méliès

DEUTSCHE AUSGABE



Übersetzung, Redaktion & Layout:

Sven Biberstein

Lektorat:

Emma Fuchs & Alban Ullrich

Besonderer Dank an:

Darya Kurdyukova

Georg Pfaff

János Henkelmann

Luca Gandenberger

Maksym Gachkivskyi

William Ludwig-Schulte



Verlag: Biberstein Spiele

www.biberstein-spiele.de



Georges Méliès, geboren am 8. Dezember 1861 in Paris, Frankreich, war ein bahnbrechender Filmmacher, Illusionist und Magier.

1895 wohnte Méliès einer Vorführung des Kinematographen der Gebrüder Lumière bei, die ihm die Augen für die Möglichkeiten des Kinos öffnete. Fasziniert von diesem neuen Medium, erwarb Méliès eine eigene Kamera und begann mit filmischen Techniken zu experimentieren. Dabei führte er mehrere bahnbrechende Innovationen ein, wie Mehrfachbelichtungen, Zeitraffer-Fotografie und handkolorierte Bilder. Zudem revolutionierte er das Erzählen von Geschichten im Film und fesselte das Publikum mit komplexen, von Literatur und Legenden inspirierten Erzählungen.

Einer der berühmtesten Filme von Méliès ist „Le Voyage dans la Lune“ („Die Reise zum Mond“), veröffentlicht 1902, der seine kreative Vision und sein technisches Können unter Beweis stellte. Der Film bot aufwendige Kulissen, kunstvolle Kostüme und beeindruckende Spezialeffekte mittels Bühnenmechanik, Pyrotechnik und Stop-Motion-Animation, was ihn zu einem sofortigen Erfolg machte. Sein ikonisches Bild einer Rakete, die im Auge des Mondes einschlägt, bleibt bis heute ein bleibendes Symbol des frühen Kinos.

Doch während des Ersten Weltkriegs änderte sich alles. Die Filmindustrie durchlief einen tiefgreifenden Wandel und Méliès geriet in eine wirtschaftliche Krise, die zur Schließung seiner Produktionsfirma „Star Film“ führte. Seine Studios, die er in Montreuil-sous-Bois errichtet hatte, wurden ebenso zerstört wie ein Großteil seines Filmmaterials, um Silber aus den Negativen zu gewinnen oder das Zelluloid für Schuhabsätze weiterzuverwenden.

Anschließend betrieb er einen Spielzeug- und Süßwarenladen am Bahnhof Montparnasse, bis er 1929 von Léon Druhot, Chefredakteur des Ciné-Journal, wiederentdeckt wurde. Dieser rettete ihn aus der Vergessenheit und sicherte ihm für seine Verdienste und die Bedeutung seiner Karriere die Ernennung zum „Chevalier de la Légion d'honneur“. Seitdem wurden Anstrengungen unternommen, seine Filmografie anhand der bis heute gefundenen Kopien wiederherzustellen und zu restaurieren. Von den mehr als 500 Filmen, die er drehte, konnte über die Hälfte erfolgreich gerettet werden. Georges Méliès verstarb am 21. Januar 1938. Er hinterließ ein bleibendes Vermächtnis in der Geschichte des Kinos. Man erinnert sich an ihn als visionären Filmmacher, der die Grenzen des Erzählens und der Spezialeffekte verschob. Seine künstlerische Vision und seine technischen Innovationen inspirieren weiterhin moderne Filmmacher – und diese Spieleautoren.

Merci, Maître!

1906

San Francisco

1923

Cotton Club



Die Jahrhundertreihe



BIBERSTEIN-SPIELE.DE

OFFENBARE

DIE PRACHT DER SIXTINISCHEN KAPELLE!

ERLEBE MIT 2 BIS 4 SPIELERN DIE
EHRGEIZIGSTE RESTAURATION
IN DER GESCHICHTE DER MENSCHHEIT!



ERFORSCH E

DEN WELTRAUM MIT DER ISS!

REISE MIT BIS ZU 4 SPIELERN
ZUR BEDEUTENDSTEN
RAUMSTATION IN DER
MENSCHHEITSGESCHICHTE!



BELOHNUNGEN

Die Produktionsnotizen geben zwei Arten von Belohnungen:

- **Sofortige Belohnung:** Du erhältst diese sofort.
- **Dauerhafte Belohnung:** Diese sind durch einen roten Pfeil markiert (▶), der zwei Symbole trennt. Nach oder bei der abgebildeten Aktion (links) erhältst du die abgebildete Belohnung (rechts).



Dauerhafte Belohnungen **bleiben aktiv**, auch wenn deine Produktionsscheibe weiter bewegt wurde.

Sofortige Belohnung



Du kannst die abgebildete Aktion **sofort** ausführen, ohne einen Regieassistenten einzusetzen. Mit dieser Aktion bewegst du deine Produktionsscheiben **nicht**.



Du erhältst 1 oder 3 Prestigepunkte.



Du erhältst alle Regieassistenten zurück.

Dauerhafte Belohnung



Du kannst bis zu 2x **Kostüm wechseln** ausführen.



Du kannst bis zu 2x **Schauspieler positionieren** ausführen.



Du kannst beim **Filmset vorbereiten** den Filmsetmarker um bis zu 2 Felder in dieselbe Richtung bewegen. Bewegst du den Marker im Uhrzeigersinn, nimmst du dir trotzdem **nur 1 Star Film-Anteil**.



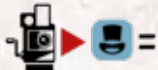
Nach *Szene drehen* kannst du *Sequenz erstellen* ausführen.



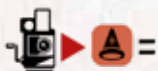
Nach *Szene drehen* kannst du *Szene kolorieren* ausführen.



Nach *Szene drehen* erhältst du 1 Prestigepunkt.



Beim *Szene drehen* gelten Herren als Damen und umgekehrt.



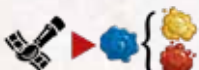
Beim *Szene drehen* gelten Astronomen als Seleniten und umgekehrt.



Beim *Szene drehen* kannst du die Filmset-Bedingung ignorieren.



Beim *Szene kolorieren* gilt gelb auch als blau oder rot.



Beim *Szene kolorieren* gilt blau auch als gelb oder rot.



Nach *Szene kolorieren* kannst du *Schneiden & Kleben* ausführen.



Nach *Szene kolorieren* kannst du *Spezialeffekt aufbauen* ausführen.



Nach *Szene kolorieren* erhältst du 1 Prestigepunkt.



Nach *Szene kolorieren* kannst du *Filmset vorbereiten* ausführen.

Du nimmst **keinen Star Film-Anteil**.



Müsstest du deine Produktionsscheibe über das letzte Feld hinaus bewegen, erhältst du jedes Mal 1 Prestigepunkt.

