

# TOP ODER FLOP

## Das heiße Spiel um Stars und Hits

Für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren

### Idee und Ziel des Spiels

Als Manager einer Schallplattenfirma hat man die Aufgabe, weltbekannte Künstler unter Vertrag zu nehmen, mit ihnen Platten zu produzieren und diese auf Platz No. 1 der Hitparade zu bringen. Für diesen ersten Platz wird dem erfolgreichen Manager eine "**Goldene Schallplatte**" verliehen.

Wer als erster Manager 4 "**Goldene Schallplatten**" von **verschiedenen** Künstlern besitzt, ist Sieger von **Top oder Flop**.

### Spielausstattung

1	Spielplan	2	Spielwürfel
6	Gitarren-Spielfiguren	1	Hitwürfel
12	Künstlerverträge		Spielgeld
24	Schallplatten		Spielregel
52	Promotionkarten		

### Spielvorbereitung

- Es wird ein Spielleiter bestimmt, der die Verwaltung der Bank und die Verteilung der Karten übernimmt. Der Spielleiter darf natürlich auch selbst mitspielen und einen Managerposten übernehmen.
- Die Promotionkarten werden gut gemischt und dann verdeckt auf dem **Promotion-Feld** des Spielplans abgelegt.
- Jeder Spieler wählt nun eine Gitarren-Spielfigur und erhält ein Startkapital von **\$ 3.000.000**.

# Spielverlauf

Zu Beginn des Spiels setzen alle Manager ihre Gitarre auf das Feld "**Start**". Man bewegt sich mit seiner Gitarre während des ganzen Spiels ausschließlich im äußeren Spielplan-Bereich und befolgt die Anweisungen auf den nachfolgend erklärten Feldern.

Hat man im Laufe des Spiels Künstler unter Vertrag genommen und Schallplatten erworben, kann man diese Schallplatten durch Würfeln in die Hitparade bringen (im inneren Spielplan-Bereich). Dort versucht man durch den Einsatz verschiedener Hilfsmittel, wie Promotionkarten und Hitwürfel bis auf die No. 1 zu klettern - was mit einer "**Goldenen Schallplatte**" belohnt wird.

Einprägen sollte man sich für den gesamten Spielverlauf, daß die Gitarren nur auf den Außenfeldern bewegt werden und die zehn Plätze der Hitparade nur mit Schallplatten **zu** belegen sind.

## Und nun kann's richtig losgehen!

Der Manager mit dem höchsten Wurf beginnt das Spiel, danach folgen die Mitspieler im Uhrzeigersinn. Gewürfelt wird mit 2 Würfeln, d.h. die Gitarre wird immer um die Summe der Augen beider Würfel vorwärts gezogen. Bei "Pasch" darf der Spieler nochmals würfeln. Auf einem Feld können grundsätzlich 2 oder mehr Gitarren zur gleichen Zeit stehen.

## Erklärung der Spielfelder (äußerer Spielplan-Bereich)

### • KÜNSTLER

Landet man mit seiner Gitarre auf einem Feld "**Künstler**", **kann man** den abgebildeten Star unter Vertrag nehmen. Man zahlt \$ **500.000** an die Bank, erhält dafür als Besitzurkunde die entsprechende Vertragskarte.

Die Künstlervertragskarte berechtigt den Besitzer jederzeit, für \$ **250.000** eine Schallplatte zu erwerben. Man zahlt sofort - oder auch später - wenn man wieder an der Reihe ist, \$ 250.000 an die Bank. Dafür erhält der Manager eine Schallplatte in der gleichen Farbe der Künstlerkarte.

***Beispiel:** Ein Manager hat die Gruppe "Genesis" unter Vertrag und möchte nun eine Schallplatte produzieren. Er zahlt daher \$ **250.000** und erhält dafür eine **orange** Schallplatte.*

Für jeden Künstler sind 2 Schallplatten im Spiel. Wird die erste Schallplatte unglücklicherweise ein **Flop** und somit aus dem Spiel genommen (» siehe Flop), hat der Manager noch eine zweite Möglichkeit, eine Schallplatte mit seinem Star zu produzieren.

## Vertragsverhandlung

Zieht man auf das Feld eines Künstlers, der schon von einem anderen Manager gekauft wurde, kann man mit dem Besitzer um diesen Vertrag verhandeln.

Der Preis ist zwischen dem Interessenten und dem Besitzer frei vereinbar. Die Verhandlung schließt immer Künstler und evtl. vorhandene Schallplatten (keine **Goldene Schallplatte**) mit ein.

Kommt eine Einigung zustande, erhält der neue Besitzer den Künstlervertrag und die Schallplatte (evtl. vorhandene Hitparadenposition bleibt bestehen) und der Vorbesitzer die vereinbarte Kaufsumme.

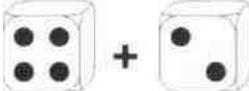
*Beispiel: Ein Manager landet mit seiner Gitarre auf dem Künstlerfeld "Bryan Ferry", der bereits woanders unter Vertrag steht. Der Manager hat Interesse und bietet dem Besitzer \$1.500.000. Nach harten Verhandlungen einigen sich beide auf \$ 1.100.000 als Kaufpreis. Der Manager zahlt daraufhin an den Vorbesitzer die vereinbarte Summe und erhält dafür den Künstlervertrag. Die z. Zt. auf Platz No. 8 in der Hitparade stehende Schallplatte geht damit ebenfalls in seinen Besitz über und verbleibt auf der Position.*

## • TOP ODER FLOP

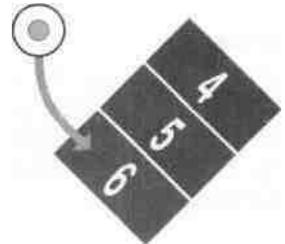
Landet ein Manager mit seiner Gitarre auf einem "**Top oder Flop**"-Feld, stehen ihm 2 Möglichkeiten offen:

1. Er kann versuchen, mit der Schallplatte eines Künstlers, den er besitzt, in die Hitparade einzusteigen. Dazu würfelt er nochmals mit 2 Würfeln. Die Summe dieses Wurfes ergibt den Platz für seine Schallplatte in der Hitparade.

*Beispiel: Man würfelt*

Two dice are shown. The left die shows a 4 (four dots) and the right die shows a 2 (two dots). A plus sign is between them.

*Der Manager setzt die betreffende Schallplatte auf Platz 6.*



Ein Hitparaden-Einstieg wird damit belohnt, daß der Manager den in der Hitparade abgedruckten \$-Betrag von der Bank erhält. In unserem Beispiel **also \$400.000** für Platz No. 6.

2. Falls der Manager bereits eine Platte in der Hitparade hat, kann er sich auch dafür entscheiden, diese Platte mit Hilfe des Hitwürfels nach vorne zu bringen. (> siehe Hitwürfel)

## • PROMOTION

Landet ein Manager mit seiner Gitarre auf einem Feld "**Promotion**", hat er die Möglichkeit, bis zu 4 Promotionkarten zu kaufen, unabhängig davon, ob er einen Künstler besitzt oder nicht.

Man nennt dem Spielleiter die Anzahl an Promotionkarten, die man kaufen möchte und zahlt die darauf angegebenen Beträge. Der Spieler muß die gekauften Karten sichtbar vor sich ablegen. Durch den Einsatz von Promotionkarten verhilft man seinen bereits in der **Hitparade** platzierten Schallplatten *zum Steigen*, (s- siehe Einsatz der Promotion-Karten)

- **GAGE**

Wenn ein Manager mit seiner Gitarre das Feld "**Gage**" **erreicht oder überschreitet**, zahlt ihm der Spielleiter \$ **100.000** pro Künstler und Schallplatte.

*Beispiel: Der Manager erreicht mit seiner Gitarre das Feld ""Gage" und hat zur Zeit folgenden Besitz:*

— eine Goldene Schallplatte

— zwei Künstlerverträge

— eine gelbe Schallplatte

*Er erhält somit insgesamt \$ 400.000 Gage von der Bank.*

- **STEUERN**

Landet ein Manager mit seiner Gitarre **auf dem Feld "Steuern"**, zahlt er **pro Künstler und Schallplatte \$ 100.000** in die **Unterstützungskasse** auf dem Spielplan.

- **KASSE**

Landet ein Manager mit seiner Gitarre auf dem Feld "**Kasse**", bekommt er das Geld, das sich in der **Unterstützungskasse** angesammelt hat.

- **RISIKO**

Landet ein Manager mit seiner Gitarre auf dem Feld "**Risiko**", hat er die Möglichkeit, eine **Goldene Schallplatte** von einem beliebigen Mitspieler zu erwürfeln (Voraussetzung ist natürlich, daß einer der Mitspieler schon eine solche in Besitz hat).

Der Manager fordert also einen Mitspieler zu einer Würfelwette um die 'fremde' **Goldene Schallplatte** heraus.

Beide Manager würfeln mit **einem** Würfel;

- ist die Würfelzahl des Herausforderers **größer**, zahlt er \$ **1.000.000** an den Vorbesitzer und übernimmt die **Goldene Schallplatte**.
- ist die Würfelzahl des Herausforderers **gleich oder kleiner**, zahlt er \$ **100.000** multipliziert mit der **eigenen** Würfelzahl in die **Unterstützungskasse**. Die **Goldene Schallplatte** verbleibt dann natürlich beim Besitzer.

*Beispiel: Der Herausforderer würfelt eine*



*; der Besitzer eine*



*d.h. der Herausforderer zahlt \$ **400.000** ( $4 \times \$ 100.000$ ) in die **Unterstützungskasse**. Die **Goldene Schallplatte** verbleibt beim Besitzer.*

## Hitparade (innerer Spielplan-Bereich)

In der Hitparade, nennen wir sie einfach **Top-Ten** - wie im richtigen Show-Business, herrscht ein turbulentes Auf und Ab.

Jeder Manager versucht mit seiner bereits platzierten Schallplatte ganz nach oben zu klettern, denn nur auf Posifpn No. 1 bekommt man die heißbegehrten **Goldene Schallplatten** verliehen.

Den Aufstieg seiner Schallplatte kann der Manager durch den Einsatz von **Promotion-Karten** oder durch das Würfeln mit dem **Hitwürfel** beeinflussen. Steigt die Platte dadurch auf eine höhere Position, kassiert der Manager den in den Top-Ten abgedruckten \$-Betrag von der Bank.

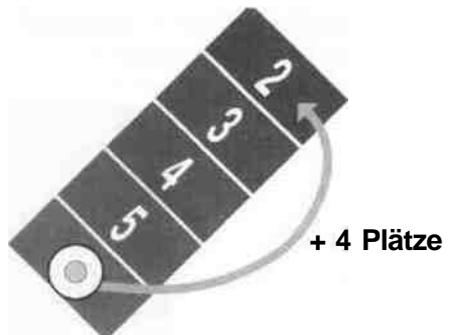
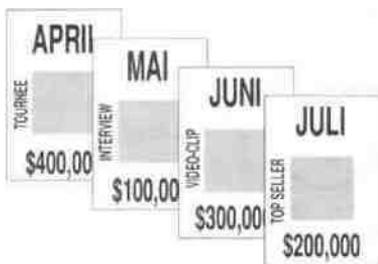
### • EINSATZ DER PROMOTION-KARTEN

Wenn man an der Reihe ist, muß man sich **vor** dem Würfeln - also **vor** dem eigentlichen Zug mit der Gitarren-Spielfigur, entscheiden, ob man **Promotion-Karten** einsetzen möchte. Jede **Promotion** verhilft der Schallplane zum Steigen, wobei man die Möglichkeit hat, Karten

- aus dem **gleichen Monat** (z.B. drei Karten aus dem Monat August), oder
- aus **aufeinanderfolgenden Monaten** (z.B. jeweils eine Karte aus den Monaten November, Dezember und Januar) einzusetzen.

Die Anzahl der ausgespielten Promotion-Karten bestimmt, um wieviele Plätze die Schallplatte in den Top-Ten steigt.

**Beispiel:** Die Platte steht zur Zeit auf Platz No. 6. Der Manager kündigt eine 4er Promotion in aufeinanderfolgenden Monaten an. Er übergibt daraufhin dem Spielleiter jeweils eine Karte aus den Monaten April, Mai, Juni und Juli. Die Platte steigt folglich um 4 Plätze und wird auf No. 2 in den Top-Ten geschoben. Die Bank zahlt ihm **\$ 800.000** Danach führt der Manager seinen normalen Zug mit seiner Gitarre aus.



Auch eine **Promotion**, bei der man Karten aus gleichen und aufeinanderfolgenden Monaten kombiniert, ist möglich. Hierbei zieht man allerdings seine Platte **direkt** auf die Endposition und nimmt nur **einmal** Geld für den neuen Platz ein.

Außer den **Promotion-Karten** der Monate Januar bis Dezember gibt es noch Joker-Promotionkarten. Diese haben 2 Vorteile:

1. Sie sind umsonst
2. Man kann mit ihnen seine Gitarren-Spielfigur auf ein beliebiges Feld vorrücken und die dort geltenden Anweisungen befolgen. Diese Karte setzt man **anstelle von Würfeln** am Anfang seines Zuges ein.

Alle eingesetzten Promotionkarten werden auf einem Extrastapel gesammelt. Sind schließlich alle Promotionkarten verteilt, werden die abgegebenen Karten gut gemischt und wieder verdeckt auf das Promotion-Feld gelegt.

### • HITWÜRFEL

Neben dem Einsatz der Promotionkarten gibt es eine weitere Möglichkeit seine Schallplatte in den Top-Ten zu bewegen - das Würfeln mit dem **Hitwürfel**.

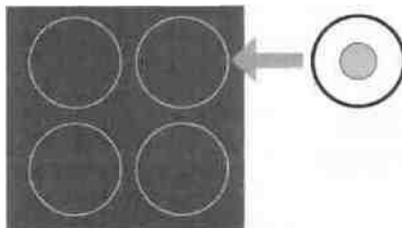
Landet ein Manager mit seiner Gitarre auf einem **Top oder Flop**-Feld, steht ihm die Entscheidung frei, entweder die Schallplatte seines Künstlers direkt in die Top-Ten zu würfeln (s- siehe **TOP ODER FLOP**) oder den Hitwürfel für eine bereits in der Hitparade platzierte Platte einzusetzen.

Die Zahlen des Hitwürfels reichen von +4 bis -2 und bergen somit auch die Gefahr des Zurückfallens.

Besitzt der Manager mehrere Platten in den Top-Ten, muß er sich erst nach dem Wurf entscheiden, mit welcher seiner Schallplatten er die gewürfelte Zahl ausführt.

### • GOLDENE SCHALLPLATTE

Ist der Manager durch Promotion oder Hitwürfel endlich am Ziel seiner Wünsche angelangt - und hat seine Schallplatte auf No. 1 gelandet - nimmt er diese Platte aus den Top-Ten heraus. Sie wird nun als Goldene Schallplatte auf dem Spielplan in das Quadrat der eigenen Farbe, dem sogenannten "Hithaus" abgelegt.



- **FLOP**

Rutscht eine Platte durch Bewegungen in den **Top-Ten** unter Platz No. 10, wird sie **zum Flop**. Die Platte muß **sofort** aus dem Spiel genommen werden und ist **für den Rest des Spieles** nicht mehr einsetzbar.

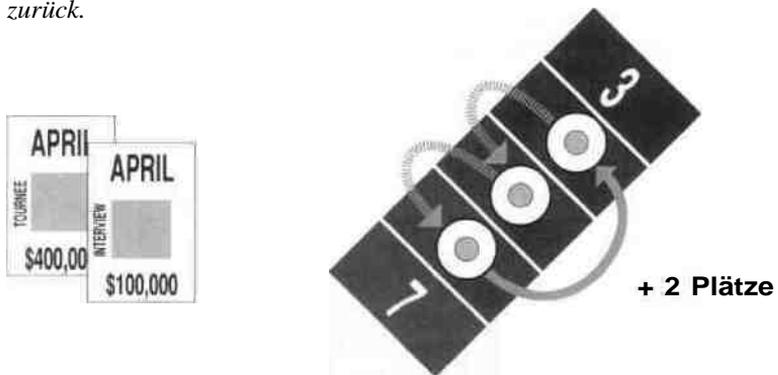
Der 'bedauernswerte' Manager hat jedoch mit seinem Künstler eventuell eine weitere Chance. Ist die zweite Schallplatte des Künstlers noch verfügbar, kann er diese für \$ **250.000** von der Bank kaufen und einen zweiten Anlauf wagen.

- **DOPPELBELEGUNG VON HITPARADEN-PLÄTZEN**

Natürlich herrschen auch in unseren **Top-Ten** klare Verhältnisse, d. h. zwei Platten können **nie gleichzeitig** einen Platz belegen.

Wenn eine Platte auf einen bereits belegten Platz **steigt**, fällt die dort befindliche Platte jeweils um einen Rang zurück.

***Beispiel:** Durch eine 2er Promotion steigt eine Schallplatte von Position No. 6 auf No. 4. Daraufhin fallen die Platten auf Position No. 4 und No. 5 um jeweils einen Rang zurück.*



Wenn eine Platte auf einen bereits belegten Platz **fällt**, steigt die dort befindliche Platte um einen Rang.



***Beispiel:** Durch eine **-2** beim **Hitwürfel** rutscht die Schallplatte von Position No. 5 auf Position No. 7. Daraufhin steigen die Schallplatten auf den Plätzen No. 7 und 6 um jeweils einen Rang.*

**Wichtig:** Man erhält nur für **steigende** Platten, die in den **Top-Ten** abgedruckten \$-Beträge.

## Bankrott

Sollte wider Erwarten ein Manager zahlungsunfähig werden (z. B. bei "Steuern"), kann er alle Besitztümer zum halben Preis an den Bankhalter zurückgeben (es wird immer auf die nächsten \$ **50.000** aufgerundet). Sollte das Geld dann immer noch nicht reichen, entfallen die Restschulden. Man muß dann abwarten, bis man auf dem Feld "Kasse" wieder zu Geld kommt.

## Spielende / Sieger

Sieger von **Top oder Flop** ist der Manager, der als erster vier **Goldene Schallplatten** von **verschiedenen** Künstlern besitzt.

Dieser erfolgreiche Spieler sollte sich u. U. bei einer richtigen Schallplattengesellschaft als Manager bewerben, oder sein Können in der nächsten "Top oder Flop"-Spielrunde unter Beweis stellen.



### VERBRAUCHER-SERVICE

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt etwas nicht in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie bitte kurz an die nachstehende Anschrift:

KennerParkerTonka • Verbraucher-Service • Klöcknerstraße 1 • 6054 Rodgau 3

© 1989 Tonka International Inc., D-6054 Rodgau 3