



TOP 20

Spielanleitung

## AUSSTATTUNG:

Spielfiguren und Band-Busse in 6 verschiedenen Farben  
Manager-Pläne  
Musiker-Karten  
Make/Break-Karten (gelb)  
Make/Break-Karten (blau)  
GIG-Karten  
Chips in verschiedenen Farben  
Spielgeld  
Würfel  
Spielplan

Das Spielfeld besteht aus zwei Kreisbahnen, einer „On-Tour-Karte“ der ganzen Welt, sowie einer Hitliste der Top 20 (gelbe Sterne),

In diesem Spiel geht es darum, zuerst im inneren Kreis eine Band zusammenzustellen, einen Manager zu engagieren und schließlich mit einer Schallplatten-Firma einen Vertrag abzuschließen.

Der äußere Kreis wird dann vom Manager benutzt (um Plattenaufnahmen, Tourneen und Fernsehauftritte zu arrangieren) während die Band „on Tour“ geht und auf der Weltkarte gezogen wird.

Ziel des Spiels ist es, mit der Platte der Band die Nummer 1 in den Top 20 zu werden. Um dies zu erreichen, muß folgendes gemacht werden:

## SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält einen farbigen Band-Bus seiner Wahl, einen Manager-Plan, 3.000 \$ Startkapital ( 5 x 500 \$ und 5 x 100 \$) und fünf Musiker-Karten. Die Band-Busse werden auf das Startfeld im inneren Kreis gestellt. Der älteste Mitspieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Es wird mit **einem** Würfel gewürfelt. Der Band-Bus wird, entsprechend der gewürfelten Augenzahl, im inneren Kreis nach vorne (im Uhrzeigersinn) gezogen, Die gewürfelte Augenzahl muß voll ausgenutzt werden, es darf kein Rest übrig bleiben. Es dürfen mehrere Spielfiguren auf einem Feld stehen, „Oberspringen“ ist erlaubt,

## BAND ZUSAMMENSTELLEN

Im Spiel gibt es 6 verschiedene Musikrichtungen, die durch folgende Symbole dargestellt werden:

	Rock		Oldies
	Pop		Jazz
	Reggae		New Wave

Diese Symbole sind auf jeder Musiker-Karte zu finden (links oben) und zeigen an, welche Stilrichtung(en) der Musiker beherrscht.

Die Standard-Besetzung einer Band besteht aus 4 Musikern (1 x Vocals, 1 x Drums, 1 x Guitar und 1 x Bass), die mindestens **ein** Symbol gemeinsam haben müssen.

Die Band kann aus max. 5 Musikern bestehen. Der zusätzliche Musiker muß auf seiner Karte das gleiche Symbol wie die Standard-Besetzung aufweisen.

Man darf am Ende seines Zuges **nie** mehr als 5 Karten auf der Hand haben. Während des Spiels kannst Du die „schlechten“ Musiker Deiner Band gegen gute Musiker austauschen, (Die Musiker, die Du nicht gebrauchen kannst, einfach wieder mit der Bildseite nach unten, unter den Karten-Stapel schieben),

## BAND-WERT

Auf jeder Musiker-Karte findest Du rechts oben eine Zahl, die den „Wert“ des Musikers angibt. (Je höher die Zahl, umso besser der Musiker). Addiere die Werte der einzelnen Musiker Deiner Band und Du erhältst den Band-Wert. Je höher der Band-Wert ist, umso höher ist im späteren Spielverlauf Deine Gage, die Du nach einem erfolgreichen Vertragsabschluß mit einer Schallplatten-Firma bekommst!

## DER MANAGER

Wenn Du über das nötige Geld verfügst und im Spiel gerade an der Reihe bist.

kannst Du Dir einen Manager „kaufen“. Zahle 2.000 \$ an die Bank und nimm Dir die Spielfigur Deiner Farbe. Diese Figur ist also Dein Manager! Er wird auf das Startfeld des inneren Kreises gestellt. Ab jetzt kannst Du (wenn Du an der Reihe bist) wahlweise den Manager oder den Band-Bus auf dem inneren Kreis bewegen. (Aber nicht beide gleichzeitig!) Auf den einzelnen Feldern darf der Manager all das tun, was die Band dort auch tun kann. **Nur die GIGs werden ausschließlich von der Band gespielt...!**

Landet der Manager auf einem GIG-Feld, **kann** er entweder zwei Musiker-Karten oder eine gelbe Make/Break-Karte ziehen.

**Achtung!** Hast Du im Verlauf des Spiels irgendwann einmal keine vollständige Band mehr (Standardbesetzung), kannst Du **keine** GIGs mehr spielen und auch Dein Video (siehe Video-Studio) verliert seine Gültigkeit.

### Tauschen und verkaufen

Grundsätzlich ist es während des ganzen Spiels erlaubt, mit bzw. unter den Mitspielern Karten (Musiker, Make/Break und GIG) zu tauschen oder zu verkaufen. Preise sind Verhandlungssache und können auch zum Aufbessern der eigenen Finanzen genutzt werden.

## Der innere Kreis

Auf dem steinigem Weg nach oben müssen hier, im Inneren Kreis, folgende Aufgaben erledigt werden:

- Auf den GIG-Feldern Musiker-Karten sammeln und eine Band zusammenstellen.
- Gigs spielen um Geld zu verdienen.
- Im RECORDING-Studio ein DEMO-BAND aufnehmen.
- Das DEMO im RADIO spielen lassen.
- Einen MANAGER kaufen.
- Einen Vertrag mit einer SCHALL-PLATTEN-FIRMA abschließen.

## Der äußere Kreis

Du hast den Vertrag mit der Schallplatten-Firma erfolgreich abgeschlossen und Dein Manager steht im äußeren Kreis auf dem Feld „Zahltag“. Immer wenn der Manager das Feld „Zahltag“ überquert oder darauf zu stehen kommt, erhält die Band ihre Gage (siehe Band-Wert).

Alle Spieler, die zum äußeren Kreis vorgezogen sind, würfeln mit **2 Würfeln** und ziehen „ihren“ Manager entsprechend der gewürfelten Augenzahl nach vorne (im Uhrzeigersinn). Die gewürfelten Augenzahlen beider Würfel müssen komplett aufgebraucht werden.

Auf dem äußeren Kreis werden ausschließlich die **blauen** Make/Break-Karten gezogen (Spieler, die sich mit ihrer Band noch auf dem inneren Kreis herumquälen, benutzen weiterhin die gelben Make/Break-Karten).

### Wichtig!

— Geh mit Deinem Manager so schnell wie möglich zu einem STUDIO-Feld und lasse eine Platte aufnehmen.

Erst dann kann deine Band „on-Tour“ gehen (Start Frankfurt).

— Ein guter Manager nutzt Jede Chance, um die Platte nach oben zu bringen:

**BRAVO-PLATTENnP**

Gibt GIG-Karten extra.

**RADIO 1**

Bringt die Platte bis zu zwei Plätze nach oben.

**TV**

Bringt die Platte bis zu drei Plätze nach oben.

**TV plus VIDEO**

Bringt die Platte bis zu vier Plätze nach oben.

## Die On-Tour-Karte

Immer wenn Dein Manager seinen Zug auf dem äußeren Kreis beendet hat, **mußt** Du Deinen Band-Bus auf der On-Tour-Karte ziehen. Der Band-Bus be-

wegt sich ausschließlich auf den blauen Linien und zwar immer nur von einer Stadt zur nächsten. (Ein Zug) Es darf immer nur **ein** Band-Bus auf einer Stadt stehen. Ist eine Stadt auf Deinem Weg durch einen anderen Band-Bus besetzt, darfst Du darüber hinweg zur nächsten Stadt ziehen.

Würfelt der Manager in seinem Zug einen **Pasch**, (beide Würfel zeigen die gleiche Augenzahl) darf die Band in ihrem Zug auf eine beliebige Stadt der On-Tour-Karte (über Meere und Kontinente hinweg) ziehen.

### DIE GIGS

Kommt die Band auf eine Stadt, für die der Manager eine GIG-Karte besitzt, darf die Band noch in diesem Zug den GIG spielen. **Bedingung:** Die Band muß **vollständig** sein (Standard-Besetzung) und **eine Platte aufgenommen haben**. (Gelber Chip auf der Karte beim Studio).

Auf jeder GIG-Karte ist unter dem Städtenamen die Besucherzahl angegeben. Es wird mit beiden Würfeln einmal gewürfelt. Das Ergebnis wird zu der ersten Ziffer der Besucherzahl addiert. (Die Nullen werden, wie so oft im Leben, nicht beachtet). Bei einer Zahl **unter 12** hat die Band dermaßen schlecht

gespielt, daß die Platte sofort um **1 Platz** in den Chart **fällt**. (Oben und das nächste Mal besser spielen!)

Ab 13 Punkten steigt die Platte wie folgt

**13—17 2 Plätze**

**18—20 3 Plätze**

Würflest Du einen **Pasch** (gleiche Augenzahl beider Würfel) **steigt** Deine Platte um **1 Platz**.

Muß Du einen GIG mit besonders wenig Besuchern (z.B. 2.000 Besucher) spielen, kannst Du auch hier finanziell nachhelfen.

Zahle für jeweils **1000 zusätzliche Besucher** 1.000 \$ (an die Bank), jedoch nur bis max. insgesamt 9.000 Besucher.

Ist der GIG gespielt, wird die GIG-Karte zurück unter den Karten-Stapel gelegt.

### DIE CHARTS

Die gelben Sterne auf der On-Tour-Karte symbolisieren die Plätze der Charts. Der rote Stern ist „die Nummer 1“, die es zu erreichen gilt. Du steigst je nach Deinem ersten Platzierungsergebnis in die Top 20 (Charts) ein.

### SPIELENDE

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler Platz 1 in den Top 20 erreicht hat. Dieser Spieler hat gewonnen.