

SPIELEND

Wer als erster alle Hindernisse auf dem „Galastreifen“ überwunden hat und mit **direktem Wurf** das Zielfeld mit den Sternen erreicht, ist „Movie-Star“ und kann sich in der Bewunderung aller Fans sonnen.

Das Spiel ist zu Ende.

Falls die anderen Spieler noch um die weitere Plazierung spielen wollen, darf natürlich weitergespielt werden.

Viel Vergnügen!

GUT GEDREHT IST HALB GEWONNEN!
MOVIESTAR

Spielanleitung



Gut gedreht
ist halb gewonnen!

MOVIESTAR

Das filmreife Spiel
mit dem verrückten Dreh
und 1100 Fragen vom Movie bis
zum Star.

Spieler: 2-6
Alter: ab 14 Jahren
Spieldauer: ca. 60-90 min
Inhalt: Spielplan
Kunststoffscheibe
mit 3 Drehringen
aus Pappe
275 Quizkarten
mit 1100 Fragen
und Antworten
55 „Galakarten“
6 Holzsäulen
24 Holzscheiben
Augenwürfel
Spielanleitung

**SPIELZIEL IST
„MOVIE-STAR“
ZU WERDEN!...**

...das heißt:
Zuerst mit Geschick und Glück
über die „Runden“ zu kommen
und anschließend in den vier
Bereichen „**Stars**“, „**Musik**“,
„**Buch und Regie**“ sowie
„**Technik**“ sein Filmwissen unter
Beweis zu stellen, um am Ende
auf dem „Galastreifen“ das
Zielfeld als erster zu erreichen.

SPIEL- VORBEREITUNG

1. Der Spielplan wird aufgefaltet und aufgelegt. Die Kunststoff-scheibe mit den drei eingelegten Pappringen wird so in die Aus-stanzung des Plans eingedrückt, daß die beiden „Nasen“ einrasten.

2. Die drei Pappringe werden in den Führungsrillen so gedreht, daß der innerste Ring mit einem gelben Feld, der zweite mit einem orangefarbenen und der dritte mit einem pinkfarbenen Feld auf den Pfeil im Zentrum zeigt.

3. Die Karten werden nach Quiz- und „Galakarten“ sortiert.

4. Die Quizkarten werden gut gemischt. Etwa die Hälfte dieser Karten wird neben dem Plan - mit der Frageseite nach oben - in einem Stapel bereitgelegt. Der Rest der Quizkarten wird jetzt nicht gebraucht und kommt in die Schachtel zurück.

5. Die „Galakarten“ (49 Karten mit 7x7 Motiven, sowie 6 Karten mit Anweisungen) werden eben-falls gut gemischt neben dem Plan bereitgelegt. Bilder und Texte dürfen dabei nicht sichtbar sein!

6. Jeder Spieler nimmt sich eine „Holzsäule“ in seiner Lieblings-farbe als Spielfigur und stellt diese auf das Startfeld im Zentrum.

7. Außerdem werden pro Spieler von jeder Farbe je eine der gelochten Holzscheiben (rosa, rotorange, goldgelb und violett) am Spielplanrand bereitgelegt.

Jetzt kann das Spiel beginnen...

SPIELVERLAUF

Jeder Spieler versucht, von der Mitte aus beginnend, die drei drehbaren Ringe möglichst schnell zu überwinden, um auf dem Fragenring sein Kinowissen unter Beweis zu stellen und für richtige Antworten die begehrten vier Preisscheiben zu erhalten.

Wer dies schafft, darf auf dem „Galastreifen“ (Kinomotive) weiter in Richtung Zielfeld (Sterne) ziehen. Wer dieses Feld, nach glücklicher Überwindung der rötlichen Hindernisfelder als erster erreicht, ist Sieger.

Gestartet wird vom Mittelfeld aus. Grundsätzlich würfelt jeder Spieler einmal, wenn er an der Reihe ist. Zu Beginn zieht man seine Figur **auf den kleinsten Ring** auf das Feld vor dem weißen Pfeil des Startfeldes. Von dort aus zieht man, der Augenzahl entsprechend, **auf diesem Ring im Uhrzeigersinn** weiter, bis man auf einem der 16 Felder zu stehen kommt.

Achtung!

Trifft man auf den **Drehringen** auf ein Feld mit einer anderen Figur, setzt man diese auf das angrenzende Feld des **nächstkleineren Ringes** bzw. auf das **Startfeld** zurück! Für diese Figur gibt es in diesem Zug **keine** weiteren Aktionen.

DIE BEDEUTUNG DER VERSCHIEDENEN FELDER AUF DER DREHSCHLEIBE:

1. Die einfachen Farbfelder (gelb, orange oder pink)

= entweder stehenbleiben, oder falls ein **gleichfarbiges** Feld – egal ob mit oder ohne Aufdruck – im nächstgrößeren Ring anschließt, auf dieses Feld weiterziehen!



2. Die Dreh-Felder

= Landet man **nach einem Wurf** auf einem solchen Feld, muß man den Ring, auf dem man steht, entsprechend viele Felder (je nach Aufdruck 1, 2, 3 oder 4) **nach links oder nach rechts** drehen.

Falls nach dem Drehen ein **gleichfarbiges** Feld auf dem nächsten Ring an das Feld mit der eigenen Figur angrenzt, darf man dorthin vorrücken!

6

Ist dieses Feld wieder ein **Drehfeld**, muß man diesen Ring ebenfalls um die aufgedruckte Zahl nach links oder rechts drehen!...usw. So kann man unter Umständen in einem Zug alle 3 Drehringe überwinden!

- **Wichtig!** Beim Drehen werden die **Figuren anderer Mitspieler, die sich auf dem gleichen Ring befinden, ebenfalls mitgedreht!** (Was mit diesen Figuren geschieht, erfahren Sie auf der nächsten Seite.)



3. Die weißen Pfeil-Felder

= Landet man **nach einem Wurf** auf einem dieser Felder, muß man seine Figur dem Pfeil entsprechend, nach innen oder

nach außen, ein Feld weiter auf den anschließenden Ring ziehen!

- Trifft man dabei nochmals auf einen Pfeil, der in die gleiche Richtung zeigt, zieht man in diese Richtung noch ein Feld weiter!...usw.
- Trifft man auf ein Feld mit einem Pfeil, der in die andere Richtung zeigt, so heben sich beide Pfeile auf. Man bleibt auf seinem Feld stehen, und der nächste Spieler ist an der Reihe!

4. Die Marilyn-Felder

= Landet man **nach einem Wurf** auf einem dieser Felder, muß man eine Quizfrage beantworten. Der linke Nachbar zieht die unterste Quizkarte und wählt eine **beliebige Frage** aus. Beantwortet man sie nicht oder falsch, bleibt man stehen. Kann man sie **richtig** beantworten, darf man auf das angrenzende Feld im

nächstgrößeren Ring ziehen.

- Ist das angrenzende Feld wieder ein Marilyn-Feld, wird genauso verfahren!...usw.
- Ist es ein beliebiges anderes Feld, darf man **nach einer richtigen Antwort** dorthin ziehen, jedoch **keine** weiteren Aktionen ausführen.

● **Achtung!** Was geschieht mit den Figuren, die „mitgedreht“ werden?

Hat ein Spieler nach dem Drehen des Ringes seine Aktion(en) beendet, prüfen alle anderen, ob die Felder **ihrer** Figuren nun an gleichfarbige Felder grenzen.

7



**★ DER FRAGENRING
UND DIE BEGEHRTEN
WISSENSSCHEIBEN**

Trifft dies zu, dürfen all diese Figuren **sofort** auf das angrenzende Feld gezogen werden, wenn dieses im **nächstgrößeren** Ring liegt!

Hier bleiben sie dann stehen! Weitere Aktionen finden nicht statt! Der nächste reguläre Spieler ist an der Reihe.

Diese Regelung gilt genauso für weiße Pfeil-Felder. Hier **müssen** allerdings auch schwarze Pfeile befolgt werden! Sorry!

Ausgenommen sind Pfeile, die sich gegenseitig aufheben, und Marilyn-Felder!

Um am Ende zu gewinnen, braucht jeder Spieler für jedes Wissensgebiet die entsprechende farbige Holzscheibe. Diese Scheiben kann man auf den Wissensfeldern im Fragenring erwerben.

Den Fragenring erreicht man vom größten Drehring aus auf unterschiedliche Weise:

- Entweder man trifft auf ein gleichfarbiges leeres Feld...
- ...oder man beantwortet auf dem größten Drehring eine Frage auf einem Marilyn-Feld...
- ...oder man darf über das weiße Pfeil-Feld mit dem roten Pfeil den Ring betreten!

Hat man den Fragenring erreicht, ist der nächste Spieler an der Reihe. Erst wenn man selbst

wieder am Zug ist, darf man würfeln und mit seiner Figur **im Uhrzeigersinn** weiterziehen!

Die vier Wissensgebiete sind auf dem Fragenring und auf den Quizkarten mit Symbolen – und auf dem Plan zusätzlich mit vier Farben – gekennzeichnet:

★ „Stars“ (goldgelb)

♪ „Musik“ (violett)

🎬 „Buch und Regie“ (rosa)

📷 „Technik“ (rotorange) *braun*

Die Farben entsprechen den Farben der 4 Wissensscheiben!

Diagonal unterteilte Felder gelten als **ein Feld**, hier hat man die Auswahl zwischen den beiden Wissensgebieten!

Um eine der 4 Wissensscheiben zu erhalten, muß man eines der Symbolfelder auf dem Fragenring **mit direktem Wurf** erreichen und dort eine Frage aus dem ent-

sprechenden Gebiet richtig beantworten!

Dazu zieht der linke Nachbar die unterste Quizkarte, wobei er sie so hält, daß die Antwort auf der Rückseite verdeckt bleibt und liest die Frage vor.

Beantwortet man sie richtig (Auch sinngemäß richtige Antworten gelten!), darf man sich die gleichfarbige Wissensscheibe auf die Spielfigur stecken.

In welcher Reihenfolge man die Fragen beantwortet und die vier Scheiben aufsteckt, hat keine Bedeutung. Entscheidend ist, daß man alle vier Scheiben bekommt!

Trifft man auf dem Rundkurs des Fragenrings auf ein Feld mit einem Wissensgebiet, für das man bereits eine Scheibe besitzt, bleibt man einfach stehen, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

WIE MAN EINE SCHEIBE BEKOMMT, OHNE EINE FRAGE ZU BEANTWORTEN!

Trifft man (wenn man am Zug ist) auf einem Symbolfeld des Fragenrings auf eine andere Figur, die die Scheibe für **dieses Wissensgebiet** bereits besitzt,

darf man den Besitzer zu einem Duell herausfordern.

Voraussetzung hierfür ist, daß man selbst diese Scheibe noch nicht besitzt! Auf Doppelfeldern darf man nur um **eine** der beiden möglichen Scheiben kämpfen.

Das Duell geht ganz einfach:

Der Ankömmling wirft den Würfel einmal und legt so eine Zahl vor.

Der Herausgeforderte muß nun mit seinem Wurf entweder gleichziehen oder die vorgelegte Zahl übertreffen. Zieht er gleich, wird die Prozedur wiederholt. Wirft er allerdings weniger Augen, hat er das Duell verloren und muß den geforderten Ring an den Herausforderer abgeben!

Wirft der herausgeforderte Spieler jedoch eine höhere Zahl, trifft es den Herausforderer hart: Er muß seine oberste Scheibe zurückgeben (falls er schon eine besitzt) und seine Figur zur Strafe auf das angrenzende Feld des

großen Drehrings stellen. Dort darf er in diesem Zug keine weiteren Aktionen ausführen!

WAS IST, WENN MAN ALLE VIER SCHEIBEN BESITZT?

Erstens kann man nicht mehr zu einem Duell herausgefordert werden und dadurch keine Scheiben mehr verlieren.

Zweitens darf man auf den „Galastreifen“ ziehen und das Zielfeld mit den Sternen ansteuern.

DER „GALASTREIFEN“

Auf dem „Galastreifen“ entscheidet es sich, wer „Movie-Star“ wird. Man kann auf diese Bahn direkt vom Fragenring aus, über das pinkfarbene Feld mit den drei schwarzen Pfeilen weiterziehen, wenn man alle vier verschiedenen Scheiben besitzt!

Schwarzweiße Motive sind normale Zugfelder, die rötlichen Bilder stellen Hindernisse dar.

Trifft man am Ende eines Zuges **direkt** auf eines dieser Hindernisse, bleibt man stehen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Um weiter vorrücken zu können muß man beim nächsten Zug – vor dem Würfeln – eine „Galakarte“ aufdecken. Zeigt sie das gleiche Motiv, wie das Bild auf dem die eigene Figur steht, darf man würfeln und weiterziehen. Zieht man ein anderes Bild, darf man es noch ein zweites und drittes Mal versuchen. Erst dann ist der nächste Spieler an der Reihe. **Zieht man eine Textkarte mit einer Anweisung, muß diese sofort befolgt werden** und der Nächste ist am Zug.