



Die Spielidee

Jeder Spieler versucht, eine möglichst hohe Platzierung in der Hitliste zu erreichen. Durch das richtige Beantworten von Fragen kann er seine Platzierung verbessern, durch falsche Antworten steigt er in der Hitliste ab. Sieger ist derjenige Spieler, der als erster Platz 1 erreicht.

Die Fragen sind in 4 Kategorien unterteilt: "die 60er", "die 70er", "die 80er" Jahre und "allgemein"; es gibt 3 verschiedene Schwierigkeitsgrade.

Wer nun welche Frage an wen stellt, wird durch Würfeln bestimmt.

Anzahl der Spieler

2 bis 6 Spieler.

Es können aber auch Teams gebildet werden, so daß sich die Anzahl der Spieler erhöht: 2 bis 6 Teams.

Inhalt des Spiels:

- 1 Spielbrett
- 12 Spielfiguren in 6 verschiedenen Farben
- 2 Würfel
- 200 Fragekarten.

Vorbereitung des Spiels:

Die Fragekarten werden gemischt und kommen verdeckt (Schriftseite nach unten) ins Fach zurück. Gespielte Karten werden später auf einem Stapel neben dem Spielbrett abgelegt.

Jeder Spieler nimmt sich 2 Spielfiguren mit derselben Farbe und 3 Karten. Dann setzt jeder Spieler

- die eine seiner 2 Spielfiguren auf den Startplatz der Hitliste in der Mitte des Spielbretts,
- die andere auf das Startfeld des Spiels am Rande des Spielbretts.

Nun würfeln die Spieler darum, wer anfangen darf. Jeder Spieler hat einen Wurf. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt.

Spielregeln:

Die Spieler kommen der Reihe nach im Uhrzeigersinn zum Zuge.

Ein Spielzug besteht aus 4 Phasen:

1- Der Spieler wirft mit 2 Würfeln und versetzt dementsprechend seine Spielfigur am äußeren Spielfeld.

Damit bestimmt er

- aus welcher Kategorie die Frage kommen soll,
- welcher Mitspieler ihm die Frage stellen soll (wird noch näher erklärt).

2- Der Fragesteller wählt aus seinen 3 Fragekarten diejenige Karte, die er ausspielen will und stellt dann die Frage aus der vom Spieler bestimmten Kategorie.

3- Der Spieler beantwortet die Frage. Der Fragesteller kontrolliert, ob die Antwort richtig oder falsch war.

4- Der Spieler versetzt demgemäß seine Spielfigur in der Mitte des Spielbretts und erhält damit einen neuen Platz in der Hitliste.

Zu 1.: Der Spieler zieht seine Spielfigur im Uhrzeigersinn auf dem äußeren Spielfeld; dazu muß er beide Würfel werfen. Bei jedem Wurf kann der Spieler selbst bestimmen, um wie viele Felder er seine Spielfigur versetzen will. Die Anzahl der Felder richtet sich nach der Anzahl der gewürfelten Augen.

Der Spieler kann wählen aus

- a) der Anzahl der Augen des einen Würfels,
 - b) der Anzahl der Augen des anderen Würfels,
 - c) der Anzahl der Augen beider Würfel zusammen
- Der Spieler darf seine Spielfigur nicht auf ein Feld setzen, auf dem schon eine andere Figur steht. Ist also das Feld, auf das er ziehen will, schon besetzt, muß der Spieler eine Runde lang aussetzen, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Auf den meisten Feldern steht eines der 4 Symbole "60", "70", "80" und "allgemein".

Durch das jeweilige Symbol wird angegeben, aus welcher der 4 Kategorien die Frage kommen muß. Auf dem Startfeld und den anderen Eckfeldern stehen keine Symbole. Hier darf der Spieler die Fragenkategorie selbst wählen.

Durch seine Wahl der gewürfelten Augenzahl bestimmt der Spieler das Feld (und damit auch das Symbol), auf das er seine Spielfigur setzen will.

Dadurch kann er in den meisten Fällen Fragen zu derjenigen Zeitperiode vermeiden, über die er nicht so gut Bescheid weiß.

Wer von den Mitspielern nun die Frage stellt, hängt ebenfalls davon ab, welche gewürfelte Augenzahl der Spieler gewährt hat, d.h. wie viele Felder er auf dem äußeren Spielfeld weitergerückt ist.

Der Fragesteller wird ermittelt, indem der Spieler seine Mitspieler reihum im Uhrzeigersinn abzählt. Dabei beginnt der Spieler links von sich und läßt sich selbst beim Zählen aus. So viele Felder der Spieler weitergerückt ist, so viele Mitspieler zählt er ab.

Zu 2.: Der Fragesteller hat 3 Karten.

Auf jeder Karte stehen 4 Fragen, die dazugehörenden Antworten und Schwierigkeitsgrade.

Die Frage muß aus der vom Spieler bestimmten Kategorie kommen.

Der Fragesteller hat 3 Fragen zur Auswahl, da er ja 3 Karten besitzt; er liest die von ihm ausgewählte Frage laut vor.

Zu 3.: Der Spieler versucht nun, die Frage richtig zu beantworten. Gibt er eine falsche Antwort, liest der Fragesteller die richtige Antwort vor, legt die gespielte Karte ab und zieht eine neue.

Zu 4.: Hat der Spieler die Frage richtig beantwortet, darf er seine Spielfigur in der Mitte des Spielbretts entsprechend dem Schwierigkeitsgrad der Frage (2,4 oder 6 Punkte) vorrücken und verbessert somit seine Platzierung in der Hitliste.

Kommt der Spieler mit seiner Spielfigur auf einen Platz, auf dem schon eine Figur steht, muß diese einen Platz zurück. Steht dort ebenfalls schon eine Figur, muß wiederum diese einen Platz zurück, u.s.w.

Landet der Spieler beim Vorrücken auf einem Extra-Platz, wird ihm eine zweite Frage aus derselben Kategorie gestellt, und der Spieler kann nochmals Punkte machen.

Bei einer falschen Antwort muß der Spieler seine Spielfigur um einen Platz zurücksetzen. Steht dort schon eine Figur, darf diese einen Platz vorrücken. So haben zwei Spieler niemals dieselbe Platzierung innerhalb der Hitliste.

Fällt ein Spieler unter Platz 40 zurück, so kommt seine Spielfigur wieder auf das Farbfeld, d.h. der Spieler kann nicht mehr weiter absinken. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Gewinner des Spiels:

Sobald ein Spieler mit seiner Spielfigur auf oder über Platz 1 hinauskommt, ist er Spitzenreiter der Hitliste und hat gewonnen.