

Und... Action!

Wenn du auf einem **Und... Action!**-Feld landest, drehst du das Rad und siehst dir das Ergebnis auf dem Innenring an: Bei **Nein** bleibt jeder Spieler auf seinem Feld stehen. Bei **Ja** geht jeder Spieler in der Richtung weiter, die der Pfeil zeigt (d.h. vorwärts oder rückwärts), und zwar um so viele Felder, wie auf dem **Und... Action!**-Feld angegeben werden. Bei **Freie Wahl** kann sich jeder Spieler aussuchen, ob und in welche Richtung er ziehen möchte. Allerdings muss nur der Spieler, der **Freie Wahl** gedreht hat, die Anweisungen des neuen Feldes befolgen.

Klappe!

Film ab! Drehe das Rad und sieh dir den Außenring an: Der Spieler mit der gedrehten Karriere muss dir eine seiner Ruhmkarten geben. Wenn die gedrehte Karriere nicht im Spiel ist, nimmst du dir eine Ruhmkarte aus der Bank. Solltest du **Traumurlaub** drehen, hast du die Wahl: Nimm einem deiner Mitspieler eine Ruhmkarte weg oder hole dir eine aus der Bank. Sollte dir ein Spieler keine Ruhmkarte geben können (weil er einfach keine hat), muss dieser Spieler in der nächsten Runde aussetzen.

Schnitt!

Pech gehabt — du hast eine Chance verpasst! Drehe das Rad und sieh dir den Außenring an: Der Spieler mit der gedrehten Karriere erhält eine deiner Ruhmkarten. Wenn diese Karriere nicht im Spiel ist, gibst du eine deiner Ruhmkarten an die Bank. Solltest du **Traumurlaub** drehen, gibst du entweder einem beliebigen Mitspieler oder der Bank eine deiner Ruhmkarten.

Wenn du keine Ruhmkarten mehr hast, musst du in der nächsten Runde aussetzen.

Überholspur

Drehe das Rad und sieh dir den Innenring an: Bei **Ja** und **Freie Wahl** darfst du die Abkürzung über den Spielplan nehmen — gehe einfach in Pfeilrichtung auf das gegenüberliegende Feld weiter! Bei **Nein** bleibst du auf dem Feld stehen.

Karrieretausch

Wenn du scharf auf die Karriere eines deiner Mitspieler bist, ist hier deine Chance, sie ihm abzunehmen! Tausche mit einem beliebigen Spieler die Karrierekarten (wenn er mehrere hat, dann schnapp sie dir alle!).

Vorsprechen

Ein Abstecher zum Vorsprechen könnte sehr nützlich sein — oder eine Falle! Wenn du dein Glück versuchen möchtest, hältst du auf dem Feld **STOPP! Zahle € 50.000,-** an (auch wenn du weitergehen könntest). Zahle € 50.000,- an die Bank, drehe das Rad, bewege deine Spielfigur um so viele Felder, wie der Mittelring angibt, und folge den Anweisungen des Feldes, auf dem du dabei landest. Wenn du rückwärts gehen musst und das Vorsprechen verlässt, musst du in der nächsten Runde wieder € 50.000,- zahlen, um es noch einmal zu probieren.



Superstar!

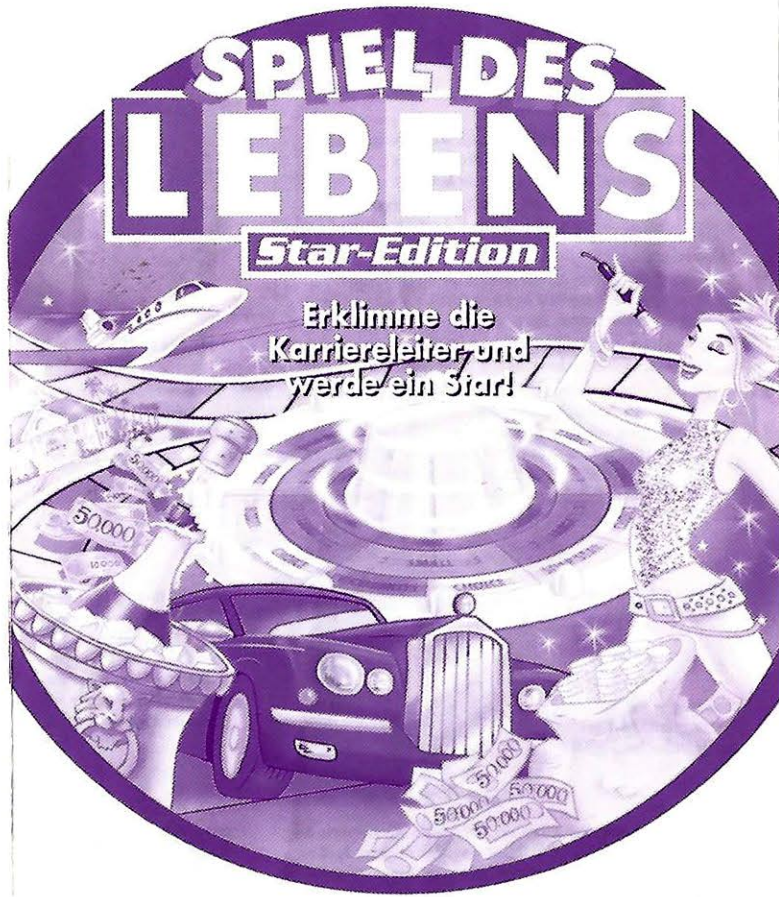
Der erste Spieler, der mit seiner Spielfigur das **SUPERSTAR**-Feld erreicht, darf sich die drei Ruhmkarten vom Preisverleihung-Feld nehmen. Danach ist das Spiel zu Ende und die Spieler ermitteln ihr jeweiliges Vermögen.



© 2002 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
 Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH,
 Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343.
 Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH,
 Vienna Twin Tower, Wienerbergstraße 11, A-1100 Wien.
 Tel. 01 99460 6614. Vertrieb in der Schweiz durch /
 Distribué en Suisse par / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG,
 Alte Brengartenstrasse 2, CH-8965 Benken. Tel. 056 648 70 99.



120300218100



Erklimme die
Karriereleiter und
 werde ein **Star!**

Spielausstattung:

- 1 Aufbewahrungsbox aus Kunststoff (zusammenklappbar), 1 selbstklebender Spielplan (in zwei Hälften), 1 Drehrad, 1 Drehrad-Aufkleber, 6 Karrierekarten, 18 Ruhmkarten, 18 Kleines Vermögen-Karten, 18 Großes Vermögen-Karten, 4 Spielfiguren und 4 Figurenkarten.

Wenn du auf diesem Feld landest, ziehst du eine Ruhmkarte, die dir ein großes Vermögen bringt. Du schlagst eine zusätzliche, hochwertige Laufbahn ein! Dafür darfst du dir eine beliebige Karrierekarte aussuchen. Sollten dir deine Karrierekarte nicht gefallen, darfst du sie zurückgeben. Du darfst dir eine beliebige Karrierekarte aussuchen. Sollten dir keine mehr übrig sein, darfst du eine beliebige Karrierekarte aussuchen.

Neue Laufbahn
 Mit deiner Karriere geht es nicht so gut voran, wie du dachtest: Gib alle deine Ruhmkarten an die Bank zurück!
Karrieretausch
 oder mehrere seiner Ruhmkarten wegnehmen.

Ruhm
 Wenn du auf diesem Feld landest, ziehst du eine Ruhmkarte. Auf 2 x Ruhm darfst du dir 2 und auf 3 x Ruhm sogar 3 Karten nehmen. Sollte es in der Bank keine Karten mehr geben, dann darfst du einen beliebigen Mitspieler eine Karte nehmen.

Neuer Reichtum
 Sieh dir die Farbe des Feldes an, auf dem du gelandet bist: Es ist entweder **rot** oder **blau-gelb**, die entsprechende Vermögenskarte. Du darfst dir eine entsprechende Vermögenskarte ziehen. Wenn du auf einem roten Feld landest, darfst du dir eine rote Karte ziehen. Wenn du auf einem blau-gelben Feld landest, darfst du dir eine blau-gelbe Karte ziehen.

Mittelring - Zahlen
 Du darfst dir eine Spielfigur auf dem Feld ziehen, auf dem du landest. Die Spielfigur bewegt sich um die Anzahl der Felder, die der Mittelring zeigt. Wenn du auf einem roten Feld landest, darfst du dir eine rote Karte ziehen. Wenn du auf einem blau-gelben Feld landest, darfst du dir eine blau-gelbe Karte ziehen.

Mittelring - Zahlen
 Du darfst dir eine Spielfigur auf dem Feld ziehen, auf dem du landest. Die Spielfigur bewegt sich um die Anzahl der Felder, die der Mittelring zeigt. Wenn du auf einem roten Feld landest, darfst du dir eine rote Karte ziehen. Wenn du auf einem blau-gelben Feld landest, darfst du dir eine blau-gelbe Karte ziehen.

Mittelring - Zahlen
 Du darfst dir eine Spielfigur auf dem Feld ziehen, auf dem du landest. Die Spielfigur bewegt sich um die Anzahl der Felder, die der Mittelring zeigt. Wenn du auf einem roten Feld landest, darfst du dir eine rote Karte ziehen. Wenn du auf einem blau-gelben Feld landest, darfst du dir eine blau-gelbe Karte ziehen.

Mittelring - Zahlen
 Du darfst dir eine Spielfigur auf dem Feld ziehen, auf dem du landest. Die Spielfigur bewegt sich um die Anzahl der Felder, die der Mittelring zeigt. Wenn du auf einem roten Feld landest, darfst du dir eine rote Karte ziehen. Wenn du auf einem blau-gelben Feld landest, darfst du dir eine blau-gelbe Karte ziehen.

Mittelring - Zahlen
 Du darfst dir eine Spielfigur auf dem Feld ziehen, auf dem du landest. Die Spielfigur bewegt sich um die Anzahl der Felder, die der Mittelring zeigt. Wenn du auf einem roten Feld landest, darfst du dir eine rote Karte ziehen. Wenn du auf einem blau-gelben Feld landest, darfst du dir eine blau-gelbe Karte ziehen.

Mittelring - Zahlen
 Du darfst dir eine Spielfigur auf dem Feld ziehen, auf dem du landest. Die Spielfigur bewegt sich um die Anzahl der Felder, die der Mittelring zeigt. Wenn du auf einem roten Feld landest, darfst du dir eine rote Karte ziehen. Wenn du auf einem blau-gelben Feld landest, darfst du dir eine blau-gelbe Karte ziehen.

Mittelring - Zahlen
 Du darfst dir eine Spielfigur auf dem Feld ziehen, auf dem du landest. Die Spielfigur bewegt sich um die Anzahl der Felder, die der Mittelring zeigt. Wenn du auf einem roten Feld landest, darfst du dir eine rote Karte ziehen. Wenn du auf einem blau-gelben Feld landest, darfst du dir eine blau-gelbe Karte ziehen.

Mittelring - Zahlen
 Du darfst dir eine Spielfigur auf dem Feld ziehen, auf dem du landest. Die Spielfigur bewegt sich um die Anzahl der Felder, die der Mittelring zeigt. Wenn du auf einem roten Feld landest, darfst du dir eine rote Karte ziehen. Wenn du auf einem blau-gelben Feld landest, darfst du dir eine blau-gelbe Karte ziehen.

Mittelring - Zahlen
 Du darfst dir eine Spielfigur auf dem Feld ziehen, auf dem du landest. Die Spielfigur bewegt sich um die Anzahl der Felder, die der Mittelring zeigt. Wenn du auf einem roten Feld landest, darfst du dir eine rote Karte ziehen. Wenn du auf einem blau-gelben Feld landest, darfst du dir eine blau-gelbe Karte ziehen.

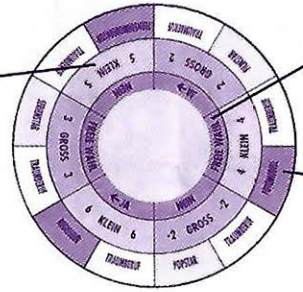
Mittelring - Zahlen
 Du darfst dir eine Spielfigur auf dem Feld ziehen, auf dem du landest. Die Spielfigur bewegt sich um die Anzahl der Felder, die der Mittelring zeigt. Wenn du auf einem roten Feld landest, darfst du dir eine rote Karte ziehen. Wenn du auf einem blau-gelben Feld landest, darfst du dir eine blau-gelbe Karte ziehen.

Mittelring - Zahlen
 Du darfst dir eine Spielfigur auf dem Feld ziehen, auf dem du landest. Die Spielfigur bewegt sich um die Anzahl der Felder, die der Mittelring zeigt. Wenn du auf einem roten Feld landest, darfst du dir eine rote Karte ziehen. Wenn du auf einem blau-gelben Feld landest, darfst du dir eine blau-gelbe Karte ziehen.

Mittelring - Zahlen
 Du darfst dir eine Spielfigur auf dem Feld ziehen, auf dem du landest. Die Spielfigur bewegt sich um die Anzahl der Felder, die der Mittelring zeigt. Wenn du auf einem roten Feld landest, darfst du dir eine rote Karte ziehen. Wenn du auf einem blau-gelben Feld landest, darfst du dir eine blau-gelbe Karte ziehen.



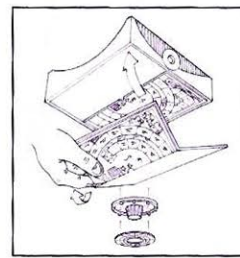
Innenring - Action!
 Du darfst dir eine Spielfigur auf dem Feld ziehen, auf dem du landest. Die Spielfigur bewegt sich um die Anzahl der Felder, die der Innenring zeigt. Wenn du auf einem roten Feld landest, darfst du dir eine rote Karte ziehen. Wenn du auf einem blau-gelben Feld landest, darfst du dir eine blau-gelbe Karte ziehen.



Jetzt kannst du die Stufen der Karriereleiter erklimmen!

1. Wenn du eine blaue Karrierekarte hast, stellst du deine Spielfigur auf das Starfeld neben FILMMAKADÉMIE. Diesem Weg mussst du bei deiner Reise über den Spielplan folgen. Spieler mit einer gelben Karrierekarte stellen ihre Figuren auf das Starfeld neben KARRIERE. Dort startest du deinen Weg über den Spielplan.
2. Lege die Ruhmkarten rechts ... auf das Preisverleihung-Feld (siehe Abbildung rechts).

1. Suche dir eine Spielfigur aus und nimm dir die farblich dazu passende Figurenkarte. Die Figurenkarte legst du vor dich hin, damit jeder Spieler sehen kann, auf welchem Feld du bist.
2. Teile mit jedem Spieler jeweils 1 Karte aus. 3. Großes Vermögen-Karten aus. Die restlichen Karten werden in separate Stapel sortiert und neben dem Spielplan gelegt. Dies ist die Bank.
3. Der jüngste Spieler ist zuerst an der Reihe. Drehe das Rad um festzustellen, welche sogenannte Karriere du im Drehergebnis machen wirst. Drehe das Rad um festzustellen, welche Karriere du machen möchtest, und nimm dir eine der Drehergebnisse auf dem Außenring des Rades an und nimm dir die entsprechende Karrierekarte. Wenn du das Drehergebnis auf dem Außenring des Rades an und nimm dir die entsprechende Karrierekarte. Wenn du das Drehergebnis auf dem Außenring des Rades an und nimm dir die entsprechende Karrierekarte. Wenn du das Drehergebnis auf dem Außenring des Rades an und nimm dir die entsprechende Karrierekarte.
4. Nun kannst du auf dem Drehrad den entsprechenden Aufkleber anbringen.
3. Stecke das Drehrad auf das Loch in der Mitte des Spielplans.
1. Klappe die Aufbewahrungsbox auf. So wird sie zur Unterlage für dein Spielbrett.
2. Zieh die Rückseiten beider Hälften des selbstklebenden Spielplans ab, und klebe den Spielplan sorgfältig auf die outgokappe und die Unterlage für dein Spielbrett.
1. Klappe die Aufbewahrungsbox auf. So wird sie zur Unterlage für dein Spielbrett.
2. Zieh die Rückseiten beider Hälften des selbstklebenden Spielplans ab, und klebe den Spielplan sorgfältig auf die outgokappe und die Unterlage für dein Spielbrett.
3. Stecke das Drehrad auf das Loch in der Mitte des Spielplans.
4. Nun kannst du auf dem Drehrad den entsprechenden Aufkleber anbringen.
1. Suche dir eine Spielfigur aus und nimm dir die farblich dazu passende Figurenkarte. Die Figurenkarte legst du vor dich hin, damit jeder Spieler sehen kann, auf welchem Feld du bist.
2. Teile mit jedem Spieler jeweils 1 Karte aus. 3. Großes Vermögen-Karten aus. Die restlichen Karten werden in separate Stapel sortiert und neben dem Spielplan gelegt. Dies ist die Bank.
3. Der jüngste Spieler ist zuerst an der Reihe. Drehe das Rad um festzustellen, welche sogenannte Karriere du im Drehergebnis machen wirst. Drehe das Rad um festzustellen, welche Karriere du machen möchtest, und nimm dir eine der Drehergebnisse auf dem Außenring des Rades an und nimm dir die entsprechende Karrierekarte. Wenn du das Drehergebnis auf dem Außenring des Rades an und nimm dir die entsprechende Karrierekarte. Wenn du das Drehergebnis auf dem Außenring des Rades an und nimm dir die entsprechende Karrierekarte.
4. Nun kannst du auf dem Drehrad den entsprechenden Aufkleber anbringen.



1. Klappe die Aufbewahrungsbox auf. So wird sie zur Unterlage für dein Spielbrett.
2. Zieh die Rückseiten beider Hälften des selbstklebenden Spielplans ab, und klebe den Spielplan sorgfältig auf die outgokappe und die Unterlage für dein Spielbrett.
3. Stecke das Drehrad auf das Loch in der Mitte des Spielplans.
4. Nun kannst du auf dem Drehrad den entsprechenden Aufkleber anbringen.
1. Suche dir eine Spielfigur aus und nimm dir die farblich dazu passende Figurenkarte. Die Figurenkarte legst du vor dich hin, damit jeder Spieler sehen kann, auf welchem Feld du bist.
2. Teile mit jedem Spieler jeweils 1 Karte aus. 3. Großes Vermögen-Karten aus. Die restlichen Karten werden in separate Stapel sortiert und neben dem Spielplan gelegt. Dies ist die Bank.
3. Der jüngste Spieler ist zuerst an der Reihe. Drehe das Rad um festzustellen, welche sogenannte Karriere du im Drehergebnis machen wirst. Drehe das Rad um festzustellen, welche Karriere du machen möchtest, und nimm dir eine der Drehergebnisse auf dem Außenring des Rades an und nimm dir die entsprechende Karrierekarte. Wenn du das Drehergebnis auf dem Außenring des Rades an und nimm dir die entsprechende Karrierekarte. Wenn du das Drehergebnis auf dem Außenring des Rades an und nimm dir die entsprechende Karrierekarte.
4. Nun kannst du auf dem Drehrad den entsprechenden Aufkleber anbringen.

Das Ziel des Spiels

Wer am Ende des Spiels am meisten Geld besitzt, hat gewonnen!