

TOP ODER FLOP

SPIELREGEL



TOP ODER FLOP

eine abgekartete Filmpremiere von Martin Schlegel
für zwei bis fünf Spieler ab zehn Jahren

Als Granden der Filmbranche investieren die Spieler ihren Einfluss in den Erfolg des nächsten Kassenschlagers – aber auch in das Scheitern der Konkurrenz.

Durch Bluff, Taktik und Koalitionen sichern sie ihren Erfolg. Denn am Ende gewinnt nicht, wer am meisten für einen Film getan hat, sondern wer den Erfolg für sich reklamieren kann. Und das kann sich auch noch ändern, wenn die letzte Klappe längst gefallen ist ...

Spielmaterial

Filmplakate



Einflusskarten



Marker



Wechselkarten

Spielziel

Am Ende des Spiels gibt es pro Film Punkte für die Spieler, die den größten Anteil für sich reklamieren können. Wie viele Punkte das jeweils sind, ergibt sich aus dem Wert der Filme.

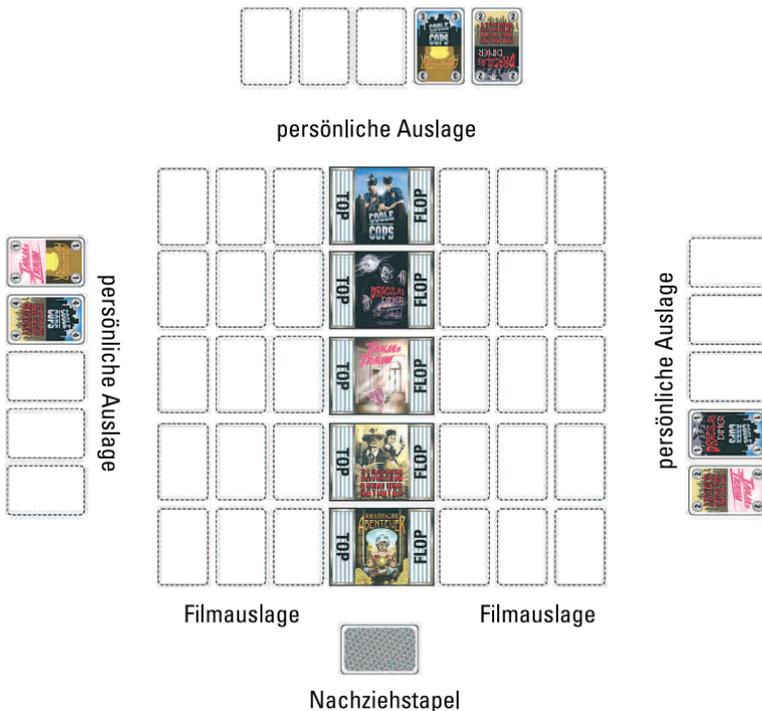
Der Spieler mit den meisten Punkten darf sich bis zur nächsten Partie Film mogul nennen.

Spielvorbereitung

Die fünf Filmplakate werden in die Mitte des Tisches gelegt. Links und rechts sollte genug Platz bleiben für drei Karten, die auf jeder Seite angelegt werden können (die „Filmauslage“). Darüber hinaus sollte jeder Spieler vor sich genügend Platz für seine persönliche Kartenauslage haben.

Die Einflusskarten werden zusammen mit den Wechselkarten gemischt. Jeder Spieler bekommt **acht Karten** auf die Hand, die anderen kommen als Nachziehstapel in die Tischmitte. Außerdem erhält bei vier oder fünf Spielern jeder **einen Marker**, bei zwei oder drei Spielern **zwei Marker**.

Wer als letztes eine Filmpremierre besucht hat, fängt an. Beginnend mit dem Startspieler und dann dem Uhrzeigersinn folgend spielt jeder eine Einflusskarte offen vor sich aus. Bei den meisten Einflusskarten stehen zwei Filme zur Auswahl. Die Karten werden dabei so ausgelegt, dass der Titel des Filmes, auf den man Einfluß geltend machen möchte, „richtig“ herum liegt, also in die Tischmitte zeigt. Danach spielt jeder noch eine zweite Einflusskarte, bei der man sich aber für einen anderen Filmtitel entscheiden muss. Anschließend hat also jeder Spieler **sechs Karten** auf der Hand, **zwei Einflusskarten offen** in der persönlichen Auslage und einen oder zwei Marker.



Spielablauf

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn kann der Zugspieler entweder

- **eine Einflusskarte spielen,**
- **eine Wechselkarte spielen oder**
- **einen Marker spielen.**

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wird eine Karte in die persönliche Auslage gespielt, verändert sie den eigenen Anteil an dem Film und bringt eventuell Siegpunkte. Wird die Karte in die Filmauslage gespielt, beeinflusst sie den Wert des Films bei der Endabrechnung – wer davon profitiert (oder darunter leidet), entscheidet sich am Ende des Spiels anhand der persönlichen Auslagen.

Es ist nicht möglich, Karten in die persönliche Auslage anderer Spieler zu legen.

Einflusskarten spielen

Einflusskarten können in die Filmauslage und in die persönliche Auslage gespielt werden. Werden sie in die Filmauslage gespielt, darf man danach eine neue Karte vom Nachziehstapel ziehen, spielt man sie direkt in die persönliche Auslage, hat man für den Rest des Spiels **eine Handkarte weniger**.

Einflusskarten müssen grundsätzlich **passend** ausgespielt werden; der Name des Films, an den sie angelegt werden, muss also auf der Karte stehen. Bei den meisten Karten hat man zwei Filme zur Auswahl; die Karte wird dann so gedreht, dass der Name des Films, auf den die Karte gespielt wird, oben steht.

Wird eine Karte von einem Film, auf den man bisher keinen Einfluss hatte, in die persönliche Auslage gespielt, wird die Karte offen ausgelegt. Pro Film ist in der persönlichen Auslage eine Einflussreihe möglich. Hat man bereits Einfluss auf diesen Film, wird die Karte **verdeckt** auf die bereits offen liegende Karte gelegt (so, dass die obere Hälfte der offen liegenden Karte sichtbar bleibt).

Spielt man eine Karte in die Filmauslage, erhöht sie den Wert des Films, wenn sie auf der „Top“ Seite angelegt wird. Sie verringert den Wert des Films, wenn sie auf der „Flop“ Seite angelegt wird (es ist durchaus möglich, dass der Film dadurch einen negativen Wert bekommt).

Auf jeder Seite eines Films können **maximal drei Karten** liegen. Um eine weitere Karte auf eine Seite spielen zu können, auf der bereits drei Karten liegen, muss der Wert der gespielten Karte höher sein als der Wert der **niedrigsten** Karte, die auf dieser Seite ausliegt. Die niedrigste Karte (bei gleichwertigen Karten entscheidet der Spieler) wird durch die neu gespielte Karte **ersetzt**, und die ersetzte Karte wird in die eigene Auslage **übernommen**. Mit der übernommenen Karte kann der Spieler entweder einen bereits vorhandenen Einfluss erhöhen oder auf einen Film setzen, auf den er bisher keinen Einfluss hatte (er kann auch den anderen Filmtitel der Karte verwenden).

Und der Spieler darf eine Karte nachziehen! Nur, wenn eine Karte direkt aus der Hand in die persönliche Auslage gespielt wird, darf keine Karte nachgezogen werden (als kleiner Trost bleibt dann aber der Wert einer verdeckt gespielten Karte den anderen Spielern unbekannt).

Wechselkarten spielen

Wechselkarten können in die Filmauslage und in die eigene Auslage gespielt werden.

In der **persönlichen Auslage** erhöht oder verringert sie den Einfluss (bei Filmen mit negativem Wert kann es durchaus Sinn machen, den eigenen Einfluss ins Minus zu drücken). Wie eine Einflusskarte wird sie verdeckt auf einen der Filme in der persönlichen Auslage gelegt (wieder so, dass die obere Hälfte der offen liegenden Karte sichtbar bleibt). Sie kann nicht für Filme gespielt werden, auf die man noch keinen Einfluss in der persönlichen Auslage liegen hat.

Wird die Wechselkarte in die **Filmauslage** gespielt, führt man die aufgedruckte Aktion durch, und die Karte kommt aus dem Spiel.



eine Karte von Top zu Flop verschieben: Man nimmt bei einem beliebigen Film die niedrigste Karte von der Top Seite und legt sie passend an eine Flop Seite (enthält die Karte zwei Filmtitel, kann das auch der andere Film sein).



eine Karte von Flop zu Top verschieben: Man nimmt bei einem beliebigen Film die niedrigste Karte von der Flop Seite und legt sie passend an eine Top Seite (enthält die Karte zwei Filmtitel, kann das auch der andere Film sein).



eine Karte beliebig verschieben: Man nimmt von einem beliebigen Film entweder bei Top oder bei Flop die niedrigste Karte und legt sie an einem passenden Film auf die Top **oder** auf die Flop Seite. Es steht es dem Spieler frei, die Karte auf die andere Seite zu bringen oder sie innerhalb der gleichen Seite umzulegen.

Wird die verschobene Karte als vierte auf eine Seite eines Films gespielt, gelten die gleichen Bedingungen wie beim Spielen einer Einflusskarte: Die Karte muss höher sein als die niedrigste ausliegende Karte; diese wird dann wiederum in die eigene Auslage genommen.

Marker spielen

Marker können nur in die Filmauslage gespielt werden. Sie werden entweder auf die Top Seite oder auf die Flop Seite eines Films gelegt. Die beiden Seiten des Markers haben unterschiedliche Bedeutungen:



Die „**mal zwei**“ Seite verdoppelt bei diesem Film auf dieser Seite den Wert der Karten.



Die „**Stop**“ Seite bewirkt, dass die Auslage auf dieser Seite des Films nicht mehr verändert werden darf.

Bei einem Verdopplungsmarker können ganz normal weitere Karten angelegt oder getauscht werden (der Marker zählt auch nicht als Karte). Nur eine weitere Vervielfachung der Punkte ist nicht möglich – es darf also kein weiterer Verdopplungsmarker auf diese Seite des Films gespielt werden. Es ist aber möglich, einen Stop Marker auf einen Verdopplungsmarker zu spielen oder einen Verdopplungsmarker auf die andere Seite des Filmes zu legen.

Marker können nicht mehr verschoben werden, auch nicht durch Wechselkarten.

Nach dem Spielen eines Markers nimmt der Spieler eine Karte vom Nachziehstapel und hat anschließend eine Karte mehr auf der Hand.

abgeschlossene Filme

Ein Film ist abgeschlossen, wenn

- auf beiden Seiten des Films drei Einflusskarten liegen,
- auf beiden Seiten ein Stop Marker liegt oder
- auf einer Seite drei Einflusskarten liegen und auf der anderen Seite ein Stop Marker.

Nun wird die "Last Take" Seite des Filmplakats nach oben gedreht. Es können keine Karten und keine Marker mehr auf den Film gespielt werden, und auch das Austauschen von Karten ist nicht mehr möglich. Man kann aber weiterhin Einfluss auf den Film in seine persönliche Auslage spielen.



Spielende

Die Partie endet, wenn der letzte Film abgeschlossen wird, oder sobald ein Spieler nach seinem Zug keine Karte und keinen Marker mehr hat. Die Runde wird nicht mehr zu Ende gespielt.

Die Spieler erhalten für jede Karte und jeden Marker, die sie noch nicht gespielt haben, je zwei Siegpunkte gutgeschrieben.

Anschließend werden die Filme der Reihe nach ausgewertet. Dazu werden zunächst die Kartenwerte auf der Top Seite zusammengezählt. Liegt auf der Top Seite ein „mal zwei“ Marker, wird die Summe verdoppelt. Anschließend verfährt man genauso auf der Flop Seite. Der Wert des Filmes ergibt sich dann aus dem Top Wert minus dem Flop Wert. Dann decken alle Spieler ihren Einfluss auf den Film auf. Der Spieler mit dem höchsten Einfluss bekommt den vollen Filmwert als Siegpunkte gutgeschrieben, der Spieler mit dem zweithöchsten Einfluß noch den halben Filmwert.

Bei Gleichstand wird geteilt. Liegen zwei Spieler auf Platz zwei, bekommen beide ein Viertel des Filmwertes. Liegen zwei Spieler auf Platz eins, bekommen beide die Hälfte des anderthalbfachen Filmwertes (und alle anderen gehen leer aus). Gerundet wird immer zum Vorteil der Spieler.

Sind alle Filme ausgewertet, werden die Siegpunkte zusammengezählt. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten hat gewonnen.

Beispiel

Stephan spielt seine letzte Karte. Da er auch keine Marker mehr hat, ist das Spiel zu Ende. Bettina hat noch einen Marker und bekommt dafür zwei Siegpunkte, Manuel hat noch zwei Karten und bekommt dafür vier Siegpunkte.

Anschließend werden die Coolen Cops ausgewertet. Auf der Top Seite liegen eine Drei, eine Fünf und eine Stopkarte – zusammen acht Punkte. Auf der Flop Seite liegen eine Zwei, eine Drei, eine Eins und eine Verdopplungskarte, also sechs mal zwei, insgesamt zwölf Punkte. Der Filmwert ist also minus vier Punkte – hier kann man durchaus von einem Flop sprechen!

Bettina hat das ganze Spiel über nicht auf diesen Film gesetzt und somit auch keine Einflusskarte für Coole Cops vor sich liegen. Sie hat damit null Einflusspunkte. Stephan und Manuel haben beide eine Einflusskarte mit dem Wert zwei vor sich liegen, Manuel hat aber noch eine Karte nachgespielt, die er jetzt aufdeckt: eine minus Drei! Damit hat er minus einen Einflusspunkt auf Coole Cops, und Stephan bekommt minus vier Siegpunkte aufgeschrieben. Bettina, die ja mit null Einflusspunkten zweite geworden ist, bekommt minus zwei Siegpunkte.

Anschließend wird Arabische Abenteuer ausgewertet. Der Film hat einen Wert von sieben Punkten, und Bettina und Stephan haben beide vier Einflusspunkte, Manuel nur drei. Also bekommen Bettina und Stephan jeweils sechs Siegpunkte ($7 \times 1,5 = 10,5$ und $10,5 : 2 = 5,25$ aufgerundet 6), und Manuel geht leer aus.

Nach Auswertung der übrigen drei Filme werden die Siegpunkte auf dem Abrechnungsblock zusammengezählt und der Sieger ermittelt.

