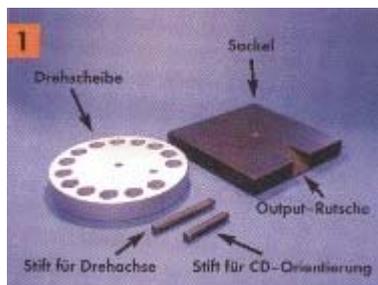


Inhalt/Spielmaterial:

- 1 Spielplan
- 1 CD-Player aus Holz (bestehend aus Sockel, 2 Stiften und einer Drehscheibe)
- 6 CD-Sets, bestehend aus 6 CD-Hüllen von 6 verschiedenen Labels (Farben) und 6 CDs
- 42 Bandkarten (Spielkarten mit Musikern)
- 48 Einflusschips
- 2 x 6 Tippsteine in den Farben der Labels
- 6 Wertungswürfelchen in den Farben der Labels
- 14 Platzmarker aus Holz + Aufkleber mit den Zahlen 1-14
- 1 Abdeck-CD
- 1 schwarzes Stoffsäckchen
- diese Spielregel.



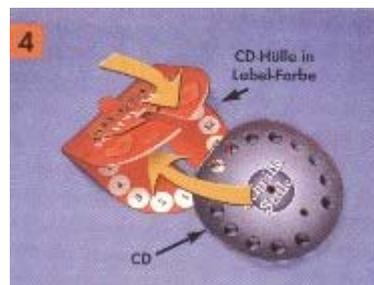
Der CD-Player



CD-Player fertig montiert

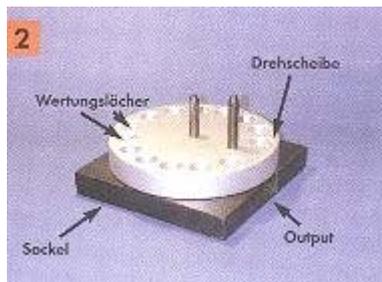
Die Materialien für den CD-Player

Das CD-Set



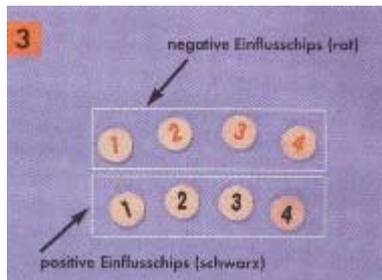
Holzequipment in sechs Spielerfarben

Jedes CD-Set besteht aus einer CD-Hülle in einer der sechs Spieler-Labelfarben und einer CD-Scheibe.

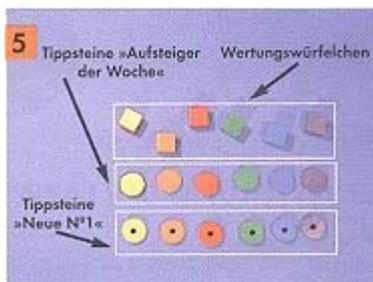


Zu sehen ist der CD-Player in der Startposition

Die Einflusschips



Rote Einflusschips zählen minus. Schwarze Einflusschips zählen plus.



Die Bandkarten



Alle Tippsteine dürfen auf eigene und auf fremde Bands gesetzt werden.

Jede Bandkarte trägt eine oder zwei Labelfarben, gehört also zu einem oder zwei Labels.

Spielziel:

Jeder Spieler managt ein Label (also das, was man früher einmal Plattenfirma nannte). Er verfolgt das Ziel, mit den Musikern des eigenen Labels möglichst gute Platzierungen in den Charts zu erreichen.

Außerdem versucht jeder Spieler, künftige Aufsteiger und "Nummer-1-Hits" mit Hilfe von Tipps richtig vorherzusagen.

Wer durch diese Aktionen die meisten Siegpunkte sammelt, gewinnt das Spiel.

SPIELZIEL:

Siegpunkte erhält:
Wer seine Musiker in den Charts nach oben bringt.

Wer gute Tipps für Aufsteiger und Neue Nr. 1 abgibt.

Wer zuerst über 70 Siegpunkte hat, gewinnt.

Vor dem 1. Spiel:

- Die 42 Bandkarten vorsichtig aus den Stanztableaus heraustrennen.
- Die Klebefolien mit den Zahlen 1 bis 14 einseitig auf die schwarzen Platzmarker aus Holz aufkleben.

VOR DEM 1. SPIEL

Vorbereitung:

- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- Die 48 Einflusschips werden in das schwarze Säckchen gefüllt
- Der CD-Player wird mit den beiden Stiften zusammengesteckt und in die Startposition gebracht.
- Die Bandkarten werden gemischt.
- Die CD-Sets, Tippsteine, Wertungswürfelchen und Platzmarker

VORBEREITUNG:

Siehe Bild 1 + 2:
Startposition des CD-Players

werden bereit gelegt

- Am Anfang sollte der geschickteste Spieler die Rolle des Moderators übernehmen.
Neben seinen Sonderaufgaben spielt er ganz normal mit.

Spielablauf:

A. ERÖFFNUNGSPHASE: VERTEILUNG DER LABELS

B. WIEDERKEHRENDE SPIELPHASEN

1. Setzen der Einflusschips + Tippsteine
2. Füllen des CD-Players
3. Auswerten des CD-Players
4. Siegpunkte
5. 30/50-Punkte Regel
6. Labelwechsel
7. Einsteiger
8. Vorbereitung auf die neue Runde

C. SPIELLENDE UND SIEGER

A. ERÖFFNUNGSPHASE: VERTEILUNG DER LABELS

Die Eröffnungsphase findet einmalig nur zu Spielbeginn statt.

Der Moderator nimmt die Bandkarten verdeckt in die Hand. Er deckt die erste Karte auf, nennt laut den Namen der Band und die Farbe(n) der beteiligten Labels. Die Karte wird offen auf den Chartplatz 14 gelegt, die zweite Bandkarte wird auf Chartplatz 13 gelegt. So geht es weiter, bis alle 14 Chartplätze mit einer Bandkarte belegt sind.

Während der Moderator die Karten langsam auf die Chartplätze verteilt, darf sich jeder Spieler ein Label auswählen.

Ruft ein Spieler z.B. "grün", unterbricht der Moderator das Auslegen der Bandkarten und händigt dem neuen grünen Labelchef das grüne CD-Set, beide grünen Tippsteine und das grüne Wertungswürfelchen aus. Ab sofort hat der grüne Labelchef alle Bands unter Vertrag, deren Karten die grüne Labelfarbe aufweisen. Das Wertungswürfelchen wird in der Wertungsleiste auf Null gesetzt. Dann setzt der Moderator das Auslegen der Karten fort. Ein bereits vergebenes Label kann nicht nochmal vergeben werden.

Wer die Farbe eines Labels zuerst ausruft, erhält dieses Label. Spätestens wenn alle 14 Chartplätze belegt sind, muss sich auch der letzte Spieler für ein Label entscheiden. Allerdings sind dann die besten Labels vielleicht schon vergeben.

Jeder Spieler darf nur ein Label und damit eine Farbe wählen. Unabhängig von der Spieleranzahl bleiben immer alle Karten im Spiel, d.h. auch herrenlose Karten nehmen ganz normal am Spiel teil. Der restliche Kartenstapel wird verdeckt neben den Spielplan gelegt.

Danach werden die Platzmarker auf die ausgelegten Karten gelegt. (Platzmarker 14 auf die Bandkarte auf Chartplatz 14, Platzmarker 13 auf Platz 13 usw.) Nun kann das eigentliche Spiel beginnen.

Ein Spieler wird Moderator.

SPIELABLAUF:

Ein Spiel besteht aus Eröffnungsphase und sich immer wiederholenden Spielphasen.

ERÖFFNUNGSPHASE:

Auslegen der Bandkarten

Wahl eines Labels. Label = Farbe

Wer zuerst "ruft", mahlt zuerst!

Jeder Spieler vertritt nur 1 Label

Platzmarker verteilen!! Sie bleiben bis zum Abschluss der Punktevergabe auf den Karten.

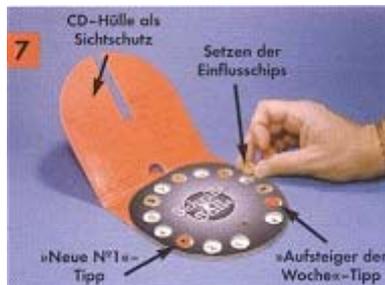
B. WIEDERKEHRENDE SPIELPHASEN:

1. Setzen der Einflusschips + Tippsteine

Jeder Spieler legt seine CD so in seine CD-Hülle, dass die in der CD-Hülle abgedruckten Zahlen klar erkennbar sind.

Das schwarze Säckchen wird reihum gereicht. Jeder Spieler zieht "blind" 7 Einflusschips heraus. Davon sucht er 5 Chips für sich aus, die er vor seinen Mitspielern geheim hält. Die zwei übrigen Einflusschips legt er an den Rand des Spielplans. Haben alle Spieler ihre Chips gezogen, können die abgegebenen Chips zurück ins Säckchen.

Jeder Spieler legt seine 5 Einflusschips und seine beiden Tippsteine in die Löcher der CD. Dabei darf er frei wählen, in welche Löcher (auf welche Bands) er setzen möchte. In ein Loch darf maximal ein Chip oder Stein gelegt werden (...mehr passt auch gar nicht hinein).



Gesetzt werden darf in beliebige Löcher der eigenen CD, d.h. auch auf Bands fremder Labels.

Welche Auswirkung das Setzen Ihrer Chips hat und wie Sie taktisch am besten vorgehen, verstehen Sie, wenn Sie 3. Auswertung des CD-Players und 4. Siegpunkte gelesen haben.

Haben Sie alle 7 Steinchen gesetzt, geben Sie Ihr CD-Set an den Moderator, der es auf den CD-Player setzt!

Vorsicht: Die CD-Hülle am besten mit Zeigefinger und Daumen fest geschlossen halten, damit die Chips nicht herausrutschen können!



2. Füllen des CD-Players

Der Moderator vergewissert sich, daß sich die Drehscheibe in der Startposition befindet, d.h. über dem Output (der Rutsche) darf sich kein Loch befinden.

- Der Moderator setzt das gefüllte CD-Set vorsichtig – am besten mit beiden Händen – über die 2 Stifte auf den CD-Player.

WIEDERKEHRENDE SPIELPHASEN:

Setzen der Einflusschips + Tippsteine

Siehe Bild-Nr. 4: CD in CD-Hülle einlegen

**7 Einflusschips ziehen!
5 Chips behalten.
2 Chips abgeben.**

**5 Einflusschips und 2
Tippsteine in die CD
setzen**

Siehe hierzu auch die vielen Beispiele am Ende der Spielregel!

**Alles gesetzt? CD-Set
an Moderator geben!**

Füllen des CD-Players

**CD-Player in Startposition
bringen,
siehe Bild Nr. 2**



CD-Set aufsetzen!

- Anschließend zieht er an der Zunge der CD-Hülle, bis die CD-Hülle ganz abgezogen ist.

CD-Hülle abziehen!



- Alle Chips fallen nun in den CD-Player. Die CDs können auf dem CD-Player liegenbleiben. So verfährt der Moderator mit jedem CD-Set.

- Zuletzt wird die Abdeckscheibe aufgesetzt.

Zuletzt Abdeckscheibe aufsetzen!



- Die CD-Hüllen werden an die beteiligten Labelchefs zurückgegeben.

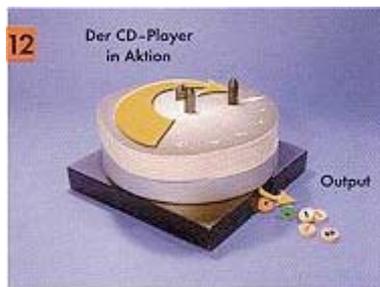
3. Auswertung des CD-Players:

Auswertung des CD-Players:

- Der Moderator dreht nun die Drehscheibe vorsichtig im Uhrzeigersinn, bis sich Loch Nr. 14 über dem Output befindet. Alle Einflusschips und Tippsteine, die auf die Band mit Platzmarker Nr. 14 gesetzt wurden, fallen nun heraus.
- Befinden sich Tippsteine darunter, werden diese sofort auf die entsprechende Bandkarte gelegt. (hier: Tippsteine aus Loch Nr. 14 auf die Band mit Platzmarker Nr. 14).

Auswertung der Löcher des CD-Players im Uhrzeigersinn! Beginnend mit Loch-Nr. 14.

Tippsteine sofort auf Bandkarte legen.



- Nun werden die Werte der schwarzen Einflusschips zusammengezählt, eventuell vorhandene Tippsteine (Wert +1) werden hinzu addiert, die Werte der roten Einflusschips werden vom Ergebnis abgezogen.

a. **Ergebnis positiv:**

Bei positivem Gesamtergebnis steigt die Karte um die ermittelte Zahl nach oben (z.B. + 3: Die Bandkarte mit Platzmarker 14 steigt auf Platz 11). Die überholten Bands fallen um jeweils einen Platz nach unten.

b. **Ergebnis negativ:**

Bei negativem Gesamtergebnis fällt die Karte um die ermittelte Zahl nach unten. Dafür steigen die nachfolgenden Bands um je einen Platz. Wird eine Bandkarte schlechter als Platz 14, muss sie als Absteiger sofort den Spielplan verlassen. Sie wird mit ihrem Platzmarker und eventuell auf ihr liegenden Tippsteinen bis zum Abschluss der Punktevergabe an den unteren Spielfeldrand gelegt.

c. **Gesamtergebnis = 0**

Es passiert nichts.

Wichtig: Die **Platzmarker** bleiben bis zum Ende der Punktevergabe auf "ihrer" Band liegen.

So wird nun mit Loch Nr. 13 bis zu Loch Nr. 1 weiter gemacht. Das Ergebnis von Loch Nr.13 betrifft die Band mit Platzmarker Nr. 13; Loch Nr. 12 betrifft die Band mit Platzmarker Nr. 12 usw.

Merke: Welche Band bewegt wird, ergibt sich immer aus der Übereinstimmung von Lochnummer mit Platzmarkernummer. Die Auswertung des Lochs orientiert sich immer am Platzmarker und nicht an der momentanen Chartplatzierung.

- Bei der Auswertung sind **3 Sonderfälle** möglich:

a. **Band wird schlechter als Platz Nr. 14.**

Diese Karte fällt sofort aus den Charts, wird aber bei der Punktevergabe als Absteiger (negativ) berücksichtigt.

b. **Aufrücken:**

Sind eine oder gar mehrere Bands bereits aus den Charts gefallen, bleiben die hintersten Plätze der Charts frei.

**Schwarze Einflusschips zählen positiv, rote negativ.
Tippsteine zählen Plus 1.**

Band steigt, überholte Bands fallen um einen Platz.

Siehe Beispiel am Ende der Spielregel [MAMMA MAMBO](#)

Band fällt, nachfolgende Bands dürfen einen Platz nach oben.

Wer hinter Platz 14 zurückfällt, fliegt aus den Charts!

Siehe Beispiel am Ende der Spielregel [ORANGENHAUT](#)

Platzmarker bleiben auf ihrer Karte liegen.

Achtung: Nummer des ausgewerteten Lochs = Nummer des Platzmarkers der betreffenden Karte.

Sonderfälle:

Schlechter als Platz 14 bedeutet Abstieg.

Siehe Beispiel am Ende der Spielregel [ORANGENHAUT](#)

Aufrücken, keine Lücken in den Charts

Siehe Beispiel am Ende der

Verschlechtert sich daraufhin eine Band z.B. von Platz 9 auf 14, wird diese Band sofort auf den besten freien Chartplatz vorgerückt. Es gibt also nie Lücken in den Charts!

Spielregel [MANCHMAL LALLA](#)

C. Niemals besser als Platz 1

Eine Band, die aufgrund ihres fantastischen Ergebnisses über Platz Nr. 1 hinausklettern würde, wird auf Platz eins gesetzt. Überzählige Einflusspunkte verfallen.

**Nie besser als Platz 1 !!
Überzählige Punkte verfallen.**

Siehe am Ende der Spielregel Beispiel Nr. 5 [YEAH ZORN](#) und Nr. 2 [LYNX & RÄCHTZ](#)

4. Siegpunkte:

Sind alle Verschiebungen in den Charts beendet, wird das neue Chart-Ergebnis bewertet. Siegpunkte werden für Platzierungen des eigenen Labels in den **Top Six**, für die **Neue Nr. 1** und den **Aufsteiger der Woche** vergeben.

Verlustpunkte gibt es für fehlgeschlagene "Aufsteiger der Woche"-Tipps und Absteiger. Die Punkte werden mit den Wertungswürfelchen auf der Wertungsleiste abgetragen.

Siegpunkte:

Top Six: Für den Chartplatz Nr. 1 gibt es sechs Siegpunkte, für Chartplatz Nr. 2 fünf Siegpunkte usw. bis zur Nr. 6, für den es noch einen Siegpunkt gibt. Die Siegpunkte werden **jedem** Labelchef, dessen Labelfarbe sich auf der betreffenden Bandkarte befindet, in voller Höhe gutgeschrieben.

Neue Nr. 1: Wer seinen "Neue Nr. 1"-Tippstein auf der Bandkarte mit der neuen Chart-Platzierung Nr. 1 hat, erhält 5 Siegpunkte. Kein Punkteabzug bei falschem Tipp!

Aufsteiger der Woche: Siegpunkte gibt es für **jeden** Spieler, dessen Tippstein auf einer Band liegt, die sich **tatsächlich verbessert** hat. Pro gestiegenem Platz des Aufsteigers erhält man einen Siegpunkt. Das Ergebnis lässt sich leicht an der Differenz von Platzmarker zur aktuellen Platzierung ablesen.

Verlustpunkte:

Aufsteiger der Woche hat sich verschlechtert: Hat sich die als Aufsteiger getippte Band jedoch verschlechtert, erhält der Tipper einen Verlustpunkt pro gefallenem Platz. Ist eine Band schon während der Auswertung unter Platz 14 gefallen, wird sie immer wie Platz 15 behandelt.

Absteiger: Bands auf den **Chartplätzen 11-14** sind gefährdet. Alle Bands, die sich in dieser gefährlichen Zone befinden, müssen untersucht werden, ob sie sich verschlechtert haben. Ist dies der Fall (Platzmarkernummer kleiner als jetziger Chartplatz) werden sie als Absteiger aus dem Spiel genommen. Dies gilt auch für die Bands, die schon während der Auswertung an den unteren Spielfeldrand gelegt wurden. Labelchefs, die an Absteigern beteiligt sind, erhalten 2 Verlustpunkte pro abgestiegener Band.

Die Punktevergabe erfolgt für jeden Spieler am besten in dieser Reihenfolge

Siegpunkte:

**Siegpunkte gibt es für:
Platzierungen in den Top Six, Richtige Tipps bei Neuer Nr. 1 und Aufsteiger der Woche.**

**Verlustpunkte gibt es für:
Fehlgeschlagene Aufsteiger-Tipps, Absteiger.**

**Top Six:
Die Siegpunkte sind auf dem Spielplan aufgedruckt.**

**Neue Nr. 1-Tipp:
5 Siegpunkte für jeden richtigen Nr. 1-Tipp!**

**Aufsteiger der Woche-Tipp:
1 Siegpunkt pro gestiegenem Platz der betreffenden Band.**

Pro verschlechtertem Platz gibt es einen Verlustpunkt.

Absteiger werden mit 2 Verlustpunkten bedacht. Der gefährdete Bereich ist auf dem Spielplan mit ! gekennzeichnet.

1. Top Six
2. Neue Nr.1
3. Aufsteiger der Woche
4. Absteiger

Jeder einzelne Spieler wird nach dieser Reihenfolge ausgewertet. Danach wird sein Wertungswürfelchen um das ermittelte Gesamtergebnis auf der Wertungsleiste nach vorne oder hinten bewegt.

5. 30/50-Punkte Regel:

- Hat der führende Spieler nach der Punktevergabe die **30 Punktemarke** auf der Wertungsleiste erstmals überschritten, werden vor Beginn der nächsten Spielrunde die Bands auf den **Chartplätzen 1-3** herausgenommen. Alle anderen Bands rücken nach. Die dadurch freiwerdenden Plätze werden mit Neueinsteigern von unten aufgefüllt.
- Diese Prozedur wiederholt sich noch ein zweites und letztes Mal, wenn der führende Spieler die **50 Punktemarke** überschritten hat.
- In beiden Fällen gibt es für die betroffenen Labelchefs keine Minuspunkte.

6. Labelwechsel:

- Nach Abschluss der Punktevergabe und vor Beginn einer neuen Spielrunde, hat jeder Spieler die Möglichkeit, einen Labelwechsel vorzunehmen. Es kann natürlich nur ein "freies" Label genommen werden.
- Der Spieler gibt sein altes Label komplett ab und erhält dafür das neue CD-Set und neue Tippsteine in der Farbe des Labels. Sein Wertungswürfelchen wird ausgetauscht.
- Der Labelwechsel kostet 5 Siegpunkte. Um soviel wird sein neues Wertungswürfelchen zurückgesetzt.
- Wollen mehrere Spieler gleichzeitig auf dasselbe freie Label wechseln, bekommt derjenige den Vorzug, der sich zuerst entschieden hat.
- Im Sechs-Personen-Spiel ist kein Labelwechsel möglich.

7. Einsteiger:

- Die Absteiger wurden bereits aus den Charts entfernt, ebenso die Aussteiger auf Grund der 30/50 Punkte Regelung.
- Für sie kommen die Einsteiger ins Spiel. Das Spielfeld wird mit neuen Bands vom Restkartenstapel mit Chartplatz Nr. 14 beginnend solange aufgefüllt, bis die Charts wieder komplett sind.

Die Wertungswürfelchen kommen zum Zug.

30/50-Punkte Regel:

Die Bands auf den Plätzen 1-3 genießen ihren Erfolg in der Karibik!

Die Grenzen sind auf der Wertungsleiste markiert.

Keine Minuspunkte

Labelwechsel:

Vor Beginn einer neuen Spielrunde ist ein Labelwechsel möglich.

Kosten: 5 Siegpunkte

Einsteiger:

Neue Bands in die Charts!!

8. Vorbereitung auf die neue Runde:

- Die Platzmarker werden neu verteilt.
Platzmarker 14 auf Bandkarte mit Chartplatz 14, Nr. 13 auf Platz 13 usw.
- Alle Einflusschips wandern zurück ins Säckchen, die Labelchefs nehmen wieder ihre Tippsteine und CDs an sich.
- Die neue Runde beginnt wieder mit Phase B.1. (Setzen der Tippsteine + Einflusschips).

Vorbereitung auf die neue Runde:

Ordnen der Platzmarker.

Es fängt nun wieder bei Phase B.1. an.

C. SPIELLENDE UND SIEGER

Der Spieler, der zuerst die 70-Punkte-Linie überschritten hat, hat die SCHRILLE STILLE gewonnen.
Haben mehrere Spieler diese Marke geknackt, gewinnt derjenige, der die meisten Siegpunkte hat.
Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Viel Spaß beim Spielen !!!

SPIELLENDE UND SIEGER

Beispiel eines Fünf-Personen-Spiels: Auswertung mit anschließender Punktevergabe

Output am CD-Player
für Platzmarker **14**: **MAMMA MAMBO**

positive Chips: 2 = +2

Aufsteiger / neue N°1: 1 = +1

negative Chips: = ±0

Ergebnis »Mamma Mambo«: → +3

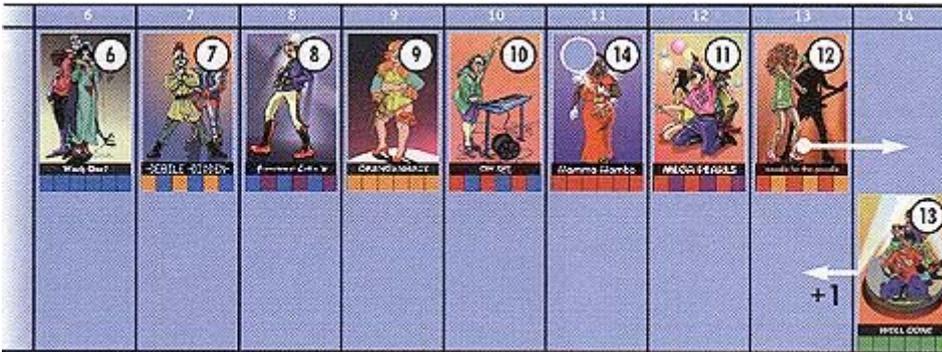


Superstar »Mamma Mambo« steigt um drei Plätze von Rang 14 auf Rang 11. Der blaue Spieler tippte für diese Band den »Aufsteiger der Woche«. Sein blauer Tippstein wird auf »Mamma Mambo« gelegt. Die Bands »Mega Pearls«, »Noodle for the Poodle« und »Well Done« auf den Rängen 11, 12 und 13 rutschen um je eine Position nach hinten. Die Platzmarker bleiben auf den Karten.

**Output am CD-Player
für Platzmarker 13: WELL DONE**

positive Chips: ④ = +4
 Aufsteiger / neue N°1: = ±0
 negative Chips: ② ① = -3

 Ergebnis »Well Done«: → +1



Die Band »Well Done« mit dem Platzmarker 13 steigt von Platz 14 auf Rang 13 der Charts. Entsprechend büßt »Noodle for the Poodle« einen weiteren Platz ein und landet auf Rang 14.

Die Auswertung der Bands mit den Platzmarkern 12, 11 + 10 schenken wir uns in diesem Beispiel.

**Output am CD-Player
für Platzmarker 9: ORANGENHAUT**

positive Chips: ① = +1
 Aufsteiger / neue N°1: = ±0
 negative Chips: ④ ② ② = -8

 Ergebnis »Orangenhaut«: → -7



»Orangenhaut« mit Platzmarker 9 erwischt es schwer. Die arme Dame fällt vom aktuellen Rang 10 um ganze 7 Ränge und damit aus den Charts hinaus. Entsprechend dürfen die Bands, die hinter »Orangenhaut« lagen, um je eine Position aufrücken, so daß Rang 14 frei bleibt. »Orangenhaut« bleibt mit Platzmarker direkt am unteren Spielfeldrand liegen.

**Output am CD-Player
für Platzmarker 8: MANCHMAL LALLA**

positive Chips: = ±0

Aufsteiger / neue N°1: = ±0

negative Chips: (3) (2) = -5

Ergebnis »Manchmal Lalla«: → -5



Die Band »Manchmal Lalla« mit Platzmarker 8 hat auch keinen Erfolgshit gelandet. Sie fällt von Platz 9 um 5 Ränge und landet auf Platz 14. Da die anderen Bands wie immer um jeweils einen Platz aufrücken dürfen, wird »Manchmal Lalla« ebenfalls mitgezogen und ist damit auf Platz 13. Platz 14 bleibt leer.

**Output am CD-Player
für Platzmarker 7: DEBILE DIODEN
für Platzmarker 6: WITCH ONE**

keine Chips: = ±0

Bei beiden Bandkarten hat sich nichts verändert.
Wir machen weiter mit »Yeah Zorn«.



**Output am CD-Player
für Platzmarker 5: YEAH ZORN**

positive Chips: ③ = +3
 Aufsteiger / neue N°1: ● ● ● = +3
 negative Chips: = ±0
 Ergebnis »Yeah Zorn«: → +6



»Yeah Zorn« mit Platzmarker 5 würde glatt um 6 Ränge steigen. Besser als Platz 1 kann "Yeah Zorn" jedoch nicht werden. Der grüne und der rote Labelchef gaben ihre »Neue Nummer1«-Tipps auf »Yeah Zorn« ab, der gelbe Labelchef hat den Aufsteigertipp gesetzt. Die Tippsteine werden auf die Bandkarte gelegt. Die Bands mit den Platzmarkern 1 bis 4 rutschen je einen Rang nach unten.

**Output am CD-Player
für Platzmarker 2: LYNX & RÄCHTZ**

positive Chips: ③ ② = +5
 Aufsteiger / neue N°1: ● ● = +2
 negative Chips: ③ = -3
 Ergebnis »Lynx & Rächtz«: → +4

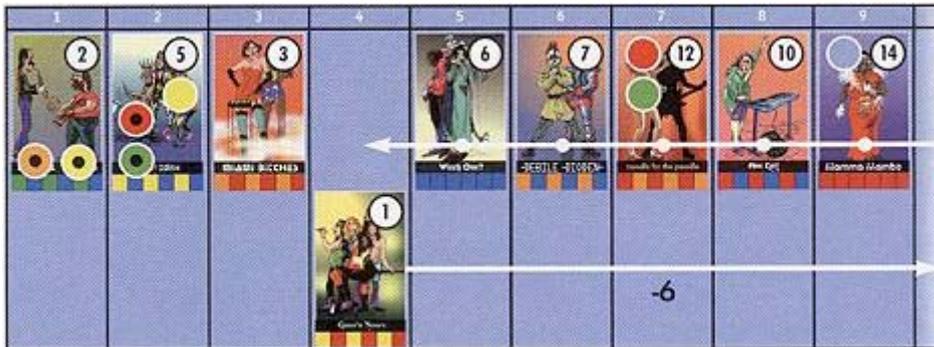


»Lynx & Rächtz« mit Platzmarker 2 steigt nun um vier Plätze von Platz 4 auf maximal Platz eins. Die übersprungenen Bands steigen dadurch um je einen Platz ab. Der orange und der gelbe Labelchef, die »Lynx & Rächtz« als Neue Nr. 1 getippt haben, legen Ihre Tippsteine auf »Lynx & Rächtz«.

**Output am CD-Player
für Platzmarker 1: GUNS 'N NOSES**

positive Chips: ① = +1
 Aufsteiger / neue N²!: - ±0
 negative Chips: ③ ④ = -7

 Ergebnis »Guns 'n Noses«: → -6



Über die ehemalige Nummer 1, »Guns 'n Noses« bricht das Unglück herein. Mittlerweile sowieso schon auf Platz 4 abgefallen, fällt die Band nochmals um 6 Plätze und landet auf Platz 10. Die Bands zwischen diesen Plätzen rücken um je einen Platz auf. Das Ergebnis steht fest.

Punktevergabe



Es hat sich einiges getan in den Charts. Mit »Lynx & Rächtz« und »Yeah Zorn« hat unser blauer Capriola-Chef ein feines Näschen bewiesen. Mit den weiteren Chartplätzen 4 und 5 ist Capriola gerade der Überflieger in der Branche. Die Musiker, die Starkstrom(Orange) unter Vertrag hat, liegen auf der Lauer. Allerdings hat "Orangenhaut" nicht gerade die Gunst des Publikums finden können. Der gelbe Trulala-Chef hat mit seinen Tipps zumindest seine außergewöhnliche Branchenkenntnis zeigen können. Die Chefs von "Siegel&Schmalz" und "Technorama" müssen wohl auf bessere Zeiten warten, haben aber mit "Mamma Mambo", "Noodle for the Poodle" und "Well Done" heisse Eisen im Feuer. Gespannt warten alle, welche Neueinsteiger für die Absteiger ins Spiel kommen.

- Top Six siehe Tabelle
- Richtige Nr. 1: Gelb und Orange haben richtig getippt und erhalten jeweils 5 Punkte.
- Aufsteiger ermitteln: Blau, Rot und Grün erhalten jeweils 6 Punkte, Gelb bekommt 3 Punkte und der orange Labelchef einen Minuspunkt.
- Absteiger ermitteln und Minuspunkte verteilen. In unserem Fall hat es alle Bands im abstiegsgefährdeten Bereich erwischt, da sie sich allesamt verschlechtert haben. (Das muss nicht immer so sein.)

Punktgewinne und Verluste		TOP SIX	Nr. 1	Aufsteiger	Absteiger	Punkte
Blau:	Platz 1 = 6, 2 = 5, 4 = 3, 5 = 2	Summe: 16		+ 6	-2	= 20
Grün:	Platz 1 = 6	Summe: 6		+ 6	-2	= 10
Gelb:	Platz 2 = 5	Summe: 5	+ 5	+ 3	0	= 13
Rot:	Platz 3 = 4, 6 = 1	Summe: 5		+ 6	-2	= 9
Orange:	Platz 3 = 4, 5 = 2, 6 = 1	Summe: 7	+ 5	- 1	-2	= 9

Für die vier ausgeschiedenen Bands kommen von 14 beginnend 4 neue Bandkarten in die Charts. Blau kann in der zweiten Runde möglicherweise die 30-Punkte Regel auslösen: Es droht Gefahr für die ersten drei Bands.

Bevor nun wieder ins Säckchen gegriffen wird, müssen die Platzmarker wieder auf die Bandkarten in ihrer jetzigen Chartposition gesetzt werden.

© 1999, Zoch Verlag

Drucken