

# Senkrecht-Starter

**Das große Frage-  
und Antwortspiel  
der Hitparaden**



## SPIELIDEE

**Das Show-Geschäft ist launenhaft. Heute noch als Superstar bejubelt, kann man morgen schon vergessen sein; gestern noch ein unbekanntes Gesicht in der Menge, kann man über Nacht als „Senkrechtstarter“ ganz nach oben katapultiert werden.**

**Ganz ohne Zutun geht das natürlich nicht, denn um den erwünschten Erfolg zu erreichen gehört neben dem nötigen Talent und der unerlässlichen Portion Glück auch ein möglichst umfangreiches Wissen über diese schillernde Branche, ihre Vertreter und ihre Erzeugnisse, sowie das Gespür dafür, wie man taktisch richtig vorgeht.**

**Beherrzt man all dies, und läßt sich von Rückschlägen nicht beirren, dann erringt man vielleicht den großen Sieg auf dem Schlachtfeld dieses Metiers, der großen Hitparade, und steigt auf zum höchsten Ziel, dem Platz Nr. 1.**

Diese Spielidee ist der Inhalt von „Senkrechtstarter“. Die Konkurrenten bewegen sich durch Würfeln ihrem „Ziel“ entgegen und müssen durch beantworten von Fragen ihr Fachwissen unter Beweis stellen. Die „Risiko-Felder“ bringen angenehme oder ärgerliche Überraschungen, wie uns das Leben glückliche Ereignisse oder bittere Schicksalschläge beschert, und die Verzweigungen, an denen wir unseren „persönlichen“ Weg wählen müssen, erfordern Entscheidungskraft und taktisches Gespür. Auch die Ausdauer wird belohnt, denn bei jeder Umrundung des Spielfelds darf man als Bonus in der Hitparade um zwei Plätze nach oben klettern.

## SPIELMATERIAL

- 1 großer farbiger Spielplan
- 490 Fragen-Karten
- 70 Risiko-Karten
- 2x8 verschiedenfarbige Spielfiguren
- 1 Würfel

## SPIELVORBEREITUNGEN

- Der Spielplan wird auseinandergefaltet und ausgelegt!
- Die Fragen-Karten werden gemischt und mit der Rückseite nach oben auf die beiden Fragen-Felder des Spielplans gelegt, (pro Stapel etwa gleich viel Karten)
- Die Risiko-Karten werden gemischt und mit der Rückseite nach oben auf das Risikofeld des Spielplans gelegt.
- Jeder Mitspieler stellt seine Spielfigur auf Start und die zweite, gleichfarbige Figur auf die „Warteliste“ der „Top 50 Super-Hitparade“.

## SPIELVERLAUF

1. Gewürfelt und gespielt wird im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler würfelt einmal, derjenige mit der höchsten Zahl beginnt. (Bei gleicher Punktzahl gibt es ein Stechen.)
2. Der Spieler, der beginnen darf, würfelt erneut und bewegt seine Spielfigur entsprechend den Würfelpunkten um 1 bis 6 Felder vor. Er befolgt die Anweisungen, die für das entsprechende Feld gelten (siehe Kasten „Die Felder“, letzte Seite).
3. Wird eine Frage richtig beantwortet, so darf der Spieler um die dem Schwierigkeitsgrad der Aufgabe entsprechende Anzahl von Plätzen (Frage 1 = 1 Platz etc.) in der Hitparade nach oben klettern und erneut würfeln und seine Figur weiterbewegen. Gelangt er hierbei wieder auf ein Fragen-Feld und antwortet richtig, so darf er wieder in der Hitparade nach oben klettern. Danach würfelt der nächste Spieler weiter.  
Bei falscher Antwort bleibt der Spieler auf seinem Platz stehen.
4. Gelangt ein Spieler auf ein Risiko-Feld, so muß er eine Risiko-Karte vom Stapel nehmen und die Anweisung befolgen. Danach würfelt der nächste Spieler weiter.
5. Der Markierstein auf der Hitparade muß jeweils sofort dem aktuellen Punktestand angepaßt werden.  
Rutscht ein Spieler unter Platz 50 ab (nur durch Risiko-Karten möglich), so bleibt er auf „WARTELISTE“ stehen, ganz gleich wieviele Plätze er theoretisch nach unten müßte. Erhält er dann z.B. einen Pluspunkt, so darf er sofort wieder auf Platz 50 aufsteigen.
6. Gelangt ein Spieler an eine Kreuzung der Spielstraßen, so kann er wahlweise in eine der beiden Richtungen gehen, die vorwärts führen. Der Spieler hat so einen gewissen Einfluß darauf, welchen Schwierigkeitsgrad er beantworten muß, oder ob er ein Risiko-Feld vorzieht.
7. Auf jedem Spielfeld können beliebig viele Mitspieler stehen.

## HITPARADE

Während auf Platz 50 bis 11 der Hitparade theoretisch alle Mitspieler auf einem Hitparadenplatz stehen können, darf auf den Plätzen 10 bis 1 jeweils nur ein Spieler pro Platz seinen Markierstein haben,

### **Es gelten folgende Regeln:**

- 1) Rückt ein Mitspieler in den TOP 10 (Platz 1—10) auf ein bereits besetztes Feld vor, so darf er diesen Platz einnehmen und den verdrängten Stein auf das nächste freie Feld zurücksetzen.
- 2) Muß ein Spieler in den TOP 10 um ein oder mehrere Felder zurück und findet ein besetztes Feld vor, so muß er noch weiter zurück bis zum nächsten freien Feld (schlimmstenfalls Platz 11).
- 3) Der Platz 1 muß mit der passenden Punktzahl erreicht werden, d.h. wenn ein Spieler beispielsweise auf -Platz 3 steht darf er nur Fragen der Stufe 1 und 2 beantworten, also muß er unbedingt versuchen auf ein entsprechendes Feld 1, 2 oder Freie Wahl zu kommen (bei JOKER Fragefeldern nur Stufe 1, da sie doppelt zählen). Gelingt dies nicht beim ersten Mal, so rückt der Spieler zwar auf der Spielstraße vor, braucht jedoch die entsprechende Frage nicht zu beantworten (Bei Risikofeldern bleibt die Regel wie bisher). In der nächsten Würfelrunde muß er sein Glück erneut versuchen.
- 4) Derjenige Spieler, der als erster den 1. Platz der Hitparade erreicht ist der „Senkrechtstarter“, und damit der absolute Gewinner.

## SPIELVARIANTE:

Normalerweise ist in diesem Fall das gesamte Spiel beendet, es besteht jedoch durchaus die Möglichkeit, daß die anderen Spieler noch die weitere Gewinnreihenfolge ausspielen. Bei nur zwei Mitspielern kann auch jeder mit mehreren Figuren spielen und dabei unterschiedliche Plätze in den TOP 10 erreichen.

Spielvariante für „Profis“: Im Gegensatz zu Punkt 3 (Spielverlauf), nach dem der Spieler bei Nichtbeantwortung einer Frage auf seiner Hitparadenposition stehen bleibt fällt hier der Spieler um die dem Schwierigkeitsgrad der Frage entsprechende Anzahl von Hitparadenplätzen wieder nach unten.

## EMPFEHLUNG:

Sollte sich durch eine Antwort eines Spielers, die nicht genau der Formulierung auf der Fragen-Karte entspricht, ein Streitfall ergeben (etwa unvollständiger Name eines Künstlers, oder geringfügige Abweichungen), so sollten die übrigen Mitspieler als demokratische Jury entscheiden, ob eine Antwort als richtig anerkannt wird, oder nicht, bzw. ob ein Punktabzug gerecht erscheint. Jedoch sollten die Jury-Mitglieder nicht allzu hart im Urteil sein, da beim nächsten Mal jeder der Betroffene sein könnte, über den „Gericht gegessen wird“.

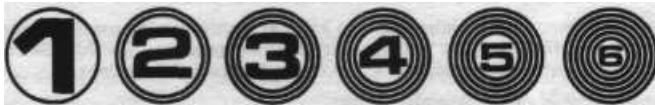
In diesem Sinne: Viel Vergnügen mit „Senkrechtstarter“.

## DIE FELDER

### START + BONUS-FELD



Hier beginnt das Spiel. Jedesmal, wenn dieses Feld von einem Spieler passiert wird, erhält er einen Bonus und darf in der „Hitparade“ um zwei Plätze nach oben klettern. Gelangt ein Spieler direkt auf dieses Feld erhält er den Bonus ebenfalls und muß eine Fragenkarte wählen, wobei er den Schwierigkeitsgrad (1 bis 6) frei wählen darf.



**FRAGEN-FELDER**  
in den Schwierigkeits-  
abstufungen von 1  
(leicht) bis 6 (schwer).

Gelangt ein Spieler auf eines der Fragen-Felder, so muß er von einem der beiden Fragen-Stapel verdeckt eine Karte nehmen und diese dem Spieler rechts von ihm reichen. Der Mitspieler verliest sodann die Frage, deren Schwierigkeitsstufe (1—6) der Nummer des Fragen-Feldes entspricht, und der Spieler muß antworten.

Weiter wie unter SPIELVERLAUF, 3. beschrieben



### FREIE WAHL-FELD

Der Vorgang ist genau wie bei den normalen Fragen-Feldern, jedoch kann der Spieler selbst bestimmen, welchen Schwierigkeitsgrad (1—6) er beantworten will.



### JOKER-FELD

Der Vorgang ist genau wie bei den „FREIE WAHL“-Fragenfeldern, jedoch wird die erreichte Punktzahl verdoppelt.



### RISIKO-FELD

Gelangt ein Spieler auf ein Risiko-Feld, so nimmt er die oberste Risiko-Karte vom Stapel und liest die Anweisung vor. Danach befolgt er und/oder die anderen Mitspieler die Anweisung und die Karte kommt zurück unter den Stapel. Dann würfelt der linke Mitspieler weiter.

Die Ausdrücke „Rücke nach oben“ bzw. „Rücke nach unten“ auf den Risikokarten beziehen sich immer auf die Spielfigur in der Hitparade.



Ein Unternehmensbereich der  
b & i design Werbe GmbH

Hohenwarter Str. 1  
D 8000 München 21

Nach einer Idee von  
Frank Laufenberg und Curtis Briggs

Titel und Design  
b & i design

©Copyright 1985 by  
b & i design Werbe GmbH  
Made in Western Germany

Besh-Nr. OOH