

#### MAZZEL

Laat de draaiwijzer draaien en bekijk de binnenring. Met Ja of Kiezen mag je een stukje afsnijden – volg de pijl. Nee betekent dat je blijft staan waar je staat!

#### ANDERE BAAN!

Als je de baan van een andere speler leuker vindt dan de jouwe is dit je kans! Ruil je carriërekaart(en) met een speler naar keuze (ook al heeft hij/zij er meer dan jij... je mag ze allemaal hebben!).

#### AUDITIEHOEK

Een omweggetje door de Auditiehoek zou de moeite waard kunnen zijn, maar het is een gok. Als je je geluk wilt beproeven, stop je op het vakje met **STOP Betaal € 50.000** (het maakt niet uit of je nog verder kon verplaatsen). Betaal het tarief van € 50.000, laat de draaiwijzer draaien en volg de aanwijzingen op het vakje waar je terecht komt. Als je achteruit moet en daardoor de Auditiehoek verlaat, moet je het tarief opnieuw betalen om er weer in te komen.

#### SUPERSTER!

De eerste speler die hier terecht komt krijgt de drie roemkaarten van het vakje



[www.hasbro.nl](http://www.hasbro.nl)  
[www.hasbro.be](http://www.hasbro.be)



060501322104

© 2005 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.  
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V.,  
Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.  
Hasbro Consumentenservice: Antwoordnummer 315,  
7800 WB Emmen. E-mail: [consumentenservice@hasbro.co.uk](mailto:consumentenservice@hasbro.co.uk)  
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V.,  
\*t Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.



*Het spel waar je eindigt als superster... of als jammerlijke mislukking!*

*Inhoud: 1 uitklapbare spelcassette, 1 zelfklevend speelbord (in twee helften), 1 draaiwijzer, 1 draaiwijzersticker, 6 carriërekaarten, 18 roemkaarten, 18 kaarten met klein fortuin, 18 kaarten met groot fortuin, 4 pionnen en 4 pionkaarten.*

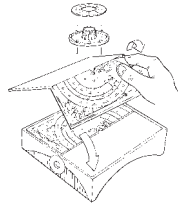


## DOEL VAN HET SPEL

Zorgen dat jij aan het eind van het spel het meeste geld hebt. Dan ben je namelijk de meest succesvolle beroemdheid op het speelbord!

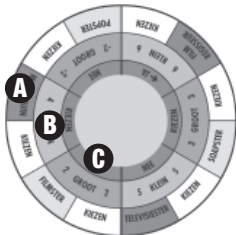
## VOORBEREIDING

1. Open de spelcassette.
2. Verwijder het rugpapier van beide helften van het zelfklevende speelbord en plak het speelbord op de spelcassette. Zorg daarbij dat het midden van het speelbord goed aansluit.
3. Bevestig de draaiwijzer in het gatje in het midden van het speelbord.
4. Plak de draaiwijzersticker op de draaiwijzer.



## VOORBEREIDING

1. Kies een pion en pak de bijbehorend gekleurde pionkaart. Leg je pionkaart voor je neer zodat alle spelers weten welke kleur jij hebt.



A. Buitenring – geeft je carrière aan.

B. Middenring – cijfers geven aan hoeveel vakjes je over het speelbord verplaatst, woorden geven de grootte van een fortuin aan.

C. Binnenring – zie verderop in de spelregels bij *Allemaal verplaatsen en Mazzel*.

2. Alle spelers krijgen 1 roemkaart, 3 kaarten met groot fortuin en 3 kaarten met klein fortuin. Leg de resterende kaarten in afzonderlijke stapeltjes naast het speelbord. Dit is de bank.
3. Alle spelers (te beginnen met de jongste) laten de draaiwijzer draaien om te zien welke schitterende

carrière ze tijdens het spel gaan proberen waar te maken. Het rode gedeelte van het Superster-vakje is de pijl voor de draaiwijzer. Kijk op de buitenste ring van de draaiwijzer en pak de kaart die bij de carrière hoort die je hebt gedraaid. Als je **Kiezen** draait, mag je een keuze maken uit de resterende carriërekaarten. Als je een carrière draait die al door een ander is gepakt, draai je gewoon opnieuw! Leg overblijvende carriërekaarten op een stapeltje naast het speelbord.

4. Als je een blauwe carriërekaart hebt, zet je je pion op het startvakje naast **TONEELSCHOOL**. Dit is de route die jij op het speelbord moet volgen. Als je een gele carriërekaart hebt, zet je je pion op het startvakje naast **CARRIÈRE**. Jij moet deze route nemen.
5. Leg drie roemkaarten op het vakje met **PRIJSUITREIKING**.

**Nu ben je klaar voor de weg naar het succes!**

## HET SPEL

Laat om de beurt de draaiwijzer draaien. Wie het hoogste getal op de middenring draait, mag beginnen. Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.



1. Als je aan de beurt bent, laat je de draaiwijzer draaien en je verplaatst je pion het aantal vakjes dat op de middenring wordt aangewezen. Je moet altijd **vooruit** verplaatsen, behalve bij -2 (twee vakjes **achteruit**). Als je bij je eerste beurt -2 draait, draai je nog eens om je startvakje te verlaten.
2. Volg de aanwijzingen op het vakje waarop je terecht komt. Zie *Het speelbord* voor meer informatie.

**Let op:** er mogen maximaal twee pionnen samen op één vakje staan. Als je eindigt op een "vol" vakje, ga je in dezelfde richting verder naar het eerstvolgende beschikbare vakje en je volgt de aanwijzingen daar. Als dit gebeurt terwijl je achteruit verplaatst, kun je niet verder terug dan je oorspronkelijke startvakje.

3. Als je op een vakje niet het volledige bedrag kunt betalen, dan betaal je zoveel als je hebt; daarnaast moet je je eerstvolgende beurt overslaan. Draai je carriërekaart om om je hieraan te herinneren (en vergeet hem na die beurt niet weer goed om te leggen).

**Let op:** gebruik je Fortuinkaarten (en zonodig ook Roemkaarten) om te betalen. De waarde staat op de kaarten aangegeven.

4. De eerste speler die het Superster-vakje bereikt, krijgt de drie roemkaarten van Prijsuitreiking en het spel is afgelopen.

## DE WINNAAR

Tel de waarde van al je roem-, fortuin- en carriërekaarten bij elkaar. De speler met het meeste geld is de winnaar!

## HET SPEELBORD BETALEN!

Als je hier terecht komt, laat je de draaiwijzer draaien om te zien hoeveel je moet betalen. De middenring geeft aan of je een klein of een groot fortuin moet betalen. Betaal met de betreffende kaart(en) aan de bank.

**Let op:** één groot fortuin is evenveel waard als twee kleine fortuinen. Het maakt niet uit hoe je betaalt, als de waarde maar klopt.

## VERDIEN EEN FORTUIN!

Bekijk de kleur van het vakje waarop je terecht bent gekomen. Dat is een **geheel blauw** vakje of het is **blauw met geel**. Je krijgt echter alleen maar een fortuin als de kleur van het vakje hetzelfde is als de kleur van jouw carriërekaart. (Als je 2 carriërekaarten hebt, krijg je **geen** fortuinkaarten meer).

Als je een gele carriërekaart hebt, kun je alleen een fortuin krijgen wanneer je op een **blauw met geel** vakje terecht komt.

Als je recht hebt op een fortuin, laat je de draaiwijzer draaien. De middenring geeft aan of je een klein of een groot fortuin krijgt. Pak de bijbehorende kaart van de bank.

## ROEM

Als je op dit vakje terecht komt, pak je een roemkaart. Pak twee kaarten als je op **Roem x 2** eindigt, en drie kaarten als je op **Roem x 3** belandt. Als er geen roemkaarten meer in de bank liggen, pak je ze van een speler(s) naar keuze.

## ROEMLOOS!

Jammer, maar helaas... Leg al je roemkaarten weer bij de bank!



## BREID JE ZAAK UIT

Pak er een extra carrière bij! Pak van de bank een carriërekaart naar keuze. Als er geen kaarten meer liggen, kies je er één van een speler die er twee of meer heeft.



## ALLEMAAL VERPLAATSEN

Als je hier terecht komt, laat je de draaiwijzer draaien en je kijkt wat de binnenring aangeeft. Als je **Nee** draait, blijft iedereen staan waar hij/zij staat. Als je **Ja** draait, verplaatst iedereen in de richting van de pijl (met de klok mee of tegen de klok in), en wel het aantal vakjes dat staat aangegeven op het **Allemaal verplaatsen** vakje. Dit betekent dat er vooruit of achteruit verplaatst wordt, maar als je **Kiezen** draait, dan bepaal jij of er wel of niet en in welke richting verplaatst wordt. Er is echter maar één speler die de aanwijzingen op zijn/haar nieuwe vakje volgt en dat is degene die **Kiezen** draaide.

## IN DE SCHIJNWERPERS

Bonus! Laat de draaiwijzer draaien en bekijk de buitenring. De speler met de bijbehorende carriërekaart moet jou een roemkaart geven. Als de betreffende carrière niet meespeelt, pak je een roemkaart van de bank. Als je **Kiezen** draait, pak je een kaart van wie je wilt (inclusief de bank). Als een speler je geen roemkaart kan geven, moet hij/zij de volgende beurt overslaan.

## AF ALS EEN GIETER

Sorry! Laat de draaiwijzer draaien en bekijk de buitenring. Geef de speler met de bijbehorende carriërekaart een van jouw roemkaarten. Als de betreffende carrière niet meespeelt, geef je de roemkaart aan de bank. Als je **Kiezen** draait, geef je de kaart aan wie je wilt (inclusief de bank).

Als je geen roemkaarten hebt, moet je je volgende beurt overslaan.