

4. Du ger en lysande intervju! Gå till valfri notruta.

5. Du passar på att spela allt ditt nya material. Inkassera 700 kr i STIMersättning.

6. Grattis! Stipendienämnden hör dig på radion och upptäcker din talang. Gå genast dit och kasta tärning.

Du kan även hamna på Lokalradion genom notkort som dras under spelets gång.

TALANGJAKTEN

Då en spelare hamnar på rutan för Talangjakt måste alla spelare gå dit för att medverka, oavsett var de befinner sig. Genom de Managerarvodet som sparats ihop finns nu en vinstpott som alla ska slåss om (finns ingen pott behöver inga spelare gå till rutan, talangjakten blir inställd).

Genom att slå tärning utses en vinnare av Talangjakten, som kammar hem hela potten.

REPLOKALEN

Om du hamnar på rutan för Replokal måste du stå över två kast för att repa. Du kan komma ut tidigare om du lyckas slå en sexa när det är din tur, eller om du har ett särskilt notkort.

EXTRAKNÄCK

Hamnar du på rutan Extraknäck, så måste du gå in i slingan och extraknäcka.



BETALA ARTISTSKATT

Om du hamnar på rutan för Artistskatt, måste du betala skatt enligt skattetabellen på Arvode/skatte-kortet.

ÖVRIGA INKOMSTER & UTGIFTER

Även om du inte har en Manager kan du tjäna pengar på rutorna för Månadspeng, Gatumusikant, Lucia och Stipendium. Du kan även råka ut för utgifter på rutorna för Pianolektioner, Sångektioner och Böter.

SLUTET AV SPELET

MÅLET ÄR SKIVBOLAGET

Först till Skivbolaget har vunnit. För att komma in på Skivbolaget måste du hamna på rutan Mål med jämnt antal steg, och dessutom måste du ha ett artistnamn, en Manager, ett instrument, en scenkostym, en demokassett och du får inte ha några skulder. Även om du är på väg in till Skivbolaget så är du inte säker. Uppmaningen på ett kort som dras av dina medspelare kan skicka iväg dig till en annan ruta.

© BRIO AB, 1993

Speluppfinning:
Lena Philipsson & Måns Herngren
Illustrationer:
Lena Philipsson

Flip & Flop™

vinn, försvinn, eller dö i replokalen

INNEHÅLL

Spelplan
4 spelpjäser
Tärning
Regelhäfte
Anteckningsblock och penna
126 kort; instrumentkort,
scenklädeskort,
artistnamnskort,
managerkort,
låtkort,
demokassettkort,
händelsekort
arvode/skattekort
Sedlar i olika valörer
Kassettband med regler

alga®

Drömmer du om att stå på scenen, få ditt namn i tidningen och tjäna massor med pengar? Vägen dit är både lång och spännande. Det handlar om att skaffa de rätta kontakterna, de rätta låtarna och att lyckas komma in till skivbolagsdirektören och få skriva kontrakt. Och du går aldrig säker; på trappan till skivbolaget kan någon av de andra spelarna plötsligt få upp ett notkort som säger att du måste till Sam's bar och spela.

SPELETS MÅL!



Vinner gör den som lyckas komma in till skivbolaget för att skriva skivkontrakt, och därmed bli popstjärna. För att kunna gå in till skivbolaget behövs följande:

- Ett artistnamn
- En manager
- Ett instrument
- En scenkostym
- En demokassett, bestående av fem låtar.
- Dessutom måste du vara skuldfri.

FÖRBEREDELSE

Lägg ut spelplanen och sortera upp kort och sedlar. Alla spelare väljer varsin spelpjäs, samt tilldelas 1.000 kronor från banken i startkapital. Placera alla spelpjäser på START.

SPELET KAN BÖRJA!

SÅHÄR FLYTTAR DU

Spelpjäserna förflyttas med tärningskast motsols kring spelplanen. För att komma in i Artistverket, Kostymbutiken, Agentbyrå, Musikaffären och slutligen Skivbolaget krävs ej jämnt antal steg. Du handlar i samma drag som du kommer in i en butik. Hamnar du "på dörren" måste du däremot vänta till nästa kast för att komma in. Likaså räknas "dörren" som första ruta att gå ut på. Till dessa platser får spelare endast tillträde då de ska "handla".

SKAFFA EN MANAGER

För att kunna spela och tjäna pengar på Spelhålan, Restaurang Göken, Ritz, Café Manege och Sam's Bar så måste du ha en Manager. En sådan hämtar du på Agentbyrå utan kostnad.

Däremot tar alltid Managern en viss andel av alla inkomster du tjänar på dessa fem spelställen. Se Arvode/skatte-kortet. Managers arvode läggs i en vinstpott på rutan för Talangjakt.

Du kan tjäna pengar som gatumusikant utan att ha en manager.

GAGE PÅ SPELSTÄLLEN

Betalningen du får på varje spelställe avgörs med tärning. Antalet hundralappar per prick på tärningen varierar mellan de olika ställena.

Om du t ex slår en trea med tärningen på Ritz så blir ditt gage:

Tre gånger 500 kronor = 1.500 kronor. Efter att Managern tagit sin andel kan du alltså inkassera 1.200 kronor.

Resterande 300 kronor lägger du i potten vid Talangjakten.

UTRUSTA DIG

Förutom att du måste ha en Manager måste du också ha en "utrustning". I de olika butikerna ska du köpa ett artistnamn, ett instrument och en scenkostym. Du behöver inte ha detta för att uppträda, men det är nödvändigt för att få komma in på Skivbolaget.

LÅTAR & DEMOKASSETT

För att kunna skaffa dig en demokassett så måste du samla ihop fem stycken låtar. Låtar kan du köpa för 1.000 kronor då du hamnar på en Låtruta. Du kan dock endast köpa en låt åt gången. Låtar kan du både få och mista genom de notkort som dras under spelets gång.



När du skaffat dig fem låtar byter du in dessa mot en demokassett, som därigenom blir "säkrad".

Du kan aldrig bli av med dina låtar om de sitter på en demo och du behöver heller inte skaffa dig fler låtar. Varje gång du passerar START får du STIM-arvode för dina låtar.

NÄR DU PASSERAR START

Varje gång du passerar START så inkasserar du 100 kronor per låt du innehar i STIM-arvode. Detta gäller även sedan du skaffat dig en demokassett.

PROCENTAR'N



Om du drabbas av större utgifter än du har möjlighet att betala, så kan du när som helst besöka Procentar'n för att låna pengar. Detta gör du genom att flytta din spelpjäs till rutan för Procentar'n. Lånesumman får ej understiga 1.000 kronor och den skrivs upp på ett Skuldbrev. Lånet är räntefritt, så länge du inte hamnar på rutan för Procentar'n igen. Skulle du göra det så drabbas du genast av 50% påslag på din skuld, i form av ockerränta.

Exempel:

Har du lån på 1.000 kronor blir räntan 500 kronor, lån på 2.000 kronor ger 1.000 kronor i ränta osv.

Du kan betala tillbaka delar av, eller hela skulden, var du än befinner dig på spelplanen, utan att då behöva förflytta dig till denna ruta. Notera på anteckningsblocket hur mycket var och en är skyldig.

HÄNDELSEKORT

NOTKORT



Om du hamnar på en ruta markerad med nottecken, måste du dra ett notkort.

Texten på kortet gäller dig endast om du innehar de saker som kortet förutsätter; en Manager, en låt, ett instrument eller en scenkostym. Brist på pengar är dock inget hinder för att kortet ska gälla.

SPECIALRUTOR

LOKALRADION



Varje spelare som hamnar i studion på Lokalradion kastar tärning om hur uppträdandet lyckas. Här ser du vad som händer vid de olika tärningsslagen.

1. Katastrof! Du sjunger falskt i direktsändning. Gå genast till sånglärarinnan för fler lektioner.
2. Du får en blackout och orsakar flera omtagningar. Stå över ett kast.
3. Du talar gott om dina föräldrar på bästa sändningstid. Backa 2 steg och hämta ut en extra månadspeng.