

**Megastar - KSR**

Wer am Zug ist, muss genau 4 Aktionen in dieser Reihenfolge ausführen:

- 1.) Der Spieler deckt die vor ihm liegende Karte auf und platziert sie links (in den Pool) von der Hitparaden-Spalte.  
Die Karte muss auf gleicher Höhe wie der passende Musiker liegen.  
Liegen nun an einem Musiker 3 Karten, erfolgt eine Wertung.
- 2.) Er nimmt 1 beliebige Karte aus dem Markt, also rechts von der Hitparaden-Spalte, auf die Hand.  
Ist keine Karte da, die er nehmen kann, erfolgt Wertung.
- 3.) Er nimmt die oberste Karte vom Nachzieh-Stapel auf die Hand.
- 4.) Er legt 1 beliebige Karte aus der Hand verdeckt vor sich ab.

Wertung:

- Beginn mit Platz 1 usw. bis Platz 7.
- Für jede Karte im Pool steigt der Musiker in der Hitparade 1 Position, max. auf Platz 1. Überholte Musiker verschieben sich nach unten.
- Gewertete Karten kommen auf den Markt.
- Der die Wertung auslösende Spieler setzt seinen Zug fort.

Ende:

...nach dem Zug des Spielers, der die letzte Karte vom Nachziehstapel zog. Jeder legt seine verdeckt vor ihm liegende letzte Karte in den Pool, Start ab dem Spieler links vom Beender. Es kann nun mehrere Wertungen geben. Dann folgt eine letzte Wertung.

Jede Handkarte ist nun folgendes wert:

Platz:	1	2	3	4	5	6	7
Punkte:	5	4	3	2	1	0	0

Höchste Gesamtpunktzahl gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 11.10.06  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

**Megastar - KSR**

Wer am Zug ist, muss genau 4 Aktionen in dieser Reihenfolge ausführen:

- 1.) Der Spieler deckt die vor ihm liegende Karte auf und platziert sie links (in den Pool) von der Hitparaden-Spalte.  
Die Karte muss auf gleicher Höhe wie der passende Musiker liegen.  
Liegen nun an einem Musiker 3 Karten, erfolgt eine Wertung.
- 2.) Er nimmt 1 beliebige Karte aus dem Markt, also rechts von der Hitparaden-Spalte, auf die Hand.  
Ist keine Karte da, die er nehmen kann, erfolgt Wertung.
- 3.) Er nimmt die oberste Karte vom Nachzieh-Stapel auf die Hand.
- 4.) Er legt 1 beliebige Karte aus der Hand verdeckt vor sich ab.

Wertung:

- Beginn mit Platz 1 usw. bis Platz 7.
- Für jede Karte im Pool steigt der Musiker in der Hitparade 1 Position, max. auf Platz 1. Überholte Musiker verschieben sich nach unten.
- Gewertete Karten kommen auf den Markt.
- Der die Wertung auslösende Spieler setzt seinen Zug fort.

Ende:

...nach dem Zug des Spielers, der die letzte Karte vom Nachziehstapel zog. Jeder legt seine verdeckt vor ihm liegende letzte Karte in den Pool, Start ab dem Spieler links vom Beender. Es kann nun mehrere Wertungen geben. Dann folgt eine letzte Wertung.

Jede Handkarte ist nun folgendes wert:

Platz:	1	2	3	4	5	6	7
Punkte:	5	4	3	2	1	0	0

Höchste Gesamtpunktzahl gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 11.10.06  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

**Megastar - KSR**

Wer am Zug ist, muss genau 4 Aktionen in dieser Reihenfolge ausführen:

- 1.) Der Spieler deckt die vor ihm liegende Karte auf und platziert sie links (in den Pool) von der Hitparaden-Spalte.  
Die Karte muss auf gleicher Höhe wie der passende Musiker liegen.  
Liegen nun an einem Musiker 3 Karten, erfolgt eine Wertung.
- 2.) Er nimmt 1 beliebige Karte aus dem Markt, also rechts von der Hitparaden-Spalte, auf die Hand.  
Ist keine Karte da, die er nehmen kann, erfolgt Wertung.
- 3.) Er nimmt die oberste Karte vom Nachzieh-Stapel auf die Hand.
- 4.) Er legt 1 beliebige Karte aus der Hand verdeckt vor sich ab.

Wertung:

- Beginn mit Platz 1 usw. bis Platz 7.
- Für jede Karte im Pool steigt der Musiker in der Hitparade 1 Position, max. auf Platz 1. Überholte Musiker verschieben sich nach unten.
- Gewertete Karten kommen auf den Markt.
- Der die Wertung auslösende Spieler setzt seinen Zug fort.

Ende:

...nach dem Zug des Spielers, der die letzte Karte vom Nachziehstapel zog. Jeder legt seine verdeckt vor ihm liegende letzte Karte in den Pool, Start ab dem Spieler links vom Beender. Es kann nun mehrere Wertungen geben. Dann folgt eine letzte Wertung.

Jede Handkarte ist nun folgendes wert:

Platz:	1	2	3	4	5	6	7
Punkte:	5	4	3	2	1	0	0

Höchste Gesamtpunktzahl gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 11.10.06  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)