

■ **Richtige Risikowetten.** Diesen Spielern wird die Anzahl an Wettchips aus der Kasse ausbezahlt, die sie gesetzt haben.

Beispiel: Ein Spieler hat drei Wettchips auf seinen Tip gesetzt: Er kann somit insgesamt vier Chips aus der Kasse erhalten – einen für den richtigen Tip und drei für seine eingesetzten Wettchips.

■ **Falsche Risikowetten.** Diese Spieler verlieren ihre eingesetzten Wettchips an die Kasse.

Der Chip-o-meter

■ Die gesetzten und gewonnenen Wettchips legen nun alle Spieler in ihre Chip-o-meter. So wird für alle deutlich, wieviele Chips jeder schon gesammelt hat. Die AHA!-Karte wird wieder hinten in die Box zurückgesteckt; anschließend geht die Spielrunde im Uhrzeigersinn weiter.

Das Ende des Spiels

■ **Das Spiel endet nach einer vorher vereinbarten Spieldauer** von z. B. 1 Stunde. Wer zu diesem Zeitpunkt die meisten Wettchips in seinem Chip-o-meter sammeln konnte, **gewinnt** das Spiel.

■ **Das Spiel endet vorzeitig**, wenn

1. ein Spieler **50 Wettchips** in seinem Chip-o-meter sammeln konnte. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.

2. der **letzte Wettchip** aus der Kasse genommen wurde. Haben mehrere Spieler Anrecht auf die letzten Wettchips, bekommt keiner einen Chip. Dieser Rest bleibt in der Kasse. Es **gewinnt** der Spieler mit den meisten Wettchips in seinem Chip-o-meter.

Idee und Redaktion:
Christian Beiersdorf
+ Wolfgang Lüdtko
Kartentexte:
Ulrich Rossius

BETCHA: © David Mair.
Made under license of
THE MICHAEL KOHNER
CORPORATION
Mat.-Nr. 7035/II-990

© 1990 F. X. Schmid
D-8210 Prien
Made in West Germany

No. 71225.2



„Jeder denkt ein

bisshen anders!“

Das kommunikative
Wettspiel für 3–6 Spieler
ab 16 Jahren

...mit dieser Erkenntnis lernen Sie gute Freunde und neue Bekannte besser kennen und erleben heiße Diskussionen, Wetten, Spiel, Spaß und Spannung! AHA!-Erlebnisse am laufenden Band bilden ein abendfüllendes Vergnügen. Verschiedene Meinungen und Antwortmöglichkeiten auf ungewöhnliche und fast alltägliche Fragen stehen im Mittelpunkt des Spielgeschehens.



Kurzbeschreibung:

Können Sie Ihre Mitspieler richtig einschätzen? Stimmt Ihr Tip? Sind Sie sich so sicher, daß Sie zusätzliche Wettchips riskieren? Fragen werden gestellt und reihum wählt jeder Spieler die ihm sympathischste unter drei möglichen Antworten. Die Mitspieler tippen und wetten, wie er sich wohl entscheidet. Im Gegenzug tippt dieser darauf, welcher der Mitspieler ihn richtig einschätzt. Richtige Wetten werden mit Wettchips belohnt. Wer die meisten Wettchips sammelt, gewinnt das Spiel.

Das Spielmaterial:

- 390 AHA!-Karten mit 780 Fragen und 2340 Antwortmöglichkeiten in einer Kartenbox
- 6 Chip-o-meter als Spielstandanzeiger
- ca. 170 Wettchips
- 1 Chipschale als zentrale Kasse
- 6×3 Wettkarten für den Tip auf die Antworten A, B und C.

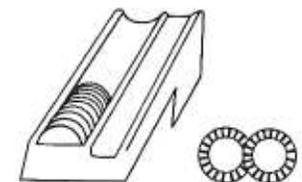
Die Spielvorbereitung



Zuerst sollten Sie sich mal mit Ihren Vornamen bekannt machen. Fragestellungen wie „Herr Maier, stell dir vor, du bist eine Frau...“, würden im Spiel doch etwas komisch klingen. „Du, Erwin...“, klingt doch gleich etwas vertrauter – und dazu soll das Spiel ja beitragen.

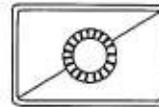
Jeder Spieler erhält nun:

- 3 Wettkarten: je eine mit A, B und C;
- 1 Chip-o-meter;
- 10 Wettchips, die im Chip-o-meter gestapelt werden.



Die **Chipschale** mit den übrigen Wettchips und die **Kartenbox** werden in der Mitte des Tisches bereitgestellt.

Frage - Antwort - Tip



■ **Die Frage.** Wer gerade Lust hat, beginnt, zieht die erste AHA!-Karte aus der Box und liest die Frage sowie alle drei möglichen Antworten seinem linken Nachbarn laut vor.

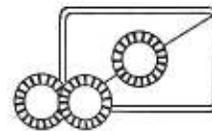
■ **Die Antwort.** Der Befragte wählt sich die Antwort aus, für die er sich am ehesten, ggf. mit etwas Phantasie, entscheiden kann. Dazu legt er die entsprechende, mit A, B oder C gekennzeichnete Wettkarte verdeckt vor sich ab.

■ **Der Tip der Mitspieler.** Diese versuchen nun einzuschätzen, welche Antwort der Befragte wohl gewählt hat. Dazu legt jeder für sich die entsprechende Wettkarte als Tip verdeckt vor sich ab.

■ **Der Tip des Befragten.** Dieser tippt nun darauf, welcher Mitspieler ihn wohl richtig einschätzt. Dazu nennt er laut den Namen dieses einen Mitspielers.



Die Risikowette



Alle Spieler können nun zusätzlich eine Risikowette auf ihren Tip eingehen, wenn sie sich ihrer Sache sicher sind. Dazu setzen sie 1-3 Wettchips auf ihre Wettkarte.

Das AHA!-Erlebnis

■ **Aufdecken.** Sobald alle Spieler gesetzt haben, werden die Wettkarten aufgedeckt.

■ **Richtige Tips.** Alle Spieler, die einen richtigen Tip abgegeben haben, erhalten einen Wettchip aus der Kasse. Richtig ist für die Mitspieler ein Tip dann, wenn sie den gleichen Buchstaben wie der Befragte getippt haben. Dies gilt auch für die Fragen, die mit „Stell dir vor, **ich** bin ...“ beginnen.

Der Befragte hat nur dann richtig getippt, wenn er den gleichen Buchstaben gelegt hat, wie der Spieler, dessen Namen er zuvor genannt hat.

Spieler mit falschen Tips haben einfach Pech gehabt.