



BET YOUR BRAIN[®]

www.betyourbrain.com

Spielregeln

Bet Your Brain®

...ist ein Spiel, bei dem es nicht nur um simples Wissen geht, sondern auch darum, wie gut man seine Mitspieler kennt. Man wettet sowohl auf sein eigenes, als auch auf das Wissen der Mitspieler. Man kann also punkten, indem man die Mitspieler richtig einschätzt. So hat jeder - unabhängig vom Wissensstand - die gleiche Chance, das Spiel zu gewinnen!

Ziel des Spiels

Der erste Spieler, der sein Wissens-Konto mit 23 Wissens-Punkten füllt, gewinnt das Spiel. Man erhält Wissens-Punkte, indem man Fragen richtig beantwortet bzw. Aufgaben löst oder richtig auf das Wissen der Mitspieler in den acht Wissenskategorien und Aufgabenbereichen wettet.

Vorbereitung und Spielaufbau



- A** Bank
 - B** Wissens-Konto
 - C** Wettfeld
 - D** Verknüpfungssteine
 - E** Verknüpfungsfelder
 - F** Wettmarker
 - G** Drehscheibe
 - H** Wissens-Punkte
 - I** Kredit-Punkte
- Wenn man in Teams spielen möchte, können zwei, drei oder vier Teams gebildet werden.
 - Das Spielbrett und die Sanduhr werden auf einen Tisch gestellt.
 - Mische die Frage- und Aufgabekarten gründlich und stelle sie in den Kartenfächern im Kartoneinsatz bereit.
 - Jeder Spieler erhält einen Notzblock und einen Stift.
 - Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält alle Wissenspunkte und die fünf Verknüpfungssteine mit den Zahlen 1, 2, 3, 4 und 5 in der entsprechenden Farbe. Jeder Spieler erhält außerdem je einen Wettmarker mit einem grünen Haken bzw. einem orangen Kreuz.
 - Staple die 12 Kredit-Punkte.
 - Auf dem Spielbrett ist eine entsprechende Fläche markiert, wo die Wissenspunkte der Bank bzw. die gewonnenen Punkte

abgelegt werden.

- Jeder Spieler legt 20 Wissenspunkte in die Bank (die linke Hälfte) und drei Wissens-Punkte in das Wissens-Konto (die rechte Hälfte) dieser Fläche. Die Wettmarker werden vor sich gelegt. Die fünf Verknüpfungssteine werden auf das Verknüpfungsfeld gestellt.
- Jeder Spieler hat ein Wettfeld seiner Farbe auf dem Spielbrett und fünf Verknüpfungsfelder mit den Buchstaben A, B, C, D und E, die verwendet werden, um Antwortmöglichkeiten zu verknüpfen.

Spielregeln

1. Kategorie-Auswahl

Der älteste Spieler dreht den Pfeil so, dass mindestens eine komplette Umdrehung geschafft wird und wählt dadurch eine Kategorie aus. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Ein Spieler kommt nach dem anderen an die Reihe, unabhängig davon, ob die vorherige Aufgabe gelöst bzw. die Frage beantwortet wurde oder nicht.

2. Wett-Einsatz

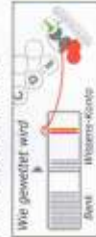
Sobald die Kategorie bekannt ist, machen alle Spieler ihren Einsatz. Der Spieler, der an der Reihe ist, setzt einen, zwei oder drei Wissens-Punkte darauf, ob er selbst die Frage richtig beantworten kann. Er tut dies, indem er die Anzahl Wissens-Punkte, die er setzen möchte, dem Wissens-Konto entnimmt und auf sein Wettfeld legt.

Zur gleichen Zeit setzen alle anderen Mitspieler einen, zwei oder drei Wissens-Punkte darauf, ob der Spieler, der an der Reihe ist, die Frage richtig beantworten kann oder nicht.

Sie tun dies ebenfalls, indem sie die entsprechende Anzahl Wissens-Punkte, die sie setzen möchten, ihrem Wissens-Konto entnehmen und auf ihre Wettfelder legen.

Zusammen mit den Wissens-Punkten legen alle anderen Mitspieler außerdem einen der zwei Wettmarker auf das Wettfeld. Sie wählen den Wettmarker mit dem Haken, wenn sie dem Mitspieler die Lösung zutrauen bzw. den Wettmarker mit dem Kreuz, wenn sie dem Mitspieler die Lösung nicht zutrauen. Der Wettmarker wird dabei

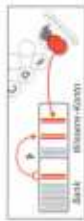
mit der Rückseite nach oben gelegt, damit die anderen Mitspieler nicht sehen können, worauf gesetzt wurde.



3. Frage bzw. Aufgabenstellung

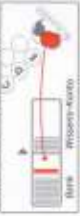
Einer der Spieler nimmt eine Karte der Kategorie, auf die der Pfeil zeigt und liest die entsprechende Frage/Aufgabe laut vor. Es sollte darauf geachtet werden, dass niemand die Rückseite einsehen kann, woraus die richtige Lösung hervorgeht. Dieses ist sehr wichtig, da es auch Aufgaben gibt, die gemeinschaftlich gelöst werden müssen. Sobald die Frage/Aufgabe laut vorgelesen wurde, wird die Sanduhr umgedreht. Die Frage

muss beantwortet werden, bevor die Sanduhr abgelaufen ist. Die Frage bzw. Aufgabe steht auf der Vorderseite der Karte und die Antwort auf der Rückseite. Wenn in der Frage auf die Rückseite Bezug genommen wird, darf nur der Spieler, der die Frage beantwortet muss, die Rückseite anschauen. Auf der Vorderseite mancher Karten sind außerdem ein oder mehrere Symbole zu sehen. Eine Beschreibung dieser Symbole ist unter „Liste der Symbole“ zu finden. Die Symbole entscheiden, ob es sich um eine Frage bzw. Aufgabe handelt, die von allen gleichzeitig gelöst werden muss, oder ob zusätzliche Punkte gewonnen werden können. Bei 2 Fragen auf einer Karte ohne Symbol bitte eine auswählen.



4. Begleichung der Wetten
Wenn ein Spieler seine Wette gewinnt, werden alle gesetzten Wissens-Punkte wieder dem Wissens-Konto zugeführt. Zusätzlich wird der Nettogewinn - die gleiche Anzahl Wissens-Punkte wie der Wettersatz - aus der Bank entnommen und

dem Wissens-Konto zugeführt. Wer seine Wette verliert, muss alle seine gesetzten Wissens-Punkte an seine Bank abgeben. Wenn ein Spieler alle seine Wissens-Punkte verloren hat, d.h. das Wissens-Konto ist leer, muss er sich drei Kredit-Punkte leihen. Mehr über das Leihen von Kredit-Punkten ist unter „Kredit-Punkte“ zu lesen.



5. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

6. Der Spieler, der sein Wissens-Konto zuerst mit allen 23 Wissens-Punkten füllt, gewinnt.

Das Spiel endet ebenfalls, wenn das Wissens-Konto eines Mitspielers leer ist und er schon drei Mal drei Kredit-Punkte erhalten hat. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt die meisten Wissens-Punkte auf seinem Wissens-Konto hat, das Spiel!

Wir wünschen Ihnen ganz viel Spaß!

Liste der Symbole:

☺ JEDER GEGEN JEDEN - Die meisten richtigen Antworten

Bei diesem Symbol spielt jeder Spieler gegen jeden, d.h. alle Spieler setzen darauf, dass sie selbst die Frage richtig beantworten können. Der Wettersatz kann nicht mehr verändert werden, aber der Wettmarker wird entfernt.

Im Falle, dass die meisten richtigen Antworten zählen, wird die Sanduhr zwei Mal gedreht. Sobald die Zeit abgelaufen ist, werden die meisten richtigen Antworten gewertet.

Die Antworten müssen auf dem Notizblock notiert sein. Um zu vermeiden, dass wahllos alle möglichen Antworten aufgeschrieben werden, wird die Anzahl der anerkannten Antworten wie folgt ermittelt:

Beim Zählen der Antworten wird die Anzahl der falschen von der Anzahl der richtigen Antworten abgezogen - das Ergebnis ist die Anzahl der anerkannten Antworten. Wenn mehrere Spieler die gleiche Anzahl anerkannter Antworten haben, gewinnen sie alle ihre Wette. Man muss jedoch mindestens eine anerkannte Antwort haben, um seine Wette zu gewinnen.



JEDER GEGEN JEDEN - Der Schnellste

Bei diesem Symbol spielt jeder Spieler gegen jeden, d.h. alle Spieler setzen darauf, dass sie selbst die Frage richtig beantworten können. Der Wettersatz kann nicht mehr verändert werden, aber der Wettmarker wird entfernt. Der Spieler, der die Frage am schnellsten richtig beantwortet, gewinnt seine Wette. Die richtige Antwort muss vor Ablauf der Sanduhr abgegeben sein.



JEDER GEGEN JEDEN - Schätzfrage

Bei diesem Symbol spielt jeder Spieler gegen jeden, d.h. alle Spieler setzen darauf, dass sie selbst die Frage richtig beantworten können. Der Wettersatz kann nicht mehr verändert werden, aber der Wettmarker wird entfernt.

Sobald die Zeit abgelaufen ist, werden die Antworten dahingehend kontrolliert, wer den besten Schätzwert abgegeben hat. Die Antwort muss auf dem Notizblock notiert sein. Wenn die Schätzungen mehrerer Spieler die gleiche Differenz aufweisen bzw. die richtige Antwort notiert wurde, gewinnen sie alle ihre Wette.



SONDER-WISSENS-PUNKT

Bei diesem Symbol hat der betreffende Spieler die Möglichkeit, einen zusätzlichen Wissens-Punkt aus der Bank zu gewinnen (zusätzlich zu seinem Wettersatz), indem er die Zusatzfrage richtig beantwortet. Beide Fragen müssen beantwortet sein, bevor die Zeit abläuft. Man erhält nur die Möglichkeit, die Zusatzfrage zu beantworten, wenn die Hauptfrage richtig beantwortet wird - oder wenn ein Kampf „Jeder gegen jeden“ gewonnen wird.



VOR DEM JAHR 2008

Die Frage bezieht sich auf Ereignisse, die vor dem Jahr 2008 stattgefunden haben.

Besondere Hinweise

Team-Fragen

Manche Fragen sind nur sinnvoll, wenn in Teams gespielt wird. Diese Fragen sind dadurch gekennzeichnet, dass mindestens zwei Menschen (z.B. Zeichenaufgaben) benötigt werden, um die Aufgabe zu erfüllen.

Wenn nicht in Teams gespielt wird, werden diese Fragen ausgelassen und stattdessen eine neue Karte der Kategorie genommen.

Verknüpfung der

Antwortmöglichkeiten

Manche Fragekarten beinhalten mehrere mögliche Antwort-Kombinationen, die entsprechend verknüpft werden müssen. Diese Fragen werden beantwortet, indem die Verknüpfungssteine 1, 2, 3, 4 und 5 neben die Verknüpfungsfelder A, B, C, D und E auf das Spielbrett gelegt werden, wodurch Antwort-Kombinationen verknüpft werden. Ein Beispiel hierfür ist A2, B4, C1, D3 und E5.

Zeichenaufgaben

Wenn eine Frage eine Zeichenaufgabe beinhaltet, dürfen keine Buchstaben, Zahlen oder Symbole verwendet werden.

Wenn der Spieler auf der Grundlage einer bestimmten Anforderung von der Rückseite einer Karte zeichnen muss, muss er zum Beweis, was wirklich gezeichnet wurde, auf ein separates Blatt Papier schreiben, was er gezeichnet hat. Wenn das Team des Spielers fertig ist mit raten und neben jede Zeichnung geschrieben hat, was ihrer Meinung nach dargestellt ist, wird dies mit dem verglichen, was auf das separate Blatt Papier geschrieben wurde.

Zeichenaufgaben sind nur relevant, wenn in Teams gespielt wird. Wenn nicht in Teams

Engelicensing

Lizenz:

www.engelicensing.com
www.betyourbrain.com

info@itoyconsulting.de
www.itoyconsulting.de
www.betyourbrain.de

gespielt wird, wird die Frage ausgelassen und eine neue Karte der betreffenden Kategorie genommen.

Leere Kartenrückseite

Manche Kartenrückseiten beinhalten keine Antwort auf der Rückseite. In diesen Fällen müssen die Spieler gemeinsam beurteilen, ob eine Antwort richtig ist und angenommen werden kann.

Kredit-Punkte

Wenn ein Spieler alle Wissens-Punkte seines Wissens-Kontos verloren hat, muss er drei Kredit-Punkte in Empfang nehmen.

Wenn eine Wette gewonnen wird, die mit Kredit-Punkten bestritten wurde, werden die Gewinne aus der Bank ausgezahlt und die gesetzten Kredit-Punkte zurückgegeben. Wenn z.B. nur ein Kredit-Punkt gesetzt wird, so wird nur dieser zurückgegeben, während die anderen zurückgegeben werden, sobald drei eigene Wissens-Punkte auf dem Wissens-Konto vorhanden sind.

Wenn die Wette allerdings verloren wird, werden die gesetzten Kredit-Punkte zurückgegeben.

Solange noch Kredit-Punkte auf dem Wissens-Konto vorhanden sind, müssen diese bei den Einsätzen verwendet werden.

Ein Spieler kann während des gesamten Spiels maximal drei Mal drei Kredit-Punkte erhalten. Dies kann auch drei Mal hintereinander geschehen. Während des Spiels führt ein Spieler auf seinem Notzblock Buch, welcher Spieler wie viele Kredit-Punkte erhalten hat. Ist ein Wissens-Konto eines Spielers zum vierten Mal leer, endet das Spiel. Der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt die meisten Wissens-Punkte auf seinem Wissens-Konto hat, gewinnt das Spiel.

Kategorien

Sport & Anatomie

Sportler, Sportarten, Sportausrüstung, Sportereignisse und Anatomie.

Rund um den Globus

Geographie, Biologie, Physik, Chemie und Astronomie.

Berühmt und

Berühmt
Geschichte, Religion und klassische Zivilisation.

Wunderlüte

Alles andere, wie z.B. Mathematik, Schriftsteller, Essen, Autos, Spielzeuge, Tiere und Länder.

Film & Fernsehen

Flime und Fernsehen, Schauspieler/Innen.

Kreativität

Zeichen- und Schreibaufgaben.

Musik & Kultur

Musik, Musiker, Instrumente, Bücher, Autoren und Sehenswürdigkeiten.

Wortgewalt

Linguistik und die Bedeutung von Wörtern.

Engel Licensing Aps, Denmark © 1999/2008, British Design Registration no. 2092169, German Design Registration no. 400 03 659.2, Danish Design Registration no. MA 1999 01221. USA Patent Registration no. 6533 278 B1. USA Design registration no. D456 045 S. French Design registration no. 00 2255. Community Trademark Registration no. 001358266. USA Trademark no. 75121276. Canadian Design registration no. 9572. Australian Trademark registration no. 1 001 612.