

WETTEN DASS..?

Mit diesem Spiel ist es gelungen, den Spaß und die Spannung der Fernsehsendung in ein Gesellschaftsspiel für Jung und Alt zu packen.

Wie im Fernsehen auch, liegt es an Ihnen, den „Spielwitz“ durch gute Einfälle zu beeinflussen. Je origineller Ihre Ideen, desto lustiger und abwechslungsreicher das Spiel. Um Ihnen den Einstieg zu erleichtern, haben wir uns bemüht, die Spielanleitung so kurz und so einfach wie möglich zu halten. Genauso einfach, wie das Spiel selbst ist – Sie werden sehen!
Wir wünschen Ihnen viel Spaß und – wie heißt es immer: „Top, die Wette gilt!“

Anzahl der Spieler

Beliebig viele, jedoch mindestens drei. Der Spielplan ist für acht Mitspieler ausgelegt. Sind es mehr, werden Teams gebildet; dem Vergnügen tut das keinen Abbruch, im Gegenteil...

Inhalt

Spielplan
Spielsteine
Würfel
Chips
Sanduhr
Denker-Wettkarten
Aktiv-Wettkarten
Individual-Wettkarten

Spielgedanke

Ziel des Spiels ist, Wettkönig zu werden. Wer die meisten Wetten gewinnt, erreicht am schnellsten das Zentrum. Hat er dann auch die meisten Chips, darf er sich der alles entscheidenden Schlußwette stellen. Und ist, wenn er sie gewinnt, Wettkönig.

Spielplan

Der Spielplan besteht aus folgenden Elementen – siehe Abbildung:

1. Startplatz
2. Kartenfelder
3. Denker-Wettfelder: unbeschriftet.
4. Aktiv-Wettfelder: mit Aktions-Symbol und Pfeil – bei verlorener Aktiv-Wette ab diesem Feld weiterwürfeln
5. Individual-Wettfelder: mit Glühbirnen-Symbol.
6. Gewinn- oder Verlustfelder: mit „- 1“ oder „+ 1“ bezeichnet.
7. Wettplätze in den Farben der Spielsteine, getrennt in „Ja“ und „Nein“.
8. Zentrum, in dem die Schlußwette gewonnen oder verloren wird.

Das Spiel

Vorbereitung. Jeder Spieler bekommt einen Spielstein und 5 Chips als „Anfangskapital“. Denker- und Aktivwettkarten werden jeweils gemischt und verdeckt auf die entsprechenden Kartenfelder im Spielplan abgelegt. Da es so viele Denker-Wettkarten gibt, können Sie auch nur einen Teil davon auf dem Spielplan plazieren und den Rest in der Schachtel lassen.

Achtung: zuerst Individual-Wettkarten ausfüllen (am besten mit Bleistift, dann kann man sie wiederverwenden): Jeder Spieler schreibt auf eine Individual-Wettkarte seine persönliche Wette – bei Anfängern ohne „Wettroutine“ empfiehlt es sich als Beispiel die Aktivwetten heranzuziehen, im Laufe des Spiels ergeben sich neue Ideen dann ganz von selbst ...

Auch die Individual-Wettkarten werden dann gemischt und auf dem Kartenfeld abgelegt. Jeder Spieler würfelt einmal, die höchste Augenzahl beginnt, danach weiter im Uhrzeigersinn reihum.

Verlauf. Entsprechend der Anzahl der gewürfelten Augen zieht der Spieler mit seinem Spielstein.

Je nachdem, ob er auf einem Denker-, Aktiv- oder Individual-Wettfeld steht, zieht er die entsprechende Karte und liest die Wette laut vor.

Jetzt wird gesetzt: Der Spieler selbst setzt grundsätzlich auf „Nein“ (Ausnahme: die Individual-Wette), d.h., er plaziert seinen Chip in seinem „Nein“-Wettfeld.

Danach können sich die Mitspieler entscheiden (ob sie die Wette für gewinn- oder verlierbar halten) und einen ihrer Chips auf ihr „Ja“- oder „Nein“-Feld setzen. **Es kann immer nur 1 Chip gesetzt und verloren werden.** Haben alle Mitspieler gesetzt, muß die Wette von einem der „Ja“-Wetter erfüllt bzw. (bei einer Frage) richtig beantwortet werden – die „Nein“-Wetter dürfen sich nicht beteiligen.

Um den Spielverlauf zu beschleunigen, kann die „Wetten, daß...“ - Sanduhr eingesetzt werden: innerhalb dieser Zeit muß die Wette erfüllt sein. Gelingt es, haben die „Ja“-Wetter gewonnen und erhalten je einen Chip aus dem Depot zusätzlich zu ihrem gesetzten, die „Nein“-Wetter verlieren ihren Chip.

Gelingt es nicht, gewinnen die „Nein“-Wetter einen zusätzlichen und die „Ja“-Wetter müssen ihren Chip abgeben.

Ausnahme: setzen alle Mitspieler auf „Nein“, gilt das als „Feigheit vor dem Spiel“ – und der Wetter bekommt einen Chip dazu, alle anderen verlieren ihren.

Auch wenn ein Spieler mehrere Male hintereinander verliert, ausscheiden kann er nicht – der letzte Chip kann nicht verloren werden.

Könnte ein Spieler das Zentrum erreichen, hat aber nicht die meisten Chips, (um die Schlußwette abschließen zu können, muß er die meisten Chips haben!) muß er mit seinem Spielstein dem Pfeil folgend nach außen, also noch eine „Runde drehen“.

Gewinn- und Verlustfelder. Ein zusätzliches Handicap oder Wett-Verschnaudpause: kommt ein Spieler auf eines dieser Felder, gewinnt oder verliert er einen Chip. Gewettet wird auf diesem Feld nicht.

Ende. Erreicht ein Spieler das Zentrum und hat auch die meisten Chips, darf er die Schlußwette wagen.

Er zieht die nächste Aktivkarte, liest die Wette vor, wie gehabt, und setzt auf „Nein“.

Nicht alle Aktivwetten sind als Schlußwette geeignet. Steht also auf der Aktivkarte „Nicht als Schlußwette geeignet...“, einfach weglegen und nächste Karte ziehen.

Die Mitspieler setzen **nicht**. Der Unterschied zur normalen Wette ist der, daß bei der Schlußwette **alle** Mitspieler die geforderte Aktivität erfüllen müssen, um zu verhindern, daß der Schlußwetter „Wettkönig“ wird.

Beispiel:

„Wetten, daß ... es niemand hier schafft, 1 Minute lang mit geschlossenen Augen auf einem Bein zu stehen?“

Gelingt das aber allen, muß der gescheiterte „König“ von vorn beginnen und verliert alle seine Chips bis auf sein „Anfangskapital“ von 5 Stück. Gelingt es auch nur einem Mitspieler nicht, ist der „Wettkönig“ gekürt und das Spiel zu Ende.

Die Wetten

Wie der Name schon sagt: die Wetten sind das A und O des Spiels. Und noch etwas: es geht dabei gar nicht darum, eine der Wetten **selbst** erfüllen zu können; sondern nur darum, darauf zu wetten, ob **irgendjemand** am Tisch die Wette erfüllen kann!

Die Denker-Wette. Sie wird auf allen Feldern gespielt, die nicht gesondert bezeichnet sind.

Beispiel: Sie stehen auf dem entsprechenden Feld und ziehen eine Denker-Wettkarte. Darauf steht folgende Frage, die Sie laut vorlesen: „Wetten, daß ... niemand weiß, aus wieviel Buchstaben das hawaiianische Alphabet besteht?“ Nachdem jeder Spieler gesetzt hat, müssen alle „Ja“-Sager nacheinander antworten – Absprachen sind natürlich nicht erlaubt.

Ist eine Antwort richtig, haben **alle** Ja-Tipper gewonnen. Die richtige Antwort steht unter der Frage in Klammern.



Die Aktiv-Wette. Sie funktioniert vom Ablauf her genauso wie die Denker-Wette; gespielt wird Sie auf allen Feldern mit den Aktions-Symbolen. Sie bringt „Action“ ins Spiel. Besonderheit: verliert der Wetter seine Wette, muß er mit seinem Spielstein dem Pfeil folgend einen Ring nach außen, wird also zurückgestuft. Beispiel: der Wetter zieht eine Aktiv-Wettkarte und liest sie wieder laut vor: „Wetten, daß ... niemand hier es schafft, mit geschlossenen Augen 1 Minute lang auf einem Bein zu stehen?“ Wieder wird gesetzt, und alle „Ja“-Tipper versuchen reihum, die Aufgabe zu lösen. Schafft es einer, haben die Ja-Tipper natürlich gewonnen.



Die Individualwette. Hier wird „Wetten, daß...“ zu Ihrem Spiel, denn Sie können mit einfallsreichen Wett-Ideen persönlich ins Spiel eingreifen. Denn je besser und origineller Ihre Individual-Wetten sind, desto mehr Spaß werden Sie haben. Vermitteln Sie das Ihren Mitspielern gleich zu Beginn, dann steht einem langen, lustigen Abend nichts im Wege.

Erreicht also ein Spieler dieses Individual-Feld, nimmt er eine Individual-Wettkarte (die vorher bereits von allen Spielern formuliert wurde, siehe „Spielverlauf“) und liest sie vor. Im Gegensatz zu den anderen Wettarten muß er hier auf „Ja“ setzen.

Und da liegt auch schon der Haken oder der Witz beim Formulieren – die Karten sind ja gemischt, und jeder kann auch seine eigene Wette abheben, er sollte sie also schon auch selbst lösen können... Also Vorsicht!

Die Mitspieler setzen wie gehabt dafür oder dagegen. Nach Abschluß wird die Karte weggelegt, der Spieler formuliert eine neue Wette und gibt sie in den Stapel, der gleich wieder gemischt wird. Achten Sie darauf, daß er dies gleich tut, damit der Spielverlauf nicht leidet.

Auch hier ein Beispiel. Der Spieler zieht und liest vor: „Wetten, daß... **ich** es schaffe (bitte die Formulierung beachten), innerhalb einer Minute 10 Blumenarten zu nennen?“

Ein Hinweis: erfahrungsgemäß tun sich „Wetten, daß...“-Neulinge bei Formulieren der Individualwette etwas schwer. Geben Sie allen eine Aktiv-Wettkarte als Hilfe. Oder, wenn jemand gar nichts einfällt, nehmen Sie eine Aktiv-Wettkarte – die Individual-Wetten müssen „wachsen“: wenn der Clou mal erkannt ist, kommen die Ideen und der Spaß ganz von allein...

Tips

Nochmal: die Individual-Wette ist der Clou des Spiels. Mittels der Individual-Wetten können Sie großen Einfluß auf das Spiel nehmen: Wenn Sie sich das immer wieder vor Augen halten, werden Sie sehr viel Freude haben. Und noch eines: Kinder werden andere Wetten spielen als Erwachsene – Ihrer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Sie können auch persönlich werden und z.B. berufs- oder hobbybezogene Wetten veranstalten

Beispiele:

...innerhalb 100 sec. einen Reim (Vierzeiler) mit dem Thema „Wetten, daß...“ zu dichten.

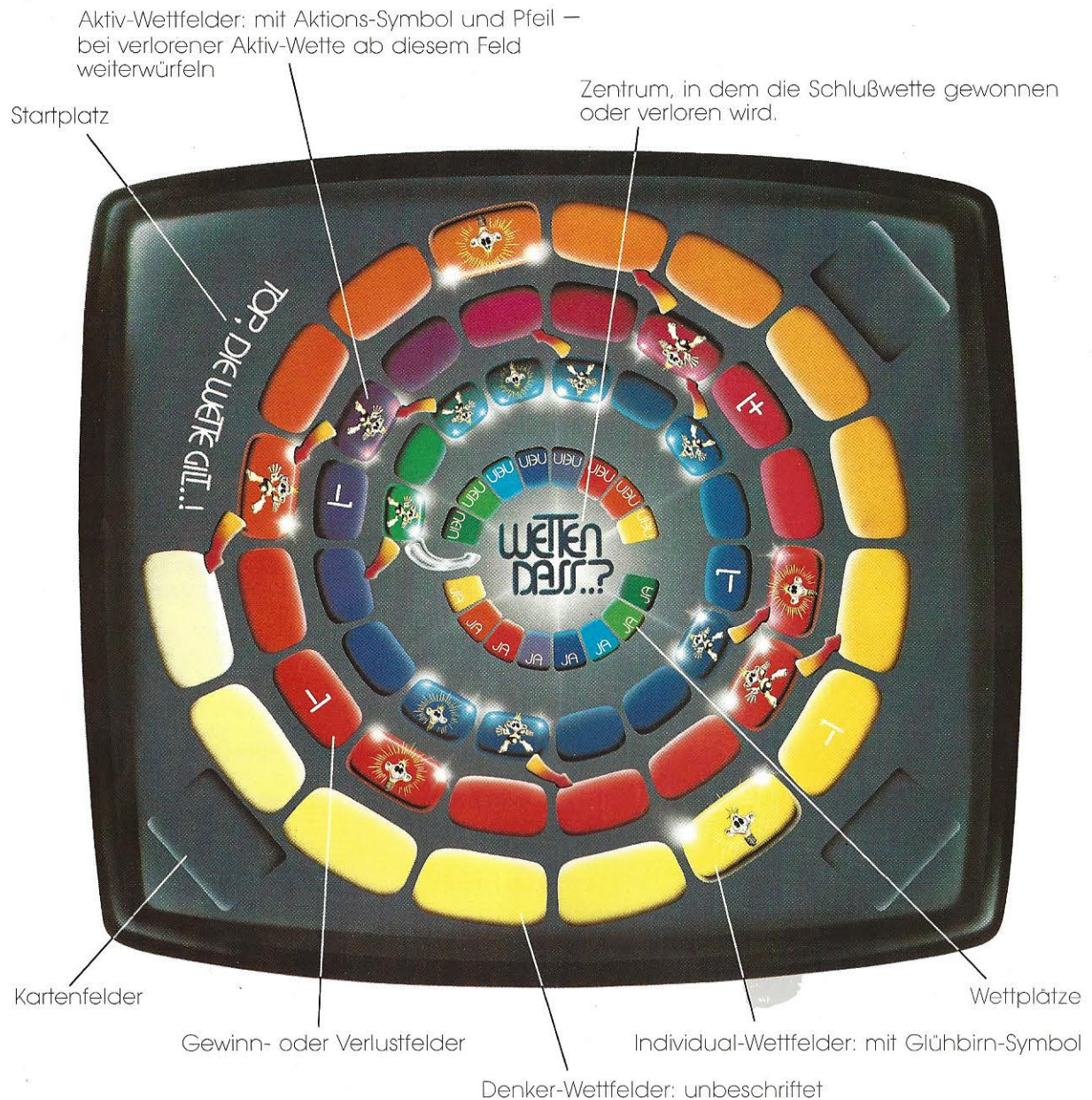
...alle Asterix-Ausgaben in der Reihenfolge des Erscheinens auswendig aufzusagen.

...das Alphabet fehlerfrei rückwärts aufzusagen.

Aber wählen Sie immer nur Individual-Wetten, die ohne viel Aufwand abzuwickeln sind, schnell durchgeführt werden können und, vor allem, ungefährlich sind.

Kann ein Spieler aus körperlichen Gründen eine Wette nicht erfüllen oder ist sie ihm nicht zumutbar, wird die nächste Karte gezogen. Natürlich können schon gespielte Individual-Wetten wiederverwendet werden. Doch der Reiz liegt ja gerade darin, daß immer neue Wetten (und damit immer neue Überraschungen) erfunden werden.

Es empfiehlt sich, die Individual-Wettkarten nur mit Bleistift zu beschriften, dann können sie wiederverwendet werden.



Ein Hinweis in eigener Sache: Schicken Sie uns Ihre besten Wettvorschläge. Wir honorieren besonders gelungene Wetten mit unserem goldenen „Donner-Wetter-Stein“. Wetten, daß Ihnen da gleich was einfällt?

Und nun, viel Spaß: Top die Wette gilt!