



GAMBIT™

Spielregeln

Das „Days of Wonder“-Wörterbuch

Gambit [das]:

1. Beim Schach eine Figur opfern, in der Hoffnung, sich dadurch einen Vorteil zu verschaffen oder möglicherweise das Spiel gewinnen zu können.
2. Bei **Gambit 7** eine Frage, die mit einer Zahl beantwortet wird, auf die man wetten kann.

CREDIT **ORIGINALIDEE** - Unter Lizenz von North Star Games, LLC. „Gambit 7“ basiert auf dem Originalspiel „Wits & Wagers“ von Dominic Crapuchettes.

DEUTSCHE AUSGABE - Leitung: Henning Kröpke
Unterstützung: Eva Timme, Martin Wehnert

Weitere Testspieler: Angelika Ludwig, Claudia & Hendrik Völker, Georg Brand
Übersetzung der Spielregel aus dem Englischen: Birgit Irgang

Days of Wonder, Inc. 334 State Street, Suite 203
- Los Altos, CA 94022 - USA

Days of Wonder Europe - 60 rue Saint Lazare
- 75009 Paris - FRANCE

**DAYS OF
WONDER™**

Übersicht

Sie sind kein Quiz-Fan? Macht nichts! Bei **Gambit 7™** notieren alle Spieler gleichzeitig ihre Antwort auf dieselbe Frage und legen sie offen neben die Wetttafel. Alle Fragen werden mit einer Zahl beantwortet, so dass auch Spieler, die über das aktuelle Thema nicht Bescheid wissen, einen Tipp abgeben können!

Dann wetten die Spieler auf die Antwort, die sie für richtig halten. Sie glauben, Ihre eigene Lösung ist die beste? Kein Problem: Setzen Sie einfach auf sich selbst. Oder sind Sie der Meinung, ein Fachmann ist mit von der Partie? Dann wetten Sie auf dessen Wissen.

Die Antwort, die am nächsten an die richtige Lösung herankommt, *aber nicht höher* liegt als diese, gewinnt! Wer clever wettet, wird viele Punkte machen. Sieger ist, wer nach 7 Fragerunden die meisten Punkte hat.

Je mehr, desto lustiger!

Gambit 7 funktioniert schon mit nur 3 Spielern. Doch je mehr Freunde und Familienangehörige teilnehmen, desto mehr Spaß und Spannung sind garantiert! Bei mehr als 7 Spielern sollten 2 oder 3 Teams gebildet werden, die gemeinsam die Fragen beantworten beziehungsweise überlegen, auf welche Antwort sie setzen wollen.

Spielvorbereitung

◆ Jeder Spieler (oder jedes Team) erhält eine Antwortkarte, 2 Wettchips und einen Gambit 7-Chip derselben Farbe sowie einen Filzstift. Außerdem bekommt jeder Spieler eine Papierserviette oder ein Taschentuch, um seine Antwortkarte abzuwischen.

Antwortkarte



Wettchips

Gambit 7 Chip



Filzstift

◆ Jeder schreibt seinen Namen (oder einen witzigen Namen für das Team) auf seine Antwortkarte.

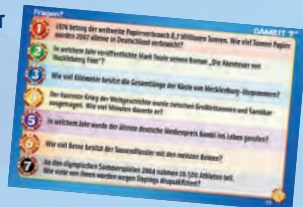
Jedes Team hat eine Farbe, die auch auf der Wertungsleiste zu sehen ist.



◆ Ein Spieler wird zum Spielleiter erklärt. Er liest die Fragen laut vor und behält während der Partie die Sanduhr im Blick. Zu Spielbeginn wird die Sanduhr deshalb vor diesen Spieler gestellt.



Die Sanduhr



Eine Fragekarte

Die Wertungsleiste



◆ Ein anderer Spieler wird Punktrichter und hat die Aufgabe, die Punkte zu notieren. Er rechnet am Ende jeder Runde den Punktestand aus und schreibt ihn auf die Wertungsleiste.

◆ Der Spielleiter mischt die Fragekarten, zieht 7 davon und legt sie als Stapel mit den Fragen nach oben auf den Tisch. Diese 7 Fragekarten werden während der Partie verwendet.

Phase 1: Die Frage stellen und beantworten

Die Frage stellen: Der Spielleiter zieht die oberste Fragekarte vom Stapel, verkündet, dass nun Frage Nummer 1 folgen wird, und liest dann die erste Frage dieser Karte laut vor. In den nächsten Runden stellt der Spielleiter dann die zweite Frage von Fragekarte 2, die dritte Frage von Fragekarte 3, und so weiter. Die letzte Frage auf der siebten Fragekarte kommt zum Schluss an die Reihe.

Die Frage beantworten: Nun dreht der Spielleiter die Sanduhr um, die etwa 30 Sekunden lang läuft. Jeder Spieler (oder jedes Team) hat nun rund 30 Sekunden Zeit, eine Antwort auf die eigene Antwortkarte zu schreiben. Die richtige Antwort auf jede Frage ist jeweils eine Zahl. Man sollte stets versuchen, so nah wie möglich an die entsprechende Lösung heranzukommen, *aber niemals eine höhere Zahl zu notieren!*

Die verwendete Maßeinheit (z. B. kg, Stunden und Minuten, %, ...) ist entweder offensichtlich oder wird in der Frage angegeben. Im Zweifelsfall kann man die Einheit ebenfalls auf der Antwortkarte notieren.



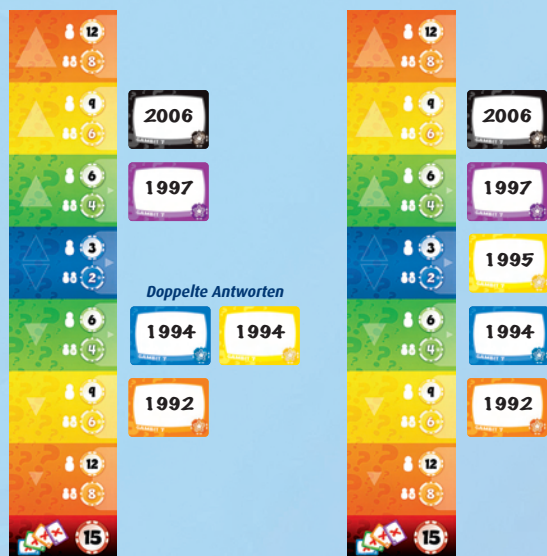
Antworten auf Fragen, die sich auf Weltrekorde und andere (möglicherweise) veränderbare Daten beziehen, hatten am 30. Juni 2008 Gültigkeit.

Phase 2: Antworten sortieren & anordnen

Antworten sortieren: Wenn die Sanduhr abgelaufen ist, deckt jeder Spieler seine Antwortkarte auf. Der Punktrichter sortiert sie, indem er die Antwortkarten untereinander anordnet. Dabei liegt die Antwortkarte mit dem niedrigsten Wert ganz unten, die höchste getippte Zahl ganz oben.

Gleichstand: Antwortkarten mit derselben Lösung werden nebeneinander gelegt.

Antworten anordnen: Dann werden die sortierten Antwortkarten um die Mitte (blauer Bereich) der Wetttafel herum angeordnet – je nachdem, ob die Anzahl der einzelnen Tipps auf den Antwortkarten ungerade oder gerade ist.



4 einzelne Antworten

5 einzelne Antworten

Phase 3: Tipp abgeben

Der Spielleiter dreht die Sanduhr um. Nun geben die Spieler ihre Tipps ab, indem sie ihre(n) Wettchip(s) auf der Wetttafel neben die Antwortkarte(n) legen, auf die sie tippen wollen.

Wettregeln:

- Wettchips können neben jede beliebige Antwortkarte gelegt werden, nicht nur neben eine eigene.
- Wettchips können nicht in einem Bereich auf der Wetttafel platziert werden, in dem keine Antwortkarte liegt.

- Es ist möglich, beide Wettchips neben dieselbe Antwortkarte zu legen – in der Hoffnung, dadurch die Prämie zu verdoppeln, falls diese Antwort richtig ist.
- Man kann die beiden Chips auch zu zwei unterschiedlichen Karten legen, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen, zumindest einen Wettchip neben die richtige Antwortkarte gelegt zu haben.
- Wettchips können so lange verschoben werden, bis alle Spieler mit ihren Tipps zufrieden sind.
- Wenn die Sanduhr abgelaufen ist, können keine Chips mehr verschoben werden!

Alle Antworten zu hoch: Wenn ein Spieler glaubt, dass alle auf den Antwortkarten notierten Zahlen zu hoch sind, kann er Chips in den Bereich „Alle zu hoch“ unten auf der Wetttafel legen.

Der Bereich „Alle zu hoch“



Gambit 7-Chip: Statt seine beiden Wettchips einzusetzen, kann ein Spieler auch beschließen, auf Risiko zu spielen und seinen Gambit 7-Chip zu verwenden. Der Gambit 7-Chip stellt dann in dieser Runde seine einzige Wette dar und multipliziert sein Ergebnis mit 7!

Wenn sich herausstellt, dass der Spieler Recht hat, gewinnt er dadurch voraussichtlich mehr Punkte als mit dem Einsatz seiner beiden Wettchips. Doch wenn er daneben liegt, verliert er alle zuvor gewonnenen Punkte!

Phase 4 : Beste Antwort ermitteln & Punkte vergeben

Antwort vorlesen: Sobald alle Spieler ihre Tipps abgegeben haben, dreht der Spielleiter die aktuelle Fragekarte um und liest den Spielern die richtige Lösung (sowie etwaige spannende Zusatzinformationen) vor, die auf der Rückseite angegeben ist.

Den besten Tipp ermitteln : Auf der Wetttafel gilt nun der Bereich neben der/(den) Antwortkarte(n) mit der richtigen Lösung – beziehungsweise der Antwort, die „von unten“ am nächsten an die richtige Antwort herankommt – als Gewinnbereich; die hier liegenden Karten sind die Siegerkarten.

Wenn alle Zahlen auf den Antwortkarten zu hoch sind, wird in dieser Runde der Bereich „Alle zu hoch“ zum Gewinnbereich.



Frage: Jimi Hendrix, Janis Joplin, Jim Morrison und Kurt Cobain starben alle im selben Alter. Wie alt waren sie?



Gewinnbereich

Die richtige Antwort lautet 27 Jahre. 28 war zu hoch. Deshalb sind die Antwortkarten mit der „25“ die Siegerkarten, und der blaue Bereich ist der Gewinnbereich.

Der Punktrichter berechnet nun gegebenenfalls den neuen Punktestand der Spieler.

Wette verloren:

- Der Punktrichter gibt den entsprechenden Spielern alle Wettchips und Antwortkarten zurück, die nicht im Gewinnbereich liegen.
- Wenn ein Spieler seinen Gambit 7-Chip in einen anderen Bereich als den Gewinnbereich gelegt hat, bekommt er diesen Chip zurück. Der Punktrichter setzt dann den Punktestand dieses Spielers auf Null zurück.

Punkte für siegreiche Tipps:

Für jeden Wettchip, der im Gewinnbereich liegt, erhält ein Spieler nach folgenden Regeln Punkte:

- Wenn der Spieler in dieser Runde als Einziger auf diese Antwort gewettet hat, erhält er den Wert, der neben diesem Symbol angegeben ist (schwarze Zahl):



oder

- Wenn zwei oder mehr Spieler hier ihre Wettchips platziert haben, bekommen sie den Wert, der neben diesem Symbol steht (weiße Zahl):



Rot gewinnt in dieser Runde $2 \times 4 = 8$ Punkte und Gelb 4 Punkte. Wenn Gelb nicht hierauf gewettet hätte, hätte Rot $2 \times 6 = 12$ Punkte erhalten!

- Wenn „Alle zu hoch“ der Gewinnbereich ist, addiert der Punktrichter 15 Punkte für jeden Wettchip, der hier platziert worden ist.
- Hat ein Spieler seinen Gambit 7-Chip in den Gewinnbereich gelegt, multipliziert der Punktrichter den vorherigen Punktestand

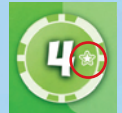
dieses Spielers mit 7 – unabhängig davon, wo andere Spieler ihre Chips platziert haben!



Rot und Gelb bekommen dieselbe Punktzahl wie im vorigen Beispiel. Grün hatte zuvor 8 Punkte. Nun hat er $8 \times 7 = 56$ Punkte!

Punkte für Siegerkarten:

Dann schreibt der Punktrichter allen Spielern, die eine Antwortkarte in den Gewinnbereich gelegt hatten, so viele Punkte gut, wie der kleinste Wert (mit einem Stern) im Gewinnbereich angibt. Diese Punkte erhalten die Spieler zusätzlich zu etwaigen Punkten, die sie durch ihre Wetten gewonnen haben.



Dann bekommen diese Spieler ihre Antwortkarten zurück, und eine neue Runde beginnt.

Wer nach der siebten Fragerunde die meisten Punkte hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstands gibt es mehrere Sieger.

Weitere Informationen

Dieses Spiel enthält 100 verschiedene Fragekarten mit jeweils sieben Fragen. Jede Frage bezieht sich auf eine der folgenden acht Kategorien:

1	Wirtschaft
2	Kunst & Literatur
3	Geographie & Natur
4	Geschichte & Politik
5	Popkultur
6	Wissenschaft
7	Sport & Freizeit

- Sonstiges – eine Sammelkategorie, die auf den Fragekarten auf unterschiedlichen Positionen vorkommen kann.

Da die Karten zufällig gezogen werden und die Fragen gemäß der Reihenfolge des Ziehens ausgewählt werden, warten viele Stunden Spielspaß auf Sie!



Days of Wonder Online

Dies ist Ihre „Days of Wonder“-Webnummer:

Für noch mehr Spaß, neue Ideen und Informationen über zusätzliche Sets mit Fragekarten laden wir Sie zu einem Besuch auf unserer Internetseite ein:
www.gambit7.com

Registrieren Sie sich auf unserer Seite www.gambit7.com und klicken Sie auf die Schaltfläche „Anmeldung neuer Spieler“. Unter www.daysof wonder.com können Sie außerdem unsere anderen preisgekrönten Spiele entdecken.

www.daysof wonder.com