

Gambit 7 - KSR

Jeder Spieler (oder jedes Team) erhält 1 Antwortkarte, 2 Wettchips und 1 "Gambit 7"-Chip der selben Farbe sowie einen Filzstift. Zum Abwischen der Antwortkarten holt man sich Servietten oder Papiertaschentücher. Auf die Antwortkarten kann man ggf. den Spieler-/Teamnamen notieren. 1 Spieler wird Spielleiter, ein anderer (oder der selbe**) wird Punktrichter. Beide spielen ganz normal mit.

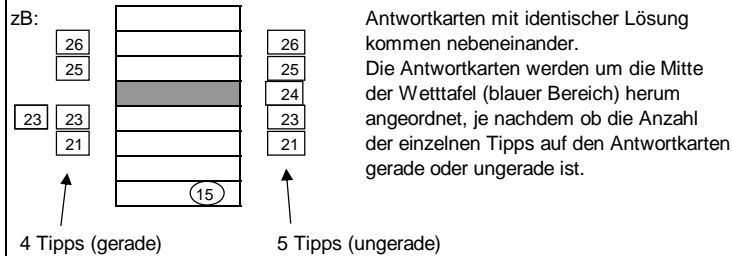
Ablauf einer Runde - Eine Partie besteht aus 7 Runden = 7 Fragen:

1) Frage stellen/beantworten:

- Der Spielleiter zieht die oberste Fragekarte vom Stapel, nennt die anstehende Nummer (1 .. 7, je nach Runde) und liest sie laut vor.
- Er dreht die Sanduhr (30 sec.) um und alle Spieler notieren in dieser Zeit ihre Antwort auf ihrer Antwortkarte.
- Die Antwort ist **stets eine Zahl**, ggf. mit Nachkommawert.
- Man sollte möglichst genau die Lösung treffen, aber bei Unsicherheit eher eine kleinere Zahl als die vermutete angeben.

2) Antworten sortieren & anordnen:

- Ist die Sanduhr abgelaufen, deckt jeder Spieler seine Antwortkarte auf.
- Der Punktrichter sortiert die Antwortkarten, indem er die Karte mit dem niedrigsten Wert nach unten platziert + die mit dem höchsten Wert nach oben.



3) Tipp abgeben:

- Der Spielleiter setzt erneut die Sanduhr ein und die Spieler tippen auf die ausliegenden Ergebnisse, indem sie ihre 2 Wettchips beide neben eine oder mehrere beliebige Antwortkarten anlegen, die sie für richtig halten.
- Wer denkt, alle Antworten seien zu hoch, kann Chip(s) in den Bereich "Alle zu hoch" ganz unten auf der Wetttafel legen.
- Die Chips können immer noch verschoben werden, bis die Sanduhr durch ist.
- Wer den Gambit 7-Chip setzt, darf keinen anderen Wettchip einsetzen. Landet dieser Spieler im Gewinnbereich, multipliziert er sein bisheriges Ergebnis mit 7. Andernfalls fällt er auf 0 Punkte für die Partie zurück.

4) Beste Antwort ermitteln & Punkte vergeben:

- Haben alle Spieler getippt, liest der Spielleiter die Lösung vor.
- Im Gewinnbereich liegen Antwortkarten mit genau richtiger Antwort bzw. sonst die nächst tiefere Antwort.
- Sind alle Antworten zu hoch, gilt "Alle zu hoch" als Gewinnbereich.
- Die Verlierer erhalten ihre Chips und Antwortkarten zurück, auch den Gambit 7-Chip (nur bei verlorenem Tipp zurück).

Siegreiche Tipps:

Jeder Chip im Gewinnbereich bringt Punkte, die der Punktrichter auf der Wertungsliste aktualisiert. Chips und Antwortkarten gehen an Spieler zurück.

Beispiel:



Ein Spieler hat **allein** auf diese Antwort getippt = er erhält die **hohe** Punktzahl.

Mehrere richtige Tipper erhalten die **kleinere** Punktzahl.

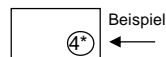


Ist "**Alle zu hoch**" der Gewinnbereich, bringt jeder Chip dort 15 Punkte (nicht aber ein Gambit 7-Chip).

Ein Gambit 7-Chip versiebenfacht den bisherigen Punktestand des Spielers und der Chip ist aus dem Spiel.

Extrapunkte für Antwortkarten im Gewinnbereich:

Es gibt 1x für den Besitzer der Karte sowie Punkte, wie der kleinste Wert im Gewinnbereich* angibt.



Spielende: Nach 7 Runden siegen der/die Spieler mit den meisten Punkten.

** Vorschlag von Roland Winner

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 18.05.09
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de