



By Jumbo International,
P.O. Box 2224,
1500 GE Zaandam, NL

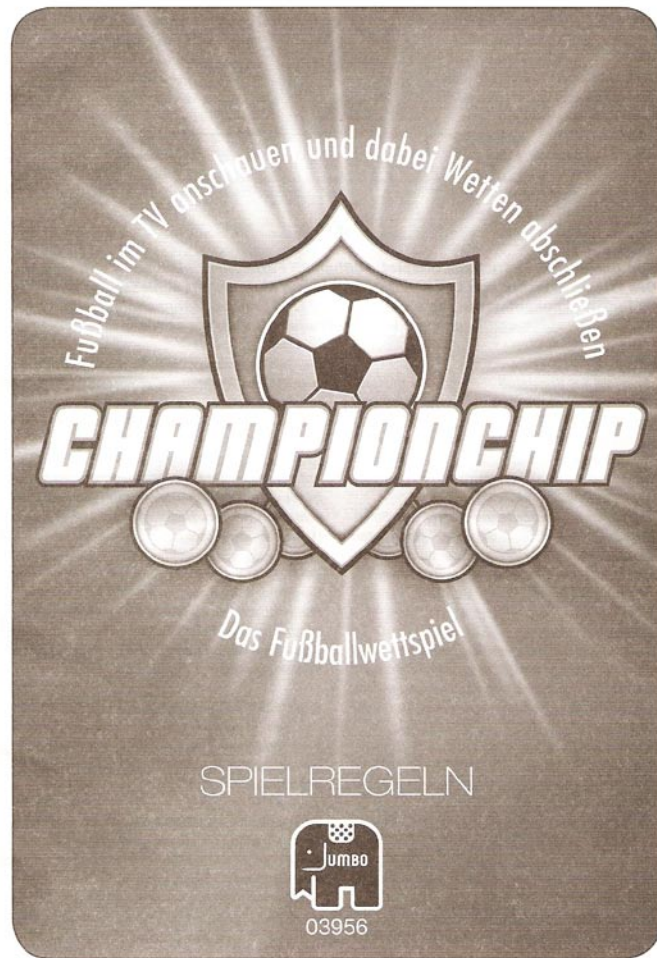
www.jumbo.eu

Autoren

Thomas Camenzind & Tonia Välliger



Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.





Tip und Tor - Das Fußballwettbewerb. Fußball im Fernsehen anschauen und wetten. Das ist das Konzept von ChampionChip. Welche Mannschaft schießt das nächste Tor? Wer bekommt die erste gelbe Karte? Und welche Mannschaft gewinnt? Auf diese und noch viele weitere Fragen können Sie nun wetten...

SPIELINHALT

1 Spielfeld aus Kunststoff
180 Chips: 60 Bankchips, schwarz, grau und weiß (25 x 1, 25 x 5 und 10 x 7) und 6 x 20 Spielerchips in 6 unterschiedlichen Farben.
1 x Spielregeln

DAS SPIEL IN KÜRZE UND ZIEL DES SPIELS:

Die Spieler setzen vor und während des Spiels Chips auf den Endstand, die Tore, gelbe Karten usw. und werden von der Bank oder durch andere Spieler ausbezahlt. Wer am Ende des Spiels die meisten Chips besitzt, ist der Gewinner.

VORBEREITUNG

Ein Spieler nimmt die weißen, schwarzen und grauen Chips der Bank. Dann suchen sich alle Spieler eine der sechs anderen Farben aus und bekommen die 20 Chips dieser Farbe (auch der Bankspieler).

Legen Sie kleine Notizzettel bereit (z. B. Post-its) und legen Sie fest, welche Fußballmannschaft im Fernsehen Mannschaft I und welche Mannschaft II ist.

WETTEN ABSCHLIESSEN

Es gibt sieben verschiedene Wetten. Sie schließen eine Wette ab, indem Sie Chips Ihrer Farbe zu der ausgesuchten Wette auf das Spielfeld legen. Vor Spielbeginn schließen Sie drei Wetten ab, die auf dem Spielfeld gelb markiert sind, nämlich

die Gewinnermannschaft, das Endergebnis und eventuell die Torschützen.

Schauen Sie kurz in der Übersicht "Die einzelnen Wetten" nach, wo Sie für jede Wette Chips setzen müssen.

Auf dem Spielfeld sind noch mehr Wetten abgebildet. Diese können während des Spiels abgeschlossen werden. Nachfolgend finden Sie eine Übersicht über alle Wetten.

ZUSATZREGELN

Sie dürfen Wetten nur mit den Chips Ihrer eigenen Farbe abschließen. Wenn Sie zwischenzeitlich schon Chips von der Bank oder einem anderen Spieler gewonnen haben, dürfen diese nicht als Wetteinsatz benutzt werden.

Es ist auch immer erlaubt, Wetten abzuschließen, die sich widersprechen: Sie können auf den Sieg von Mannschaft I tippen und anschließend ein Endergebnis von 2:1 (für Mannschaft II) angeben!

Sie können bei der Bank immer Chips wechseln. Aber nur graue 5er gegen weiße 1er und umgekehrt. Die Bank wechselt nicht gegen Chips Ihrer Farbe ein. Diese können Sie nur zurückbekommen, wenn Sie eine Prämie der Bank gewinnen.

LEIHEN

Spieler können sich bei der Bank immer etwas leihen. In diesem Fall müssen Sie aber auch Zinsen bezahlen. Sie bekommen 5 von Ihren Chips zurück und erhalten einen schwarzen -7-Kreditchip.



GEWINN UND VERLUST

Von den gewonnenen Wetten bekommen Sie Ihren Einsatz und natürlich Ihren Gewinn zurück.

Der Gewinn kann von zwei Seiten kommen:

- Bei einem Feld mit Ihrem Einsatz steht das BANK-Symbol. Den hier vermerkten Betrag erhalten Sie von der Bank.
Die Bank zahlt Ihnen zuerst Chips in Ihrer Farbe aus; den Rest bekommen Sie in Bankchips.
- Bei einem Feld mit Ihrem Einsatz steht ein WIN-Symbol mit einem Betrag. Diesen Betrag bekommen Sie von allen Spielern, die diese Wette verloren haben.
Die Verlierer bezahlen natürlich zuerst nicht mit den Chips ihrer eigenen Farbe, da diese für die Wetten benötigt werden.
- Den Einsatz Ihrer verlorenen Wetten bekommt die Bank. Für die verlorenen Wetten, bei denen das WIN-Symbol steht, müssen Sie die dort vermerkte Chips-Anzahl an den Gewinner abgeben.

SPIELLENDE:

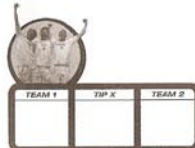
Nach dem Schlusspfiff werden alle ausstehenden Wetten ausgewertet. Zuerst die Wetten, bei denen nur die BANK auszahlt. Zum Schluss die Wetten für die Gewinnermannschaft, das Endergebnis und die Torschützen.

Wenn das Spiel in die Verlängerung geht, werden diese Wetten nach der Verlängerung erledigt. Wenn das Spiel durch Elfmeterschießen beendet wird, dann zählt der Gewinn der Elfmeter als ein Extrator. Also nach einem Endstand von 2:2 gewinnt eine Mannschaft mit 3:2. Natürlich können Sie während des Elfmeterschießens auf jeden Elfmeter wetten. Der Bonus für diese Elfmeter ist 4.

GEWINNER:

Zählen Sie Ihre Chips und ziehen Sie eventuelle Kreditchips davon ab. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis ist Weltmeister. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten eigenen Chips.

DIE EINZELNEN WETTEN:



DIE GEWINNERMANNSCHAFT

Wie? Legen Sie einen Chip unter das Feld mit Mannschaft I, Mannschaft II oder Unentschieden.

Nach dem Schlusspfiff.

Bezahlung? BANK 4 und WIN 2

ENDERGEBNIS

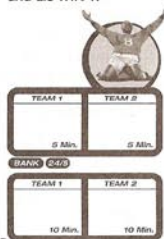
Wie? Sie wetten mit zwei Chips. Legen Sie einen auf das Ergebnis von Mannschaft I und einen auf das von Mannschaft II. Achtung! Das Feld 3+ gilt für alle Ergebnisse von 3 oder mehr.



Wie? Nach dem Schlusspfiff.

Bezahlung? Wenn das Ergebnis für beide Mannschaften richtig vorausgesagt

wurde, erhalten die Gewinner von der BANK 8 und als WIN 3. Ist dies nicht der Fall, erhalten die Spieler für ein richtig vorausgesagtes Ergebnis von der BANK 3 und als WIN 1.



NÄCHSTES TOR Wie?

Sie wetten, dass eine Mannschaft innerhalb von 5 oder 10 Minuten ein Tor schießt. Sie können so viele Chips einsetzen, wie Sie möchten. Legen Sie die Chips auf ein Feld Ihrer Wahl und notieren Sie die Endzeit auf einem Notizzettel. Auf diesem Feld kann keine neue Wette abgeschlossen werden, aber andere Spieler können sich der Wette anschließen. Sie können Ihren Einsatz auch erhöhen.

Inzwischen können Sie durchaus Einsätze auf anderen Feldern dieser Wette platzieren.

Wann? Wenn die Zeit abgelaufen ist, wird abgerechnet.

Bezahlung? Hat die Mannschaft kein Tor geschossen, verfallen die Einsätze an die Bank.

Hat die Mannschaft ein Tor geschossen, bekommt der Spieler mit dem höchsten Einsatz die große Prämie der BANK, nämlich 24 bei 5 Minuten oder 12 bei zehn Minuten. Gibt es mehr Spieler mit dem höchsten Einsatz, dann wird die große Prämie nicht ausbezahlt.

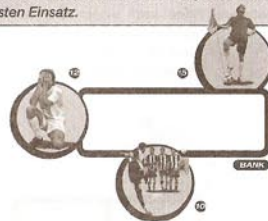
Alle anderen Spieler, die mindestens einen Chip gesetzt haben, bekommen die kleine Prämie von der BANK.

Zusatzregel Sie dürfen diese Wette nicht starten oder erhöhen, wenn der Schiedsrichter einen Freistoß, eine Ecke oder einen Elfmeter gepfiffen hat."

BEISPIELE:

Ich habe 2 Chips auf ein Tor innerhalb von 5 Minuten durch Mannschaft 1 gesetzt. Der Spieler mit den grünen Chips setzt sofort auch 2 Chips ein. Wird jetzt ein Tor geschossen, bekommt keiner von uns die große Prämie von 24, sondern nur die Prämie von 5. Darum setze ich schnell noch einen Chip dazu. Wird jetzt ein Tor geschossen, bekomme ich 24 Chips und der Spieler mit den grünen Chips bekommt 5.

Noch ein Beispiel: Rot und Gelb haben beide 4 Chips eingesetzt. Blau hat 1 Chip eingesetzt. Es wird ein Tor geschossen! Alle drei Spieler bekommen die Prämie von 5 Chips, denn kein Spieler hat als einziger den höchsten Einsatz.



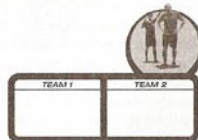
STANDARDSITUATIONEN

Wie?

Wird bei einer Ecke, einem Freistoß oder einem Elfmeter ein Tor geschossen? Legen Sie einen Chip auf das betreffende Feld. Bei einem Freistoß oder einer Ecke gewinnen Sie, wenn ein Tor geschossen wird. Bei einem Elfmeter werden Sie ausbezahlt, wenn dieser NICHT im Tor landet!

Wann? Die Wette ist verloren, wenn nach fünf Ballberührungen noch kein Tor geschossen wurde. Bei einem Elfmeter ist die Wette verloren, wenn ein Tor geschossen wurde!

Bezahlung? Die Prämie der BANK ist 10 bei einem Freistoß, 12 bei einem verschossenen Elfmeter und 15 bei einer Ecke mit Tor.



ROTE ODER GELBE KARTE

Wie? Sie wetten mit einem Chip, dass ein Spieler der Mannschaft I oder II als Nächster eine gelbe oder rote Karte bekommt.

Wann? Kann nach Spielanpfiff beginnen oder nachdem der Schiedsrichter eine Karte gezogen hat.

Bezahlung? Die Prämie der BANK beträgt 2.

Zusatzregel: Wenn nach einem Foul Spieler beider Mannschaften eine Karte bekommen, dann werden die Wetten für beide Mannschaften ausbezahlt.



SPUCKEN

Wie?

Fußballer spucken oft auf den Boden. Aber von welcher der Mannschaften wird der erste spuckende Spieler eingeleudet? Damit Sie ordentlich gewinnen, brauchen Sie für diese Wette einen Spieler, der auf die andere Mannschaft wettet.

Wann? Ab dem Anpfiff und jedes Mal, nachdem gespuckt wurde.

Bezahlung? Die Prämie der BANK ist 2. Aber du bekommst natürlich auch den Einsatz der Spieler, die auf die andere Mannschaft gewettet haben.

Extra Manchmal kann man nur schwer erkennen, ob ein Spieler gespuckt hat oder nicht. Hier ist Ehrlichkeit gefragt. Im Zweifelsfall gilt: Die meisten Stimmen gelten.



TORSCHÜTZEN

Wie? Schreiben Sie maximal drei Spielernamen auf ein Notizzettel. Pro Spieler bezahlen Sie 1 Chip.

Wann? Die Namen werden vor Spielbeginn notiert; die Auszahlung erfolgt nach Spielende.

Bezahlung? Für jedes Tor von einem von Ihnen gewählten Spieler bezahlt die BANK 6 Chips.

Extra Diese Wette macht Spaß, wenn die Spieler die meisten Namen der Spieler kennen. Ist das nicht der Fall, lassen Sie die Wette weg.

