



XO Brainer™

SPIELANLEITUNG



Ab 10 Jahre



Ab zwei
Pers.



5-60 min.
Abhängig von der
Spielwahl

Finde unsere videobasierte Spielanleitung auf:
www.xobrainer.com/spielanleitung



Viel Spaß mit XOBrainer!

DAS SPIEL KURZ ERKLÄRT

In XOBrainer musst Du dein Gehirn benutzen, um zu gewinnen! Es geht darum, 5 in einer Reihe zu haben. Entweder in **Formen** (Kreis oder Kreuz) oder in **Farben** (Rosa oder Grün). Hört sich einfach an, doch Du musst in mehreren Dimensionen denken, um sowohl deine eigenen Spielsteine, als auch die deines Gegners auszunutzen.

Hast Du 5 in einer Reihe, erzielst Du eine Anzahl Punkte, je nachdem wo auf dem Spielbrett deine Reihe ist. Du gewinnst das Spiel, indem Du genügend Punkte sammelst. Bist du clever, beendest du das Spiel mit Knockout!

Spielvarianten

IDu kannst das Spiel noch spannender machen, indem du eine oder mehrere von den 4 Spielvariationen hinzufügst: TimeBomb, Random, Mission oder Map. Bei Mission und Map kommen die enthaltenden Map-/Missionskarten zum Einsatz. Die 4 Spielvarianten können frei kombiniert werden. Lese mehr über die Spielvarianten auf Seite 7-12.



TimeBomb



TimeBalance



Mission



Map



Random



Trap

XOBrainer WebApp

Unterstütze das Spiel mit der dazugehörigen XOBrainer WebApp auf deinem Smartphone oder Tablet. Deinen einzigartigen Kode zur WebApp findest du auf Seite 6.

Inhalt der Spielanleitung:

| | |
|------------|--------------------------|
| Seite 2-4 | XOBrainer Spielregeln |
| Seite 5 | Spezielle Regeln |
| Seite 6 | XOBrainer WebApp |
| Seite 7-12 | XOBrainer Spielvarianten |

VORBEREITUNG

1 Verteilt die Spielsteine

Spielt zu zweit gegen einander oder in Teams. Beim Teamspiel wechseln sich die Spieler eines Teams ab, um einen Spielstein zu setzen. Die Teamspieler dürfen während des Spielverlaufs nicht kommunizieren oder diskutieren, sondern jeder muss seine grauen Zellen benutzen, um das Spiel zu gewinnen!

Spieler/ Team X hat die Kreuze, 24 Grüne und 8 Rosa.

Spieler/ Team O hat die Kreise, 24 Rosa und 8 Grüne.

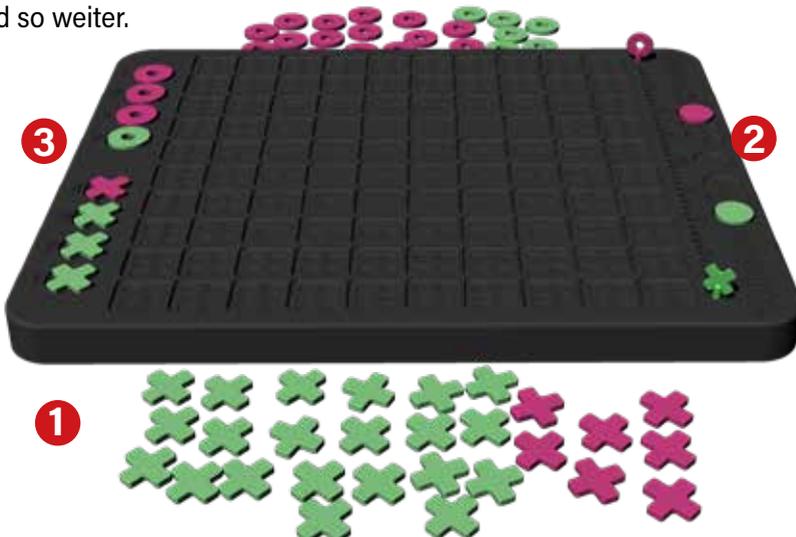
2 Ausgangsposition der Punkteangabe

Platziere die Punkte und Satzmarkierungen bei „0“. Als Ausgangspunkt spielt man mit 5 Sätzen, wo jeder Satz 20 Punkte hat. Das Spiel ist gewonnen, wenn ein Spieler 3 Sätze gewonnen hat. Auf Seite 5 findest Du Vorschläge für kürzere Spielvarianten.

3 Sei aufmerksam auf die Farbreihenfolgen, in denen die Spielsteine gespielt werden

Jeder Spieler/ jedes Team legt 4 Spielsteine vor sich in das line-up Feld auf der einen Seite des Spielbretts. Die Zahlen 1-4 geben die Reihenfolge an, in denen die Spielsteine gespielt werden. Die ersten 3 Spielsteine müssen in der eigenen Farbe sein, doch der 4. Spielstein muss in der Farbe des Gegners sein.

Spieler/ Team X legt also 3 grüne Kreuze und 1 rosa Kreuz in sein line-up Feld, während Spieler O 3 rosa Kreise und 1 grünen Kreis legt. Wenn die ersten 4 Spielsteine gespielt wurden, legt man 4 neue Spielsteine in gleicher Weise auf und so weiter.

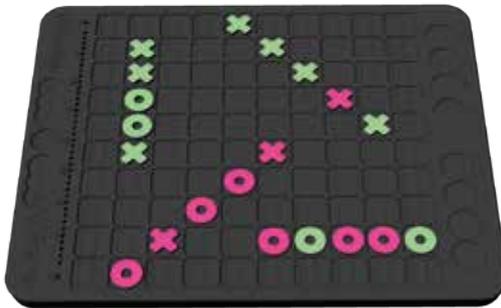


SPIELVERLAUF

Gewinne Runden mit 5 in einer Reihe und erziele Punkte

Lost aus, wer anfangen darf. Die Spieler/ Teams wechseln sich ab, je einen Spielstein auf das Spielbrett zu legen, bis einer der Spieler/ Teams 5 Spielsteine in einer Reihe hat. Eine Reihe kann dabei entweder aus den gleichen **Formen** oder den gleichen **Farben** entstehen. Die Spielsteine dürfen frei auf dem Spielbrett platziert werden, abgesehen von den Knockout-Feldern (siehe „Gewinne das Spiel“), wo Spieler/ Team X nur rosa Kreuze und Spieler/ Team O nur grüne Kreise legen darf.

Spieler/ Team X gewinnt die Runde mit 5 **Kreuzen** oder 5 **grünen** Spielsteinen in einer Reihe. Spieler/ Team O gewinnt die Runde mit 5 **Kreisen** oder 5 **rosa** Spielsteinen in einer Reihe.



Beispiele für 5 in einer Reihe

Der Gewinner bekommt die Anzahl Punkte, gleichwertig zu der Anzahl Augen in den Feldern, wo die 5 in einer Reihe liegen. Der Gewinner der Runde markiert



seine Punktzahl, indem er seine Punktemarkierung im Punktfeld vorrückt. Danach wird das Spielbrett geräumt und jeder Spieler/ jedes Team platziert erneut 4 Spielsteine in seinem line-up Feld. **Der Verlierer der vorherigen Runde hat den ersten Zug in der folgenden Runde.**

SONDERREGEL

Wenn beide gleichzeitig 5 in einer Reihe haben

In besonderen Fällen kann es vorkommen, dass durch die Platzierung eines Steines auf dem Spielbrett beide Spieler gleichzeitig 5 in einer Reihe haben. Doch nur der Spieler, der diesen Stein legt gewinnt die Runde.

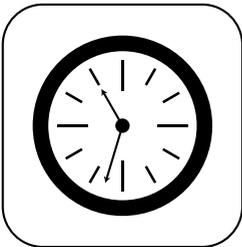
Bei 6 in einer Reihe

Platziert man einen Spielstein so, dass man 6 in einer Reihe hat, bekommt man nur Punkte für 5 Steine. Der Spieler darf natürlich den Streifen wählen, der am meisten Punkte gibt.

SPIELZEIT

In einem normalen Spiel XOBrainer spielt man 5 Sätze. Gewonnen hat der Spieler/ das Team, der/ das als erstes 3 Sätze gewonnen hat. (Jedoch kann das Spiel jederzeit durch Knockout beendet werden.)

Möchte man ein kürzeres Spiel spielen, können die Regeln dementsprechend vor dem Spiel abgesprochen werden. Zum Beispiel:



- 2 aus 3 Sätzen gewinnt.
- 1 Satz gewinnt.
- Eine Anzahl Runden, Der mit den meisten Punkten gewinnt.
- Eine einzelne Runde.
- Bis zu einer abgesprochenen Punktzahl.

SPIELERANZAHL



Beim Teamspiel empfehlen wir bis zu 3 Spieler in jedem Team. Seid ihr viele Spieler empfiehlt es sich ein Turnier zu halten.

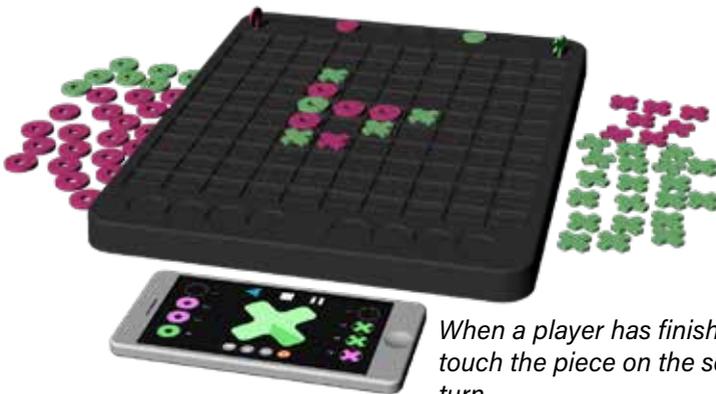
XOBRAINER WEBAPP

Benutze die XOBrainer WebApp, um die verschiedenen Spielvarianten zu unterstützen.

Die WebApp kann für folgendes benutzt werden:

- Auslösen wer das Spiel anfangen darf.
- Die Farbreihenfolge, in der die Spielsteine gespielt werden, verfolgen. So muss man nicht das line-up Feld des Spielbrettes benutzen, das line-up Feld wird in der WebApp angezeigt.
- Stoppe die Zeit bei der *TimeBomb* Spielvariation.
- Ziehe die zufällige Farbreihenfolge bei der *Random* Spielvariation.

XOBrainer kann ohne die WebApp gespielt werden. Die WebApp dient lediglich als Hilfsmittel, das das Spiel sowohl unterhaltsamer, als auch leichter gestalten soll.



When a player has finished a move, touch the piece on the screen to end the turn.

Zugang zur WebApp:

Gehe ins Internet mit deinem Smartphone oder Tablet.

- Gebe „webapp.xobrainer.com“ in deinen Browser ein
- Logge Dich ein mit deinem Facebook Login oder deiner Emailadresse.
- Gib deinen einmaligen Code ein – siehe unten

Unique code available in printed version



TIMEBOMB

Spiele gegen die Zeit und deinen Gegner

Setze dein Oberstübchen unter Druck mit TimeBomb. Hier ist jeder Zug zeitlich begrenzt. Die TimeBomb Uhr ist in der WebApp zu finden und kann auf 10, 20, 30 oder 40 Sekunden eingestellt werden.

Wenn die Uhr tickt, wird ein Spielstein angezeigt, auf dem die Zeit abläuft. Hat der Spieler seinen Zug gemacht, berührt er den Spielstein auf dem Bildschirm und der Zug ist abgeschlossen. Damit ist der Gegner am Zug. Denke schnell und mehrere Schritte voraus! Die Zeit deines Gegners beginnt sofort, nachdem Du deinen Zug beendet hast.

Macht ein Spieler keinen Zug und seine Zeit läuft ab, verliert er diesen und der Gegner ist wieder an der Reihe.



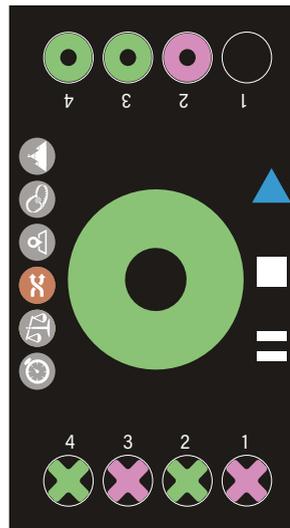


RANDOM

Zufällige Aufstellungen

Sei auf der Hut bei Random, wo die Farbreihenfolgen der Spielsteine zufällig ausgewählt werden. Vor dem Spiel zieht jeder Spieler 4 einzelne Spielsteine aus seinem Aufbewahrungsbeutel und legt sie auf sein line-up Feld in derselben Reihenfolge, wie sie gezogen wurden. Wurden die ersten 4 Spielsteine gespielt, werden erneut 4 zufällige Spielsteine gezogen.

Du kannst auch die WebApp für Random benutzen. Die App wählt zufällige Spielsteine und zeigt sie in der Reihenfolge in der sie gespielt werden.





MISSION

Geh auf heimliche Mission und bekomme Bonuspunkte

Vor dem Spiel zieht jeden Spieler eine Map-/Missionskarte. Diese muss geheim gehalten werden, sowohl vor dem Mitspieler, als auch vor dem Gegenspieler, bis die Runde vorbei ist.

Die Karte zeigt deine Mission. Lege so viele Spielsteine wie möglich, wie auf der Karte abgebildet. Jeder Missionsstein gibt 3 Bonuspunkte – doch NUR wenn der Spieler/ das Team auch 5 in einer Reihe bekommt. Ist der Missionsstein ein Teil des Streifens mit 5 in einer Reihe, gibt der Stein sowohl die Punkte auf dem Feld, als auch die 3 Bonuspunkte.

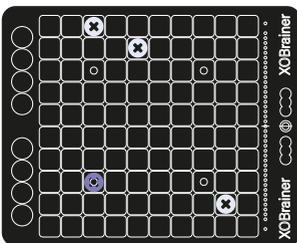
Gelingt es 4 Steine von der Missionskarte zu platzieren und 5 in einer Reihe zu haben, gewinnt man mit Knockout. Die Steine der Missionskarte dürfen dabei gerne in den Streifen eingehen, müssen dies jedoch nicht.

Map-/Missionskarten lesen

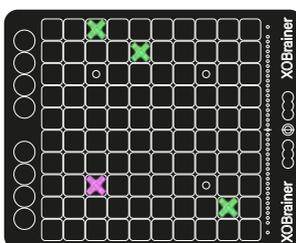
Die weißen Markierungen geben die Hauptfarbe des Spielers an. Die lila Markierungen geben die Hauptfarbe des Gegners an.

Wichtig ist, die Karte richtig zu wenden, sodass die line-up Felder/ Punktefelder auf derselben Seite sind, wie auf dem Spielbrett.

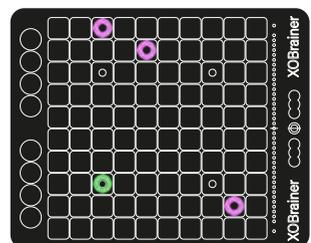
Map-/Missionkarte



Bedeutung für Spieler X



Bedeutung für Spieler O



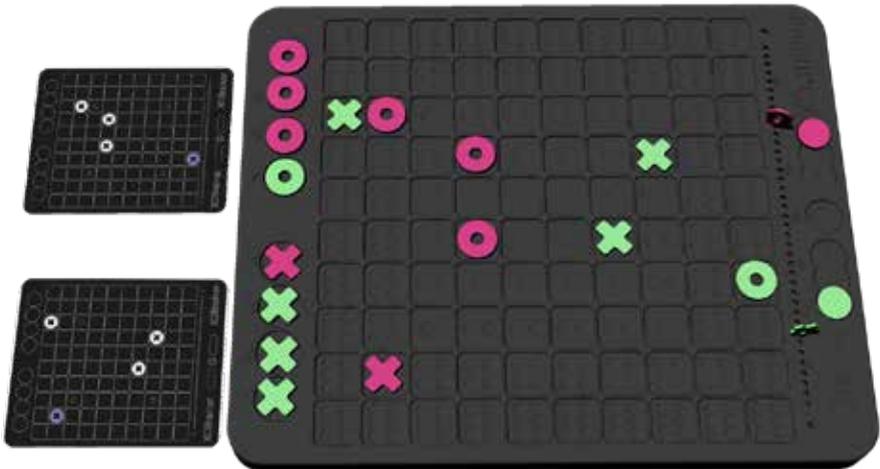


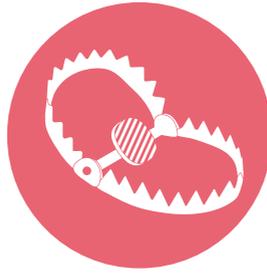
MAP

Neue herausfordernde Ausgangspositionen in jeder Runde

Versuche dein Glück und spiele mit verschiedenen Spielsteinaufstellungen in jedem Spiel. Vor der Runde zieht jeder Spieler/ jedes Team eine Karte und platziert 4 Spielsteine auf dem Spielbrett wie auf der Karte gezeigt. Damit startet jede Runde bei einer neuen Ausgangsposition.

Die Karten werden genauso gelesen wie bei Mission.





TRAP

Locke deinen Gegner in die Falle!

Bevor die Runde anfängt, zieht jeder Spieler/ jedes Team eine Karte. Die Karte muss vor dem Gegner geheim gehalten werden. Die Karte zeigt vier mögliche Fallen. Versuche deinen Gegner in so viele Fallen wie möglich zu locken.

Jedes Mal, wenn du deinen Gegner dazu gebracht hast, einen seiner Spielsteine gemäß deiner Karte zu legen, hast du den Gegner in die Falle gelockt. Denke daran, dass die Farbe des Steines die gleiche wie auf der Karte sein muss.

Du darfst deinem Gegner erst dann erzählen, dass er in die Falle getappt ist, wenn die Runde vorbei ist.

Erreichst du 5 in einer Reihe, bekommst du:

Bei einem Spielstein in der Falle: 5 extra Punkte.

Bei zwei Spielsteinen in der Falle: Du gewinnst den Satz.

Bei drei Spielsteinen in der Falle: Du gewinnst das Spiel mit KnockOut.

Die Karten werden auf gleicher Weise wie bei Map & Mission gelesen.
(S.9-10 in den Spielregeln)



TIMEBALANCE

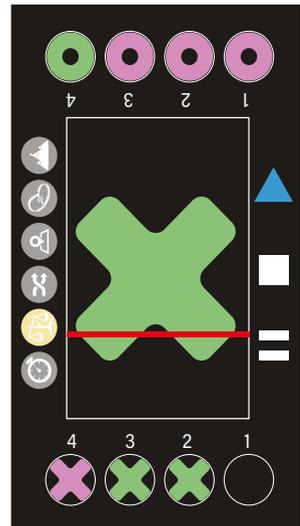
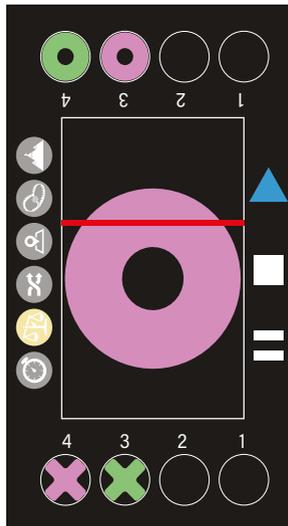
Sei schnell am Abschluss und setze deinen Gegenspieler unter Zeitdruck!

In

Timebalance kannst du deinen Gegner unter Druck setzen, indem du schnell denkst. Stelle die Zeit in der WebApp ein und wähle wie schnell der Balken sich auf und ab bewegen soll.

Wenn das Spiel begonnen hat, wird der Spielstein gespielt, der gezeigt wird, während der Balken einem immer weniger Zeit gibt. Wenn der Spieler seinen Zug gemacht hat und auf den Bildschirm drückt, bewegt sich der Balken in die andere Richtung. Setze deinen Gegner unter Druck, indem du deinen Zug schnell machst. Je schneller du deinen Zug machst, desto weniger Zeit bekommt dein Gegner für seinen.

Pass auf, dass die Zeit nicht ausläuft! Wenn der Balken ganz nach unten gekommen ist, ist der Satz verloren!



Designed, developed and produced in
Denmark.

Produced by:
Danish Brain Games a/s
K. Christensens Vej 6
9200 Aalborg SV
Denmark

www.xobrainer.com

XOBrainer is a registred trademark.

Reg. Community Design.

Patent Attorney - Larsen & Birkholm A/S



Advarsel! Kvælningsfare. Små dele.
Warning! Choking hazard. Small parts.
Achtung! Erstickungsgefahr. Kleinteile.
Waarschuwing! Verstikkingsgevaar. Kleine deeltjes.
Varning! Kvävningrisk. Små delar.
Advarsel! Kvelningsfare. Små deler.
Attention! Risque d'étouffement. Petites pièces.
Attenzione! Pericolo di soffocamento. Piccole parti.
;Advertencia! Riesgo de asfixia. Piezas pequeñas.