

Aim of the game:

Earn the highest amount of money. You do this by betting on whether others will be successful at answering questions and completing challenges. You also earn money by doing well yourself. You agree in advance whether you will play for a certain amount of time (e.g., 20 minutes), or until the money in the bank runs out.

Starting the game:

Put the game board on the table and place the arrow in the middle. Each player gets 10 units of playing money and a thumbs up and down card. Determine one player who will manage the game money ('the bank').

The oldest player gets to start. He/she spins the arrow and carries out the action linked to the symbol on which the arrow stops. The arrow must complete at least one full round, otherwise the turn is not valid and the player must try again.

Placing a bet:

Once a player has spun the arrow, his/her assignment is read out by the player to his/her left. All opponents then try to assess whether the player will succeed in his/her task. They indicate this with their thumbs up or down card and bet an amount of 1 to 3 units (without showing their bet to the opponents).

Judged correctly? Then they will get the bet amount back from the bank in duplicate. Misjudged? Then the amount wagered goes to the bank.

If a player successfully completes his assignment, he/she will receive 3 units from the bank. Failed? Then he/she hands in 3 units.

Then it's up to the player on the left to take a turn.

Symbols on the board:



The player to the left takes a **knowledge card** and reads the question on the card. Then all the opponents can place their bet and the player tries to answer the question correctly.



The player to the left takes an **action card** and reads the assignment on the card. Then all the opponents place their bet and the player tries to execute the challenge correctly before the time in the hourglass runs out. (30sec).



The player loses his/her turn.



The player may **choose another player who plays a knowledge or activity card**. Both players win or lose.



The player can **choose between a knowledge card or an activity card**.



The player plays for 2X the winnings. So, he/she wins 6 units, or surrenders 6 if he/she loses.

The game ends when the agreed time has elapsed, or all the money from the bank has been distributed. If all players can't be paid out in the last turn, then they can add the amount to be received to their total. The player with the most units of play money is the winner.

Doel van het spel:

Speel het meeste geld bij elkaar. Dit doe je door te wedden of anderen hun opdracht goed zullen uitvoeren of niet. Je verdient ook geld door zelf je opdrachten goed uit te voeren. Je spreekt vooraf af of je een bepaalde tijd zult spelen (bijv. 20 minuten), of tot het geld in de bank op is.

Begin van het spel:

Leg het speelbord op de tafel en plaats de pijl in het midden. Elke speler krijgt 10 eenheden speelgeld en één kaart met de duim omhoog en één kaart met de duim omlaag. Bepaal één speler die ook 'de bank' is en het spelgeld beheert. De oudste speler mag beginnen. Hij/zij draait aan de pijl en voert de opdracht uit gelinkt aan het symbool waarop de pijl halt houdt. De pijl moet minimaal één volledige ronde afleggen, anders is de beurt niet geldig en moet de speler opnieuw draaien.

Wedden:

Zodra een speler aan de pijl gedraaid heeft, wordt zijn/haar opdracht voorgelezen door de speler links van hem/haar. Alle tegenstanders proberen daarna in te schatten of de speler in de opdracht zal slagen. Ze geven dit aan met hun kaart met duim omhoog of omlaag (zonder dit al aan de medespelers te laten zien) en zetten een bedrag van 1 tot 3 speleenheden in. Juist ingeschat? Dan krijgen ze het ingezette bedrag extra van de bank. Fout ingeschat? Dan gaat het ingezette geld naar de bank.

Lukt de speler in de opdracht, dan krijgt hij/zij zelf 3 eenheden speelgeld van de bank. Mislukt? Dan levert hij/zij 3 eenheden in.

Daarna is de speler links als volgende aan de beurt.

Symbolen op het bord:



De speler links neemt een **kenniskaart** en leest de vraag op de kaart voor. Vervolgens zetten alle tegenstanders in en probeert de speler de vraag correct te beantwoorden.



De speler links leest de opdracht op een **doekaart** voor. Vervolgens zetten alle tegenstanders in en probeert de speler de opdracht uit te voeren voordat de tijd in de zandloper verstreken is (30sec).



De speler verliest zijn/haar beurt.



De speler **mag een andere speler kiezen die zijn/haar kennis- of doekaart speelt**. Beide spelers winnen of verliezen.



De speler **mag kiezen tussen een kennis- of doekaart**.



De speler speelt voor 2X de winst. Hij/zij wint dus 6 eenheden, of levert er 6 in bij verlies.

Het spel eindigt wanneer de afgesproken tijd verstreken is, of alle geld uit de bank is verdeeld. Kan in de laatste beurt niet elke speler uitbetaald worden? Dan mag je het nog te ontvangen bedrag bij je totale verzamelde speelgeld tellen. De speler met het meeste geld, is de winnaar.

But du jeu :

Récoltez le plus d'argent possible en pariant sur le fait que les autres réussiront ou non leur mission. Vous pouvez également gagner de l'argent en menant vos propres tâches à bien. Déterminez au préalable si vous jouerez pendant une durée définie (par exemple, 20 minutes), ou jusqu'à ce que l'argent de la banque soit épuisé.

Début du jeu :

Placez le jeu sur la table et mettez la flèche au milieu. Chaque joueur reçoit 10 unités d'argent du jeu ainsi qu'une carte « pouce levé » et une carte « pouce baissé ». Désignez un joueur qui sera également « la banque » et gèrera l'argent du jeu. Le joueur le plus âgé commence. Il fait tourner la flèche et effectue la tâche liée au symbole sur lequel la flèche s'arrête. La flèche doit effectuer au moins un tour complet, sinon le tour n'est pas valide et le joueur doit relancer la flèche.

Paris :

Une fois qu'un joueur a tourné la flèche, sa mission est lue par le joueur situé à sa gauche. Tous les adversaires tentent alors d'estimer si le joueur parviendra à l'accomplir. Ils doivent pour ce faire utiliser leur carte « pouce levé » ou « pouce baissé » (sans la montrer aux adversaires) et miser un montant de 1 à 3 unités de jeu. Ils ont vu juste ? Ils reçoivent de la banque le montant misé doublé.

Ils se sont trompés ? Le montant misé va alors à la banque.

Si le joueur réussit sa mission, il reçoit 3 unités de la banque. S'il échoue, il devra rendre 3 unités. Ensuite, c'est au tour du joueur de gauche.

Symboles du jeu :



Le joueur de gauche prend **une carte 'connaissance'** et lit la question qui y figure. Ensuite, tous les adversaires misent et le joueur tente de répondre correctement à la question.



Le joueur de gauche lit l'instruction sur **une carte 'mission'**. Ensuite, tous les adversaires misent et le joueur tente de relever le défi avant que le sablier ne soit écoulé (30 sec).



Le joueur **passe son tour**.



Il peut **choisir un autre joueur qui tire une carte 'connaissance' ou 'mission'**. Les deux joueurs gagnent ou perdent.



Le joueur **peut choisir une carte 'connaissance' ou 'mission'**.



Le joueur joue pour 2X la mise. Il gagnera donc 6 unités en cas de succès ou devra en rendre 6 s'il perd.

Le jeu se termine lorsque le temps imparti est écoulé ou que tout l'argent de la banque a été distribué. Tous les joueurs ne peuvent pas être payés lors du dernier tour ? Vous pouvez alors ajouter le montant à recevoir au total que vous avez accumulé. Le joueur avec le plus d'argent est le gagnant.