



LOOT YOUR BRAIN

Das Videospiele-Quiz

SPIELANLEITUNG

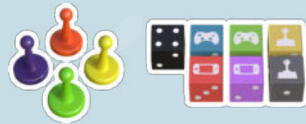


microphant

SPIELMATERIAL



1x Spielbrett



4x Spielfiguren
6x Spezialwürfel
1x Standardwürfel (W6)



150x Fragekarten
(4 Fragen pro Karte,
6 unterschiedliche Kategorien)



60x Lootboxkarten



24x Kategorie-Token (6 unterschiedliche Farben)

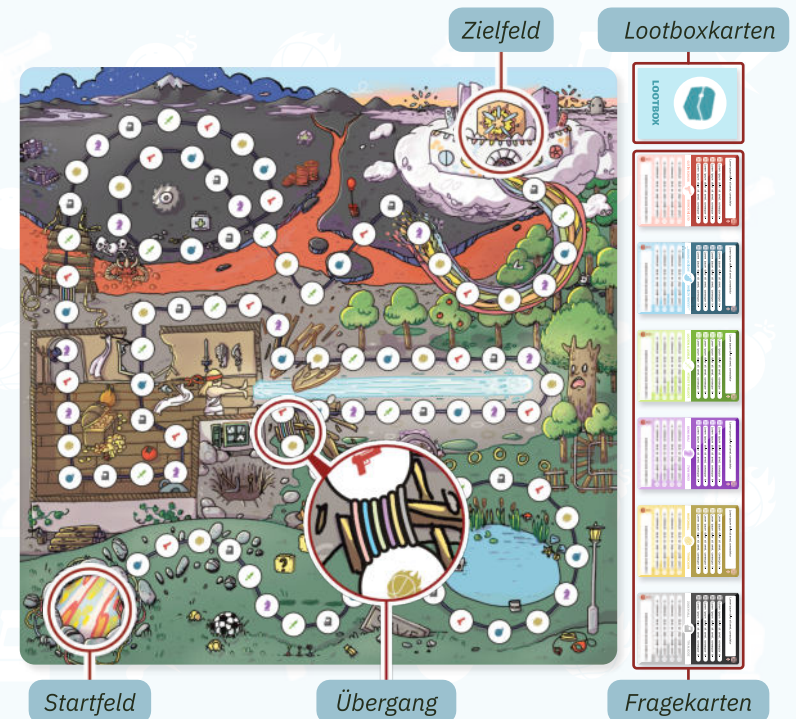
SPIELZIEL

Loot Your Brain ist ein Quizspiel über Videospiele für 2 - 4 Spielern. Ziel des Spiels ist es, durch viel Gamewissen, geschicktes taktisches Ausspielen der Lootboxkarten und ein wenig Glück als Erster das Zielfeld *Castle Brainia* zu erreichen und dort die Masterfrage korrekt zu beantworten.

VORBEREITUNGEN

Mischt die Frage- und Lootboxkarten und legt sie zusammen mit den Spezialwürfeln und den Token neben dem Spielfeld bereit. Die Spezialwürfel und die Token stehen für die sechs Fragekategorien. Nehmt euch jeweils eine Figur und stellt sie auf das Startfeld. Außerdem erhält jeder Spieler zwei zufällige Lootboxkarten in die Hand, die er vor den anderen Spielern geheim hält. Entscheidet gemeinsam, ob ihr die Fragen mit dem hellen oder dem dunklen Hintergrund verwendet. Einigt euch darauf, wer anfängt, und gebt demjenigen den Standardwürfel ohne Symbole (auch W6 genannt).

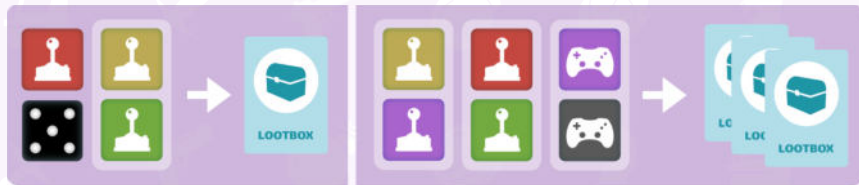
BESCHREIBUNG DES SPIELBRETTS



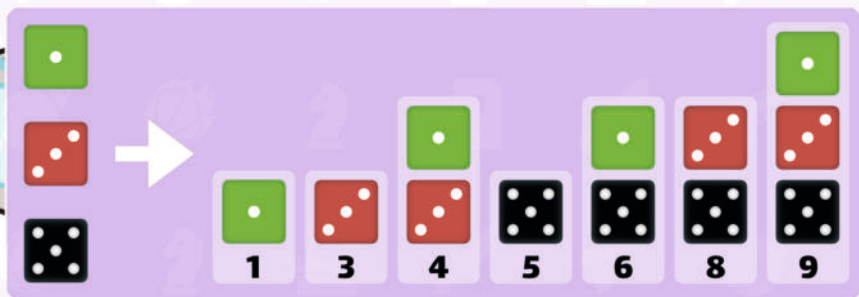
EIN SPIELZUG

Der Spieler, der am Zug ist, ist der aktive Spieler. Er durchläuft mehrere Phasen. Anschließend ist sein Spielzug beendet und es geht im Uhrzeigersinn mit dem nächsten Spieler weiter. Wenn du am Zug bist, handle die folgenden Phasen ab:

- 1. Würfeln:** Wirf den Standardwürfel (W6) und alle zu deinen Kategorie-Token passenden Würfel (an der Farbe erkennbar). Zu Beginn des Spiels hast du noch keine Kategorie-Token und kannst nur mit dem Standardwürfel würfeln.
- 2. Lootbox-Karten ziehen:** Überprüfe nun, ob du Lootboxkarten ziehen darfst. Für jeweils zwei gleich gewürfelte Symbole ziehst du eine Lootboxkarte. Hast du nach dem Ziehen mehr als drei Karten auf der Hand, musst du alle bis auf drei abwerfen. Du darfst dabei selbst entscheiden, welche Karten du ablegst. Abgelegte Lootboxkarten kommen immer auf den Ablagestapel.



- 3. Spielfigur ziehen:** Du wählst nun beliebig viele Würfel, die eine Augenzahl zeigen, aus und rückst die entsprechende Anzahl Felder nach vorne. Du musst dabei mindestens einen Würfel wählen.



- 4. Lootboxkarten ausspielen:** Du kannst nun beliebig viele Lootboxkarten ausspielen. Ausgenommen davon sind nur die Lootboxkarten, die zu einem bestimmten anderen Zeitpunkt gespielt werden müssen, was dann aber explizit auf der Karte steht. Der Effekt tritt sofort ein, d. h. es wird ausgeführt, was auf der Karte steht; lege die Karte anschließend auf den Ablagestapel.
- 5. Frage beantworten:** Der Spieler links neben dir zieht nun eine Fragekarte, passend zum Feld, auf dem du stehst. Er liest die Frage und anschließend die möglichen Antworten laut vor. Befindet sich ein zusätzlicher Infotext auf der Karte, so wird dieser erst nach dem Beantworten der Frage vorgelesen.
 - A) Frage richtig beantwortet:** Hast du den Token der Kategorie noch nicht, nimm dir nun einen solchen aus dem Vorrat. Hast du den Token schon, passiert nichts.
 - B) Frage falsch beantwortet:** Hast du den Token der Kategorie noch nicht, passiert nichts. Hast du den Token schon, so verlierst du ihn jetzt und legst ihn zurück in den Vorrat. Du kannst zu jedem Zeitpunkt nur einen Token jeder Kategorie besitzen.
- 6. Ende des Zuges:** Dein Zug endet nun und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist nun mit seinem Zug an der Reihe.

Hinweis: Musst du eine Lootboxkarte ziehen, während der Kartenstapel leer ist, so wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Kartenstapel bereitgestellt. Du ziehst nun eine Karte.



KOPFSPRUNG

Landest du nach einer vollständigen Bewegung (siehe auch „Weitere Spielregeln“) auf einem Feld, auf dem ein anderer Spieler steht, so führst du einen Kopfsprung aus. Dabei ist es egal, ob du gerade am Zug bist. Bei einem Kopfsprung wird der Spielfluss unterbrochen. Ziehe sofort von dem Spieler, der auf diesem Feld steht, eine zufällige Lootboxkarte, sofern dieser eine solche hat. Anschließend würfelst du mit dem Standardwürfel und ziehst um die gewürfelte Augenzahl weiter. Dabei können mehrere verkettete Kopfsprünge ausgelöst werden.

Müssen mehrere Spieler gleichzeitig einen Kopfsprung ausführen, so führt zunächst der aktive Spieler, gefolgt von den anderen Spielern im Uhrzeigersinn, seinen Kopfsprung aus (auch hier kann es wieder zu einer Verkettung von Kopfsprüngen kommen). Anschließend wird der Spielfluss fortgesetzt.

Bei Kopfsprüngen wird die aktuelle Bewegungsrichtung der Spielfigur beibehalten.



ÜBERGÄNGE

Passierst du einen der beiden Übergänge auf dem Spielbrett und liegst in dem Moment am weitesten hinten, so ziehst du sofort eine Lootboxkarte (Regel für maximale Kartenanzahl beachten).

ZIELFELD

Erreichst du das Zielfeld (du musst es nicht mit genauer Augenzahl erreichen), passiert Folgendes:

1. Du nimmst dir sofort alle Kategorie-Token, die dir noch fehlen, sodass du von jeder Kategorie einen Token hast. Die Token haben für dich nun eine andere Bedeutung (siehe Punkt 2). Nun gibst du all deine Lootboxkarten dem Spieler, der auf dem Spielfeld am weitesten hinten steht. Dieser Spieler sieht sich die Karten an und wählt eine aus, die er an sich nimmt. Nun gibt er die Karten dem Spieler, der sich unmittelbar vor ihm auf dem Spielfeld befindet. Dieser verfährt nun genauso und gibt wiederum die Karten in gleicher Weise an den nächsten Spieler weiter. Befindet sich kein Spieler mehr vor ihm (Spieler auf dem Zielfeld gelten hier natürlich nicht), so gibt er die Karten wieder an den ersten Spieler usw.
2. Nun entscheiden sich die anderen Mitspieler gemeinsam für eine Fragekategorie. Dabei darf nur eine Kategorie gewählt werden, deren Token du gerade besitzt. Sie stellen dir jetzt eine Frage aus der entsprechenden Kategorie. Beantwortest du die Frage richtig, gewinnst du sofort und das Spiel ist beendet. Beantwortest du die Frage falsch, gibst du den Token der entsprechenden Kategorie ab. Alle anderen Spieler führen nun ganz normal ihre Züge aus. Bist du wieder an der Reihe, so wird Punkt 2 wiederholt. Hast du keinen Token mehr, so darfst du die Fragekategorie selbst bestimmen.

Wichtig: Gespielte Lootboxkarten haben keine Auswirkungen auf Spieler im Zielfeld.

WEITERE SPIELREGELN

- Manche Lootboxkarten lassen dich mehrere W6 würfeln. Der W6 ist dabei der Standardwürfel mit den Augenwerten von 1 bis 6. Die Zahl, die vor der Bezeichnung W6 steht, gibt an, wie oft du würfeln darfst bzw. musst. 3W6 bedeutet demnach, dass du dreimal mit dem Standardwürfel würfelst.
- Lootboxkarten, die dich erneut würfeln lassen, dürfen immer gespielt werden, wenn ein Würfelwurf erforderlich ist. Es muss sich nicht um die Würfelphase handeln.
- Kannst du mit mehreren Würfeln gleichzeitig würfeln, so handelt es sich um genau einen Wurf. Lootbox-Karten, die es erlauben, erneut zu würfeln, können somit auf den gesamten Wurf ausgeführt werden. Wirst du aufgefordert, mehrere W6 zu würfeln, musst du sie natürlich nacheinander würfeln, da nur ein W6 vorhanden ist. Deswegen gilt jeder Wurf hier als separater Wurf. Lootbox-Karten, die dich erneut würfeln lassen, können hier somit nur auf einen Würfel angewendet werden, und zwar nur unmittelbar, nachdem der Würfel geworfen wurde.
- Lootboxkarten, die dir einen Neuwurf gestatten, müssen gespielt werden, bevor die Würfel für ihren Zweck verwendet werden. Nach der Würfelphase gilt zum Beispiel: Sobald du vorgerückt bist oder Lootboxkarten gezogen hast (Phase 2 und 3 des Spielzugs), gilt der Wurf als verwendet und kann nicht rückgängig gemacht werden.
- Lootboxkarten, die gespielt werden, nachdem eine Frage vorgelesen wurde, werden gespielt, nachdem auch alle Antwortmöglichkeiten vorgelesen wurden, es sei denn, es ist auf der Karte anders angegeben.
- Egal, wie viele Würfel du für eine Bewegung in der Würfelphase auswählst, so handelt es sich nur um eine Bewegung. Ein Kopfsprung kann demnach nur ausgeführt werden, nachdem die Bewegung für alle ausgewählten Würfel durchgeführt wurde. Das Gleiche gilt, wenn du aufgefordert wirst, für eine Bewegung mehrere W6 zu würfeln. Auch hier handelt es sich nur um eine Bewegung.

- Müsstest du durch eine Rückwärtsbewegung zurück auf das Startfeld oder darüber hinaus, so bleibst du auf dem Startfeld stehen. Bist du außerdem am Zug und musst eine Frage beantworten, so kannst du die Kategorie frei wählen.
- Müssen mehrere Spieler gleichzeitig eine Bewegung ausführen, werden diese nacheinander im Uhrzeigersinn, beginnend beim aktiven Spieler, ausgeführt. Jede Bewegung wird vollständig durchgeführt (inkl. Kopfsprünge), bevor der nächste Spieler seine Bewegung durchführt.
- Start- und Zielfeld sind die einzigen Felder, auf denen zwei oder mehr Spieler gleichzeitig stehen können (hier werden keine Kopfsprünge ausgeführt).
- Spieler, die im Zielfeld stehen, sind nicht von Effekten durch Lootboxkarten betroffen.









FRAGEKARTEN

The diagram shows a question card with the following components and annotations:

- Frage:** Points to the question text: "Woran sind die Namen vieler Hauptfiguren der **Final Fantasy**-Reihe angelehnt?"
- Antwort:** Points to the multiple-choice options: A) Elemente aus dem Periodensystem, B) Naturerscheinungen, C) physikalische Gesetze, D) literarische Werke.
- Lösung zur oberen Frage:** Points to the solution text: "Namen sind z.B. Terra (Erde), Cloud (Wolke), Aeris (lat. Luft) usw."
- Die Buchstaben geben an, welche Antwortmöglichkeiten beim Einsetzen der Lootboxkarte „Münze“ weggestrichen werden.** Points to the letters A, B, C, D on the options.
- Kategorie:** Points to the category label "Looten & Leveln".
- Der Infotext wird erst vorgelesen, nachdem die Frage beantwortet wurde.** Points to the solution text.
- Helle/Dunkle Seite: Zu Spielbeginn legt ihr fest, ob ihr die Fragen mit dem hellen oder dem dunklen Hintergrund spielt.** Points to the dark background of the card.

DIE FRAGEKATEGORIEN

-  **Zock 'n' All:** Genreübergreifend, Allgemeines
-  **... uuund Action!:** Action, Action-Adventure, Jump 'n' Run
-  **Gut in Schuss:** Ego-Shooter, Third-Person-Shooter, Shoot 'em up, Stealth
-  **Looten & Leveln:** Rollenspiele, Adventure
-  **Denk mall!:** Strategie, Simulation, Knobelspiele, Geschicklichkeit
-  **Matchball:** Sport, Racing, Fighting Games, Partyspiele, Musikspiele

DIE FRAGEN

- ☛ Im Laufe der Zeit werden Computerspiele immer wieder in den verschiedensten Editionen neu aufgelegt. Haben mehrere Versionen den gleichen Namen, bezieht sich die Frage immer auf die erste in Deutschland erschienene Version des Spiels, es sei denn, es wird explizit auf eine andere Version verwiesen.
- ☛ Wir empfehlen, beim Vorlesen der Fragekarten auch immer die Buchstaben vor den Antwortmöglichkeiten (A-D) mit vorzulesen, da nicht immer direkt ersichtlich ist, wo die Frage oder eine der Antwortmöglichkeiten endet und die nächste beginnt. So können Missverständnisse vermieden werden.

SPOILERFREI

Story-Spoiler in unserem Spiel wären natürlich ein Unding. Ihr könnt euch darauf verlassen, dass wir nur allgemeine Fragen zu der Handlung eines Spiels stellen, die dem Spieler schon recht früh im Handlungsverlauf bekannt sind. Auf keinen Fall fragen wir nach überraschenden Wendungen oder thematisieren den späten Tod einer wichtigen Figur. Aus diesem Grund kann es vorkommen, dass eine Frage bei ganz genauer Analyse inhaltlich falsch erscheint. Bei den Fragen gehen wir nämlich grundsätzlich von den Annahmen des Spielers aus, die er vor dem Spielen oder während des frühen Spielablaufs hat. Wird z. B. die Frage gestellt, welche Farbe der Hut von Figur XY im Spiel Z hat, und es stellt sich später heraus, dass die Figur in Wirklichkeit Figur ABC ist, so wird die Frage trotzdem so gestellt, als würde es sich um Figur XY handeln. Es ist ja schließlich vom Entwickler gewollt, dass der Spieler zu Beginn diese Annahme hat. Wenn ihr es beim Spielen von Loot Your Brain besser wisst, liegt es auch in eurer Verantwortung, dies nicht weiter zu thematisieren, damit nicht ihr zum Spoilerer werdet. Da wir das so handhaben, könnt ihr euch also beim Spielen entspannen und müsst keine Angst haben, dass wir euch irgendwie wichtige Handlungsstränge vorwegnehmen.

ERKLÄRUNGEN ZU DEN LOOTBOXKARTEN



Aufputzmittel: Diese Aktion ersetzt deine normale Würfelphase.

Fahrkarte: Die Augen aller Würfel werden aufaddiert und anschließend auf einmal gezogen. Steht auf dem Feld ein anderer Spieler, wird ein Kupfsprung ausgeführt.



Glühbirne: Die Karte kann gespielt werden, nachdem die Frage vollständig (inkl. aller Antwortmöglichkeiten) vorgelesen wurde.

Hypnosependel: Du kannst weiterhin entscheiden, welche Würfel du zur Bewegung verwenden willst. Wie immer muss mindestens ein Würfel gewählt werden. Lootboxkarten werden ganz normal gezogen.



Jetpack: Gemeint ist das Feld, das sich näher in Richtung Startfeld befindet. Der andere Spieler befindet sich somit ein Feld vor dir. Die Karte kann nicht gespielt werden, wenn der Spieler vor dir bereits auf dem Zielfeld steht.

Kletterhaken: Du darfst erst würfeln, nachdem du zu beiden Fragen deine Antwort gegeben hast, und zwar zweimal für jede korrekt beantwortete Frage. Dann addierst du alle Augen und ziehst nach vorne. Es handelt sich dabei nur um eine Bewegung. Diese Karte ersetzt nicht die Fragephase: Du bekommst am Ende der Runde also weiterhin eine Frage nach den gewöhnlichen Regeln gestellt.



ERKLÄRUNGEN ZU DEN LOOTBOXKARTEN



Köder: Lootboxkarten werden ganz normal gezogen. Der Effekt des Köders gilt nur für die Hauptbewegung (Spielzug Phase 3).

Kreisel: Diese Karte wird natürlich auf den Ablagestapel gelegt und nicht weitergegeben.



Lösungsbuch: Auch die Antwortmöglichkeiten werden vollständig vorgelesen, bevor du dich für zwei davon entscheidest. Ist eine der beiden Antworten richtig, gilt die Frage als korrekt beantwortet.

Mini-Atombombe: Wer keinen Token hat, verliert natürlich auch keinen.



Münze: Die Karte kann gespielt werden, nachdem die Frage vollständig (inkl. aller Antwortmöglichkeiten) vorgelesen wurde. Auf der Fragekarte ist angegeben, welche beiden Antwortmöglichkeiten wegfallen (siehe S. 10).

Schnapsflasche: Es werden die Augen auf den Würfeln, nicht die Würfel selbst verdoppelt. Befindest du dich in der Würfelphase und du hast z. B. eine 2 und eine 3 gewürfelt, behandle den Wurf so, als hättest du eine 4 und eine 6 gewürfelt. Du kannst dich also um 4, 6, oder 10 Felder bewegen. Lootboxkarten werden ganz normal gezogen. Die Symbole auf den Würfeln werden also nicht verdoppelt.



ERKLÄRUNGEN ZU DEN LOOTBOXKARTEN

Strumpfmaske: Den Spieler darfst du wählen, die Lootboxkarte wird zufällig bestimmt.



Waage: Die Lootboxkarten aller Spieler werden zusammengelegt, gemischt und dann im Uhrzeigersinn verdeckt an alle Spieler verteilt.

Wahrheitsserum: Du spielst die Karte, nachdem auch die Antwortmöglichkeiten vorgelesen wurden. Der Spieler, der die Frage vorliest, gibt keinen Tipp ab. Beim Spiel zu zweit wird diese Karte vor Spielstart entfernt.



Zauberstab: Diese Karte wird gespielt, bevor die Frage vorgelesen wird, und kann nur bei einer regulären Frage am Ende des Zuges gespielt werden. Es wird eine Frage der gewählten Kategorie vorgelesen. Du verlierst oder gewinnst aber den Token der Kategorie, die dem Feld entspricht, auf dem du stehst.

IMPRESSUM

©2023 microphant – Alle Rechte vorbehalten.

microphant

GbR Andreas Karl Herbert Bruxmeier, Ricardo Norbert Helms, Laura Nikolay
Hauptstraße 79

D-54455 Serrig

contact@microphant.de

microphant.de

Illustrationen & Grafikdesign: Störfish Studio

Tobias Metz, Lisa Nonnenmacher, Robin Hohnsbeen, Julia Schäfer

stoerfish.studio@gmail.com

stoerfishstudio.wixsite.com/home





Zock 'n' All: In dieser Kategorie weiß man nie, was einen erwartet. Alles, was irgendwie mit Computerspielen zu tun hat, kann hier vertreten sein. Insbesondere ist hier Platz für genreübergreifende Fragen, Videospieldmymen oder allgemeine Ereignisse und Fakten zum Gaming. Wer den Überblick fürs Ganze hat, kann hier punkten.



... uuund Action!: Hier geht's um Spiele, die Action versprechen. Vom klassischen Actiongame über Action-Adventures bis hin zu Jump 'n' Runs sind hier die Spiele vertreten, bei denen sich jeder Gamer auskennen sollte.



Gut in Schuss: Nachladen, Feuern! Wer in seinen Auseinandersetzungen gern bleihaltige Argumente verwendet, ist hier genau richtig. Ob Ego- oder Third-Person-Shooter, hier wird nicht lange diskutiert. Klassische Shoot 'em ups und Stealth-Spiele gehören auch dazu.



Looten & Leveln: Dies ist die Kategorie für alle, die gern epische Geschichten in Rollenspielen und Adventures erleben. Egal ob rundenbasiert oder actionreich, RPGler können hier ihr Nerdwissen preisgeben; wer Adventures mag, egal ob klassisch oder im Point-and-Click-Stil, hat aber auch sehr gute Chancen, hier zu punkten.



Denk mal!: Wer in Spielen gern sein Hirn einsetzt, ist hier genau richtig. Komplexe Strategiespiele und Simulationen gehören hier genauso dazu wie leichtgängige Knobel- und Geschicklichkeitsspiele.



Matchball: Möge der Beste gewinnen. Hier geht es um Wettkämpfe aller Art. Sportspiele, Rennspiele und Fighting Games sind hier fest im Programm. Für wen Sport eher Mord ist, kann auch mit Wissen zu Party-, Musik- und Tanzspielen punkten.