Spielbeschreibung des Rubbelkartenspiels

11m-König

Auf jeder Rubbelkarte befinden sich 9 Rubbelfelder, aufgeteilt in:
5 x (lachender Smiley) = Treffer und 4 x (trauriger Smiley) = Fehlschuss.

Die Anordnung der Gewinnaussagen ist von Karte zu Karte verschieden. Es gibt 126 verschiedene Kombinationen. Die Chance auf 5 Treffer bei 5 Versuchen liegt bei >1%.

Besonders interessant an diesem Spiel ist die Tatsache, dass es viele verschiedene Spielvariationen gibt. Ihren Ideen sind keine Grenzen gesetzt (die Spielvariante, sowie die Preisvergabe kann vom Veranstalter frei festgelegt werden)!

Spielidee Nr. 1

Es dürfen max. 5 Felder freigerubbelt werden.
Ziel ist es die 5 Fußbälle mit dem lachenden Smiley zu treffen!

= Treffer **= Kein Treffer**

Beispiel für Preisvergabe:	5 Treffer = Hauptpreis	(Wahrscheinlichkeit > 1%)
	4 Treffer = 2. Preis	(Wahrscheinlichkeit 16,7%)
	3 Treffer = 3. Preis	(Wahrscheinlichkeit 64,3%)
	usw……	

Spielidee Nr. 2

Spielmodus 1 gegen 1, jeder hat 5 Elfmeter.
Jeder Spieler hat eine Rubbelkarte. Die einzelnen Felder werden wie beim Elfmeterschießen, im Wechsel, nacheinander freigerubbelt. Gewonnen hat derjenige der nach 5 Elfmetern mehr Treffer hat. Bei Unentschieden werden die restlichen 4 Felder, im Wechsel, nacheinander freigerubbelt bis kein Torgleichstand mehr besteht.

Diese Beschreibung stellt keine Zusicherung von bestimmten Eigenschaften des Systems im Sinne unserer Lieferungs- und Zahlungsbedingungen sowie der gesetzlichen Bestimmungen dar. Sie dient lediglich zum besseren Verständnis und zur Erläuterung des Spiels.