

QUIBBIX-QUOTIENT

Nach dem Spiel schreibt jeder Profi ständig die Summe aller von ihm erreichten Spielquotienten fort. Der Quibbix-Quotient (QQ) ist der Durchschnitt aus diesen Spielquotienten, auf ganze Punkte auf- oder abgerundet.

$$\text{Quibbix-Quotient} = \frac{\text{Summe aller Spielquotienten}}{\text{Anzahl der Spiele}}$$

Dieser QQ wird beim nächsten Spielbeginn wieder in das Wertungsblatt eingetragen.

Beispiel:

Datum	Spielquotient	Summe	Anzahl der Spiele	QQ
12.2.	86,3	-	1	86
18.2.	79,8	166,1	2	83
28.2.	83,1	249,1	3	83
20.3.	90,2	339,4	4	85
02.4.	84,5	423,9	5	85
03.4.	83,0	506,9	6	84



Beispiel für das Wertungsblatt:
Ein Spieler hat nach 5 Runden 448 Gesamtpunkte erzielt. Das ergibt einen Spielquotienten von 89,6. Vor dem Spiel hat er seinen Quibbix-Quotienten (84,0) eingetragen. Das Profi-Ergebnis ist eine Quotientendifferenz von 5,6 Punkten.

Ravensburger

Das kreative Wortspiel

Ravensburger Spiel® Nr. 6115 2121

Autor: Gilbert Obermair

Wortspiel für 1-6 Spieler ab 12 Jahren

Inhalt: 120 Buchstabensteine aus Holz,

1 Wertungsblock,

1 Anleitung,

1 QQ-Aufkleber

Quibbix ist ein Wortspiel für phantasievolle Leute, ein Spiel für die ganze Familie!

Mit superleichter Grundregel: Jeder Spieler versucht zuerst aus 10, dann aus 15 und zum Schluß aus 20 Buchstabensteinen Wörter zu bilden, die sinnvoll sind bzw. von den Mitspielern als gültig anerkannt werden.

Das ist der Witz des Spiels: Durch kluges Kombinieren und in lustigen Gesprächen entscheidet jede Spielrunde immer wieder aufs neue, welche Wörter gültig sind und welche nicht. Es kommt nicht so sehr darauf an, zu gewinnen, sondern auch durch besonders originelle und lustige Wörter die Spielrunde zum Lachen zu bringen. Doch auch hier gilt: Wer zum Schluß die meisten Punkte gesammelt hat, ist der Gewinner!

ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler versucht, innerhalb von jeweils 5 Minuten zuerst 10, dann 15 und schließlich 20 Buchstabensteine so anzuordnen, daß sie sinnvolle bzw. gültige Wörter ergeben.

VORBEREITUNG

Die 120 Buchstabensteine werden verdeckt auf den Tisch gelegt und sorgfältig gemischt.

Jeder Spieler erhält ein Blatt des Wertungsblocks, auf das er seinen Namen schreibt.

PIELREGEL

Jede Spielrunde gliedert sich in drei Einzelspiele – die erste, zweite und dritte Buchstabenaufnahme.

ERSTE BUCHSTABENAUFNAHME

Jeder Spieler nimmt 10 Buchstabensteine und legt sie offen vor sich ab. Die restlichen Steine bleiben verdeckt in der Mitte des Tisches liegen.

Nun versucht jeder, innerhalb von 5 Minuten seine Buchstaben so anzurordnen, daß sie sinnvolle bzw. gültige Wörter ergeben. Ein Wort ist dann gültig, wenn es den Quibbix-Wörterregeln entspricht (siehe Seite 5).

Jeder Spieler darf einen oder zwei Steine aus seinem Vorrat als »Quibbix« verwenden. Ein »Quibbix« ist ein umgedrehter Stein, der mit der Blankoseite nach oben wie ein Joker einen beliebigen Buchstaben ersetzt.

Nach Ablauf der 5 Minuten beginnt das Vergleichen und Prüfen der Wörter der Spielpartner. Jetzt wird darüber geredet und entschieden, ob die gelegten Wörter gültig sind. Wird ein Wort von der Runde nicht akzeptiert, muß der Spieler es zu einem oder mehreren gültigen Wörtern umbauen.

Sind sich dann alle Mitspieler einig, daß nur noch gültige Wörter auf dem Tisch liegen, werden die Punkte gezählt. Jeder Spieler verdoppelt den Punktewert eines seiner Wörter, und zwar das mit den meisten Punkten. Die übrigen Wörter werden einfach gezählt. Bei gleichwerten Wörtern entscheidet der Spieler, welches er doppelt wertet. Ein »Quibbix« und nicht verwendete Steine zählen 0 Punkte. Danach trägt jeder Spieler seine Punktzahl in der ersten Spalte seines Wertungsblattes ein.

ZWEITE BUCHSTABENAUFNAHME

Jeder Spieler nimmt nun 5 weitere Steine aus dem Steinvorrat in der Mitte des Tisches und legt sie offen zu den zehn Steinen, die er bereits aus der ersten Aufnahme hat.

Innerhalb von 5 Minuten versucht jetzt wieder jeder, seine 15 Steine so anzurordnen und umzubauen, daß sie gültige Wörter ergeben. Wieder darf jeder Spieler einen oder zwei seiner Steine umdrehen und als »Quibbix« verwenden.

Man darf die vorhandenen Wörter weiterverwenden, z.B. auch verlängern. Oft wird man alles zu ganz neuen Wörtern umbauen, um so mehr Punkte zu erreichen.

Anschließend wird wie bei der ersten Buchstabenaufnahme von den Spielern gemeinsam entschieden, welche Wörter gültig sind. Danach zählt jeder Spieler seine Punkte (wie oben beschrieben) zusammen und notiert sie in der zweiten Spalte seines Wertungsblattes.

Einige Tips für

EINIGE TIPS FÜR QUIBBIX-PROFIS

Wer Quibbix auf einer mehr professionellen Ebene spielen möchte, sollte folgende Regeländerungen beachten:

1. Ein Wort ist nur dann gültig, wenn es den ersten fünf Wörterregeln entspricht. Die Ausnahmeregel gilt also nicht.
2. Es müssen immer fünf Spielrunden hintereinander ausgetragen werden.
3. An die Stelle der normalen Punktewertung tritt die Profiwertung.

PROFI-WERTUNG

Diese Punktewertung ist wie beim Golf nach einem Handicap-System aufgebaut. Dadurch hat auch ein schwächerer Spieler dieselben Chancen zu gewinnen.

Jeder Spieler muß dazu immer genau wissen, wie hoch sein QQ (Quibbix-Quotient) ist. Wie man den ermittelt, wird später erklärt. Vor dem Spiel trägt jeder Spieler seinen persönlichen QQ in sein Wertungsblatt ein.

Nach abgeschlossenem Spiel errechnet jeder seinen Spielquotienten und zwar mit einer Stelle hinter dem Komma. Der Spielquotient gibt die durchschnittlich je Spielrunde erzielten Punkte an.

$$\text{Spielquotient} = \frac{\text{Gesamtpunkte des Spiels}}{5}$$

Von diesem Spielquotienten zieht er seinen QQ ab. Das ergibt die Quotentendifferenz. Gewonnen hat dann der Spieler mit der größten Quotentendifferenz, nicht der mit den meisten Gesamtpunkten oder mit dem höchsten Spielquotienten.

Beispiel:

$$83,2 - 81,0 = + 2,2$$

Spielquotient - QQ = Quotentendifferenz

$$\text{Albert } 83,2 - 81,0 = + 2,2$$

$$\text{Sabine } 84,3 - 88,0 = - 3,7$$

$$\text{Martin } 79,2 - 76,0 = + 3,2.$$

Gewonnen hat also der schwächere Spieler, weil sein Spielquotient um + 3,2 Punkte über seinem QQ liegt.

DISKUSSIONSREGEL

Sollte nach den oben beschriebenen Wörterregeln nicht eindeutig entschieden sein, ob ein Wort gültig ist oder nicht, so müssen die Mitspieler gemeinsam eine Entscheidung treffen.

Nun zeigt es sich, wer ein echter Quibbitz-Spieler ist. Jetzt darf diskutiert werden, dürfen Einwände vorgebracht werden, jetzt ist auch die Gelegenheit, die Sache mit Humor zu betrachten. Hier kommt es aber auch darauf an, tolerant zu sein und Rücksicht auf weniger geübte Spieler zu nehmen. Man sollte nicht auf Biegen und Brechen auf einer Wortschöpfung bestehen, sondern auch die Bereitschaft zeigen, eigene Wörter umzubauen, wenn sich herausstellen sollte, daß sie nicht von allen Mitspielern akzeptiert werden. Die endgültige Entscheidung sollte einstimmig gefällt werden.

AUSNAHMEREGEL

Diese Regel besagt, daß es Ausnahmen von den oben beschriebenen Regeln geben kann, solange sie erklärt werden können bzw. soweit sie zur Unterhaltung aller Mitspieler beitragen. So kann man einer ungewöhnlichen Schreibweise zur Diskussion stellen: LEPERKNÖDEL = hartgekochte Leberknödel. Oder man interpretiert die Bedeutung einer besonders phantasievollen Wortschöpfung: FRISCHTEIGMUND = der Mund eines Menschen, der gerade an frischem Teig genascht hat.

Nur in wenigen Fällen wird ein Spieler auf diese Ausnahmeregel pochen und guten Gewissens darauf bestehen können, daß ihm für solche Wortschöpfungen Punkte gutgeschrieben werden, wenn nicht die ganze Spielrunde damit einverstanden ist. In der Regel wird er seine Wortschöpfung, nachdem man darüber lachen konnte, zurücknehmen und zu gültigen Wörtern umbauen.

Wenn man mit der Ausnahmeregel spielt, kann zusätzlich vereinbart werden, daß die originellste Wortschöpfung pro Runde mit fünf Extrapunkten prämiert wird.

Das kreative Wortspiel

DRITTE BUCHSTABENAUFNAHME

Jeder Spieler nimmt weitere 5 Steine auf und legt sie offen vor sich zu den bereits erhaltenen 15 Steinen. Jeder versucht nun, innerhalb von 5 Minuten seine jetzt 20 Steine so umzubauen und zu ordnen, daß sie gültige Wörter bilden. Auch hier dürfen wieder ein oder zwei Steine als »Quibbitz« verwendet werden.

Anschließend wird wieder, nachdem über die Gültigkeit der Wörter entschieden wurde, die Punktzahl für jeden Spieler in der dritten Spalte des Wertungsblattes eingetragen.

Schließlich wird die Gesamtpunktzahl jedes Spielers für diese Spielrunde zusammengezählt und in der vierten Spalte des Wertungsblattes eingetragen.

Beispiel für die erste Aufnahme:

A	E	J	M	R	R	S	S	T	U
.

Ergebnis bei 10 Steinen:

J	A	M	E	R	T	U	R	S
.

Im ersten Wort wurde ein »Quibbitz« verwendet, und zwar ersetzt ein umgedrehtes »S« den Buchstaben »M«. Bei der Wertung zählen die 8 Punkte von »JAM(M)ERT« doppelt (16 Punkte), »URS« zählt einfach (4 Punkte), das sind zusammen 20 Punkte.

Beispiel für die zweite Aufnahme:

A	E	E	D	V
.

Ergebnis bei 15 Steinen:

V	E	R	M	A	U	E	R	T	E	J	A	S	S
.

D Es wurde kein »Quibbitz« verwendet. Ein »D« bleibt übrig und zählt nicht mit. Die 13 Punkte von »VERMAUERTE« zählen doppelt (26 Punkte), »JASS« zählt einfach

(5 Punkte), das sind zusammen 31 Punkte.

Beispiel für die dritte Aufnahme:



Ergebnis bei 20 Steinen:



Es wurden zwei »Quibbix« verwendet, und zwar ersetzen ein »K« und ein »V« ein »C« und ein »U«. Bei der Wertung zählen die 16 Punkte von »S(C)HAUERWETTERS« doppelt (32 Punkte), »JA« (3 Punkte) und »M(U)ND« (4 Punkte) zählen einfach, das sind zusammen 39 Punkte. Insgesamt hat der Spieler in dieser Runde $20 + 31 + 39 = 90$ Punkte erzielt.

EINDE DES SPIELS

Gewinner ist der Spieler, der nach einer vereinbarten Zahl von Spielrunden die höchste Gesamtpunktzahl erzielen konnte.

Abschließend kann, wer will, seinen Spielquotienten errechnen. Der Spielquotient gibt die durchschnittlichen je Spielrunde erzielten Punkte an.

$$\text{Spielquotient} = \frac{\text{Gesamtpunkte des Spiels}}{\text{Anzahl der Spielrunden}}$$

QUIBBIX-SOLO

Quibbix kann man auch als entspannendes Solitaire-Spiel für sich alleine spielen. Wer nach den strengeren Regeln für Profis spielt, kann damit auch alleine seinen QQ bestimmen. Wie man den ermittelt, wird später erklärt.

Wörterregeln

Die QUIBBIX-WÖRTERREGELN

Vorab: Die Wörter müssen aus mindestens zwei Buchstaben bestehen. Die Umlaute Ä, Ö und Ü werden AE, OE, UE geschrieben.

LEXIKONREGEL

Zugelassen sind alle Wörter, die in einem Lexikon (z.B. Brockhaus) oder in einem Wörterbuch (z.B. Duden) verzeichnet sind. Beispiele: JA, MUND, PITSCHEPATSCHEНАSS.

Zwei oder drei Wörter, die im Lexikon oder Wörterbuch ein Stichwort bilden, gelten als ein Wort.
Beispiele: CORTINADAMPEZZO, QUOVADIS.

ZEITSCHRIFTENREGEL

Fremdwörter, Eigennamen, Wortkombinationen, Firmen- oder Produktbezeichnungen, die nicht im Lexikon oder Wörterbuch stehen, gelten nur dann, wenn man von ihnen guten Gewissens sagen kann, daß sie ohne nähere Erläuterung in einer Publikumszeitschrift stehen können und daß sie jeder durchschnittlich Gebildete versteht.

So gelten z.B.: FEEDBACK, FRUST, REAGAN, WALDQUELLE, AUSPUFFLOCH, IKEA.

Dagegen gilt z.B. nicht: TELEPROCESSING (da Fachsprache) oder FRISCHTEIGMUND (da sehr ungewöhnlich).

ABKÜRZUNGSREGEL

Abkürzungen gelten nur, wenn sie aus zwei oder mehr Buchstaben bestehen und wenn sie jeder durchschnittlich Gebildete ohne nähere Erläuterung versteht, unabhängig davon, ob sie im Duden verzeichnet sind oder nicht. Phantasieabkürzungen gelten nicht.

Beispiel: So gelten UNO (im Duden) oder HIFI (obwohl nicht im Duden), nicht aber QED (im Duden) oder MCP (nicht im Duden).

BEUGUNGSREGEL

Alle Wörter, Wortkombinationen und Abkürzungen, die der Lexikon-, Zeitschriften- oder Abkürzungsregel entsprechen, dürfen in allen grammatisch gültigen Beugungsformen dargestellt werden.

Beispiele: STRAHLENDEM, BUECHERN, TAUSENDSTEM, BELACHTEN.