

SCHÄTZEN SIE MAL!

Anleitung

Reinhard Staupe

Für 2 bis 8 Spieler ab 10 Jahren

Inhalt

- 180 Karten mit Ereignissen
- 30 Punktechips
- 1 Block mit Schätzbögen

Zusätzlich benötigt jeder Spieler einen Stift.



Ereignis

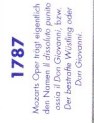


Symbol des Themensets



Jahreszahl

Erläuterung



Spielziel

Alle Spieler versuchen gleichzeitig den Zeitpunkt eines geschichtlichen Ereignisses möglichst genau einzuschätzen, indem sie einen Zeitraum auf ihrem Schätzbogen notieren. Je kleiner man den Zeitraum wählt, umso größer ist die Gewinnmöglichkeit, aber auch das Risiko, daneben zu tippen.

Spielvorbereitung

Die **Karten** werden mit der Ereignisseite nach oben gemischt und als Stapel bereitgelegt. Für eine Partie *Schätzen Sie mal* werden 10 Ereigniskarten benötigt. Die **Punktechips** werden nach Werten sortiert und gut erreichbar als Vorrat bereitgelegt. Jeder Spieler bekommt einen **Schätzbogen** und nimmt sich einen Stift.

Spielablauf

Ein Spiel läuft über insgesamt 10 Runden. Der älteste Spieler ist Startspieler, danach wechselt der Startspieler reihum im Uhrzeigersinn. In jeder Runde werden 3 Schritte nacheinander ausgeführt.

1. Punktechips auslegen

Der Startspieler legt zu Beginn jeder Runde von jedem der drei Werte je einen Punktechip aus dem Vorrat in die Tischmitte. Um sie wird in dieser Runde gespielt. Sollten noch Punktechips aus der vorherigen Runde bereit liegen, werden nur die fehlenden Chips ergänzt.



2. Ereignis einschätzen

Der Startspieler nimmt die oberste Karte vom Stapel und liest das Ereignis laut vor.

Wolfgang Amadeus Mozart komponiert die Oper *Don Giovanni*.

?!

! Bis zur Wertung darf die Rückseite der Ereigniskarte von keinem Spieler gesehen werden!

Anschließend notieren alle Spieler gleichzeitig geheim auf ihrem Schätzbogen eine beliebig große Zeitspanne, in der ihr Meißtung nach das Ereignis stattgefunden hat. Hat jeder Spieler ein Start- und ein Endjahr eingetragen, notiert er nun noch die Größe seines Zeitraums, also die Differenz von Start- und Endjahr in der letzten Spalte des Schätzbogens.

Es ist erlaubt eine auf das Jahr genaue Schätzung abzugeben, z.B. 1890 - 1890. In diesem Fall beträgt die Differenz 0.

Anna hat eine ungefähre Ahnung und schreibt 1750 – 1827 auf ihren Schätzbogen. Als Differenz trägt sie 77 ein. Bruno hat überhaupt keine Ahnung und schreibt 1530 – 1880. Als Differenz trägt er 350 ein. Clara ist sich unsicher und schreibt 1650 – 1850. Als Differenz trägt sie 200 ein. Dieter spielt riskant und schreibt 1790 – 1812. Als Differenz notiert er 22.

3. Wertung

Beginnend mit dem Startspieler liest jeder Spieler reihum im Uhrzeigersinn seine Differenz und seine Jahreszahlen vor. Der Startspieler dreht die Ereigniskarte um und gibt die korrekte Jahreszahl bekannt.

1787

Mozarts Oper trägt eigentlich den Namen *Il dissoluto punito ossia il Don Giovanni*, bzw. *Der bestrafte Wüstling oder Don Giovanni*.

Von den Spielern die das korrekte Jahr mit ihrem Zeitraum abgedeckt haben, nimmt sich derjenige mit der kleinsten geschätzten Differenz den höchsten Punktechip. Der Spieler mit der zweitkleinsten Differenz nimmt den zweithöchsten Punktechip, der Spieler mit der drittkleinsten Differenz nimmt sich den letzten Punktechip. Die gewonnenen Punktechips legen die Spieler vor sich ab.

Falls zwei oder mehr Spieler die korrekte Antwort mit ihrem geschätzten Zeitraum abdecken **und** die gleiche Differenz haben, nimmt sich von diesen Spielern der im Uhrzeigersinn näher zum Startspieler sitzende der höchsten noch zu vergebenden Punktechip. Alle anderen Spieler mit korrekter Antwort und gleicher Differenz folgen reihum im Uhrzeigersinn, bis alle drei Punktechips vergeben sind.

Alle Spieler die die korrekte Jahreszahl mit ihrem Zeitraum nicht abdecken, gehen in dieser Runde leider leer aus und bekommen keinen Punktechip.

Anna, Bruno und Clara haben richtig geschätzt. Da Anna die kleinste Differenz unter den richtigen Schätzungen hat (77), nimmt sie sich den Punktechip mit dem Wert 3. Clara hat die zweitkleinste Differenz (200) und nimmt sich den Punktechip mit dem Wert 2. Bruno nimmt sich für die drittkleinste Differenz unter den richtigen Schätzungen (350) den Punktechip mit dem Wert 1. Dieter hat sich verschätzt und bekommt nichts.

Der Startspieler wechselt im Uhrzeigersinn und eine neue Runde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet nach der 10. Runde. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert an Punktechips gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der mehr Punktechips mit dem Wert 3 gesammelt hat.

Das Spiel zu zweit

Im Spiel zu zweit werden zu Beginn einer Runde nur je ein Punktechip mit den Werten 1 und 2 ausgelegt. Bei einem Unentschieden bei Spielende gewinnt derjenige Spieler, der mehr Punktechips mit dem Wert 2 gesammelt hat.



© 2008 HUCH & friends

Vertrieb:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

www.huchandfriends.de

Autor: Reinhard Straupe

Illustration / Gestaltung:

HUCH & friends / Volker Maas