

SCHÄTZEN SIE MAL!

Anleitung

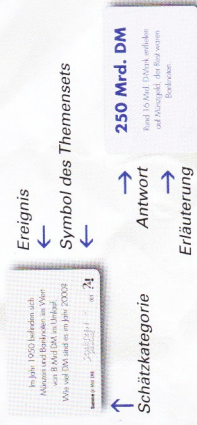
Reinhard Staupé

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.



Spielziel

Alle Spieler versuchen gleichzeitig die zu einem Ereignis gehörende Zahl möglichst genau einzuschätzen, indem sie eine Schätzspanne auf ihrem Schätzbogen notieren.

Je kleiner man die Schätzspanne 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.

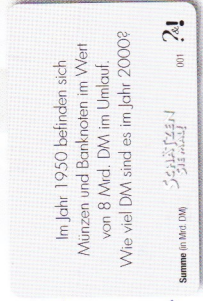
1. Punktechips auslegen

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 (1) und die Schätzkategorie (2) laut vor.



! 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 Schätzspanne, in der ihrer Meinung nach die Antwort liegt. z. B.:

Kategorie: Jahr = 1800 - 1950

Kategorie: Preis (in Mio. €) = 80 - 110 Mio. €

Kategorie: Anteil (in %) = 10 - 23 %

Hat jeder Spieler eine Start- und eine Endzahl eingetragen, notiert er nun noch die Größe seiner Spanne, also die Differenz von Start- und Endzahl in der letzten Spalte des Schätzbogens.

Es ist erlaubt, eine auf die Zahl genaue Schätzung abzugeben, z. B. 423 - 423. In diesem Fall beträgt die Differenz 0.

*Anna hat eine ungefähre Ahnung und schreibt 180 - 400 Mrd. DM auf ihren Schätzbogen. Als Differenz trägt sie 220 ein.
Bruno hat überhaupt keine Ahnung und schreibt 10 - 800 Mrd. DM. Als Differenz trägt er 790 ein.*

Clara ist sich unsicher und schreibt 50 – 400 Mrd. DM.
Als Differenz trägt sie 350 ein.
Dieter spielt riskant und schreibt 270 – 300. Als
Differenz notiert er 30.

3. Wertung

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

250 Mrd. DM

Rund 16 Mrd. DMark entfielen
auf Münzgeld, der Rest waren
Banknoten.

Antworten sind immer mathematisch korrekt auf ganze Zahlen gerundet.

Von den Spielern, die die korrekte Zahl mit ihrer Schätzspanne 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 ihrer Schätzspanne abdecken und die gleiche Differenz haben, nimmt sich von diesen Spielern der im Uhrzeigersinn näher zum Startspieler sitzende den 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 Antwort mit ihrer Schätzspanne 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 (220), nimmt sie sich den Punktechip mit dem Wert 3.

Clara hat die zweitkleinste Differenz (350) und nimmt sich den Punktechip mit dem Wert 2.
Bruno nimmt sich für die drittkleinste Differenz unter den richtigen Schätzungen (790) 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.

1800	- 1950	Differenz: 150
200	- 300 Mrd. €	Differenz: 100
10	- 25%	Differenz: 15
12	- 12 Mrd. \$	Differenz: 0
30.600	- 82.000	Differenz: 51.400
20	- 42 cm	Differenz: 22
30	- 45 sec.	Differenz: 15
1987	- 1996	Differenz: 9
100	- 149 cm	Differenz: 49
3	- 11 kg	Differenz: 8

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 Staups

Illustration / Gestaltung:

HUCH! & friends / Volker Maas

