

SCORPIO

EIN QUIZ WIE KEIN ANDERES

von Paul Catty
für 4 - 16 Spieler ab 12 Jahren
Piatnik Spiel Nr. 639593
© 2010 Piatnik, Wien
Printed in Austria

2 bis 4 Teams von 2 bis 4 Spielern können teilnehmen, also bis 16 Personen. Dazu kommt ein Spielleiter. Dieser kann für alle Spiele ernannt werden oder jeweils für ein Spiel von den Teams zur Verfügung gestellt werden. Beim Spiel mit nur 4 Spielern (2 Teams à 2 Spieler) wird ohne Spielleiter gespielt (siehe Rückseite).

Spielinhalt:

- 1 Countdown-Timer
- 330 Fragekarten mit schwarzer Rückseite
- 110 Schlusskarten mit roter Rückseite
- 1 Spielplan



Spielvorbereitung:

- Jedes Team bekommt eine Spielfigur und stellt diese auf eines der Startfelder auf dem Spielplan.
- Die Fragenkarten und die Schlusskarten werden in zwei verdeckten Stapeln vor dem Spielleiter abgelegt.
- Timer: Vor dem Spiel wird vereinbart, wie viel Zeitguthaben die Teams erhalten. Dieser Wert wird für jedes Team auf der Uhr eingestellt. Die Farben der Spielfiguren entsprechen den Farben des Timers, so dass zum Beispiel die Anzeige für das Team mit der gelben Spielfigur mit der gelben Taste am Timer angezeigt wird.

Anmerkung: Die Erfahrung hat gezeigt, dass junge Spieler anfangs bis zu 10 Minuten brauchen, erwachsene Anfänger 5, routinierte Spieler 3 Minuten. Das Zeitguthaben sollte immer möglichst knapp bemessen sein, sonst geht die Spannung, die gegen Ende des Spiels aus dem Zeitdruck entsteht, verloren.

Spielablauf:

Der Spielleiter zieht die oberste Fragenkarte und stellt die oberste Frage an das erste Team. Nachdem er die Frage zu Ende gelesen hat, startet er für das betreffende Team den Timer. Die Zeit läuft, bis das Team entweder eine Antwort gegeben oder gepasst hat, dann wird der Timer sofort gestoppt.

Gelingt es dem Team, die richtige Antwort zu geben, darf es mit seiner Spielfigur um die in eckigen Klammern angegebene Anzahl von Feldern weiterziehen.

Gelingt dies nicht, wird die Frage reihum im Uhrzeigersinn an die anderen Teams gestellt. In diesem Fall wird die Uhr nicht ausgelöst, aber es gibt keine Nachdenkzeit: Entweder das betreffende Team gibt sofort eine Antwort, oder die Frage wird an das nächste Team weitergegeben.

Ein Team, das die richtige Antwort gibt, darf die entsprechende Anzahl an Feldern weiterziehen.

Kann kein Team die Frage richtig beantworten, löst der Spielleiter die Frage auf.

Danach liest der Spielleiter für das nächste Team die zweite Frage von der Karte vor, und so weiter. Eine Lösung gilt als richtig, wenn sie zumindest die auf der Karte **fettgedruckten** Worte enthält. Worte, die auf der Karte nicht fettgedruckt sind, müssen nicht in der Lösung vorkommen. Hat eine Mannschaft sein Zeitguthaben verbraucht, so scheidet sie aus.

Schlussphase:

Erreicht ein Team das gelb umrandete Feld, bleibt es mit seiner Figur dort stehen, auch wenn es mehr Felder ziehen dürfte. Wenn das Team das nächste Mal dran kommt, muss es Fragen von einer **Schlusskarte** beantworten. Auch hier werden die Fragen vom Spielleiter vorgelesen und der Timer gestartet.



Hier gelten folgende Regeln:

Wenn es gelingt, **alle fünf** Fragen auf der Schlusskarte innerhalb der dem Team verbleibenden Zeit richtig zu beantworten, hat das Team gewonnen. Wenn dem Team eine Frage misslingt, bleibt seine Spielfigur stehen und das Team muss versuchen, in der nächsten Runde alle 5 Fragen einer neuen Schlusskarte zu beantworten.

SPIELREGEL FÜR 4 SPIELER OHNE SPIELLEITER:

Jedes Team bestimmt einen Spieler, der die Aufgaben des Spielleiters für das gegnerische Team übernimmt. Vor Beginn des Spiels bekommt jedes Team eine Fragenkarte, die verdeckt vor diesem Spieler abgelegt wird.

Beginnt **Team A**, so nimmt der vorher bestimmte Spieler von **Team B** die Fragenkarte und liest die oberste Frage vor. Sobald er die Frage zu Ende gelesen hat, startet er den Timer für Team A und stoppt ihn, wenn das Team eine Antwort gegeben oder gepasst hat. Jedes Mal, wenn Team A an der Reihe ist, liest der Spieler von Team B die jeweils nächste Frage vor und betätigt den Timer. Nach drei Fragen wird eine neue Karte vom Stapel gezogen usw.

Bei Team B liest der vorher bestimmte Spieler von Team A die Frage vor und startet den Timer.

Spieltipps:

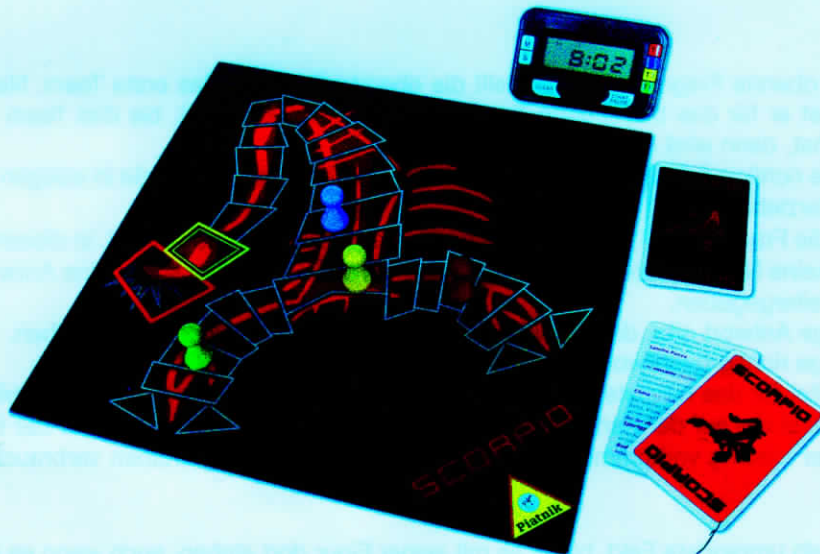
Der Schlüssel zum Erfolg bei Scorpio ist nicht nur das Wissen sondern auch die **Zeiteinteilung**: Wer am besten mit dem Zeitguthaben wirtschaftet, hat gute Chancen zu gewinnen. Das braucht allerdings Übung – die ersten paar Spiele sollten vielleicht als Übung betrachtet werden.

Auch die Zusammensetzung der Teams ist ausschlaggebend für den Erfolg. Empfehlenswert ist eine möglichst breite Streuung an Gebieten, bei denen sich die Teammitglieder „auskennen“

Jedes Team sollte vor Beginn des Spieles einen „Sprecher“ bzw. eine „Sprecherin“ ernennen, der / die die Lösung sagt. Dadurch kann der Spielleiter zwischen Beratung und Nennung der Lösung unterscheiden.

Es ist wichtig, dass die Teams untereinander beraten, bevor sie ihren Lösungsvorschlag nennen. Aber die Zeit ist knapp! Es ist manchmal ratsam, schnell zu passen, wenn dem Team wenig Zeit bleibt.

Der Timer erlaubt es, den Zeitverbrauch auch nach Erreichen des Limits zu protokollieren. Es ist also möglich, die Regeln so zu ändern, dass ein Team bei Verbrauch seines Zeitguthabens nicht automatisch ausscheidet. Die zusätzlich benötigte Zeit kann mitgeschrieben und am Ende aller Spiele als Abzug zusammengerechnet werden.



Wenn Sie zu „Scorpio“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:
Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne, Postfach 79, A-1141 Wien

www.piatnik.com