

Magic Numbers

Wer kennt die Zahl / Das Zahlenquiz

Unser Leben wird von Zahlen begleitet. Das fängt schon bei unserer Geburt an, wo uns direkt das Geburtsdatum, -gewicht und -größe zugeordnet wird. Viele Zahlen die uns im Laufe unseres Lebens begegnen, sind untrennbar mit einer ganz bestimmten Bedeutung verbunden. Wir brauchen nur die Zahl zu sehen und wissen sofort worum es geht.

Jede Karte in diesem Spiel ist eine Art Rätsel. Auf der Karte steht eine Zahl (manchmal auch mehrere) und die Mitspieler haben die Aufgabe die Bedeutung dieser Zahl(en) herauszufinden.

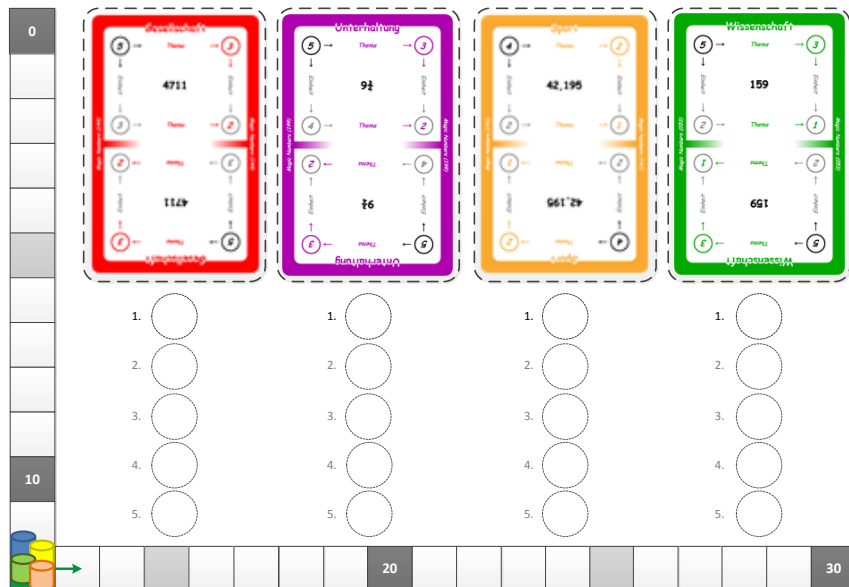
Material

- 220 Karten in 8 verschiedenen Farben (Themenbereiche).
- 4 Biet-Chips mit den Werten 3, 2, 1 und 0 in 6 verschiedenen Farben (Spieler)
- Eine Zählleiste und je Spieler einen Markierungsstein
- 4 Übersichtskarten die zeigen, welche Themen die verschiedenen Themenbereiche enthalten



Vorbereitung

Mischt die Karten und legt 4 Karten nebeneinander mit der Zahl-Seite nach oben in die Tischmitte. Weitere 8 Karten bilden den Nachziehstapel und werden mit der Zahl-Seite nach oben bereitgelegt. Jeder Spieler startet mit einem Guthaben von 12 Punkten indem für jeden Spieler ein Markierungsstein auf das Startfeld der Zählleiste gelegt wird.



Spielablauf

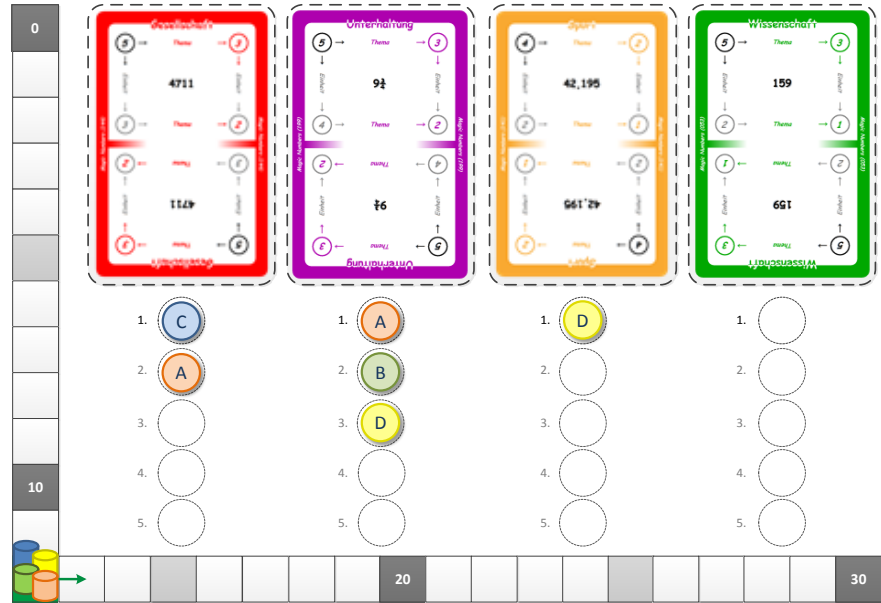
Die Spieler müssen Gebote abgeben, um eine Zahl erraten zu dürfen. Für richtige Antworten erhalten sie Punkte. Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte besitzt, gewinnt das Spiel.

Es wird reihum (im Uhrzeigersinn) gespielt. Ein Spielzug besteht aus zwei Phasen.

- Bieten: Jeder Spieler kann Gebote für beliebig viele Karten abgeben
- Lösen: Alle Karten für die geboten wurde, werden nun gelöst

Bieten

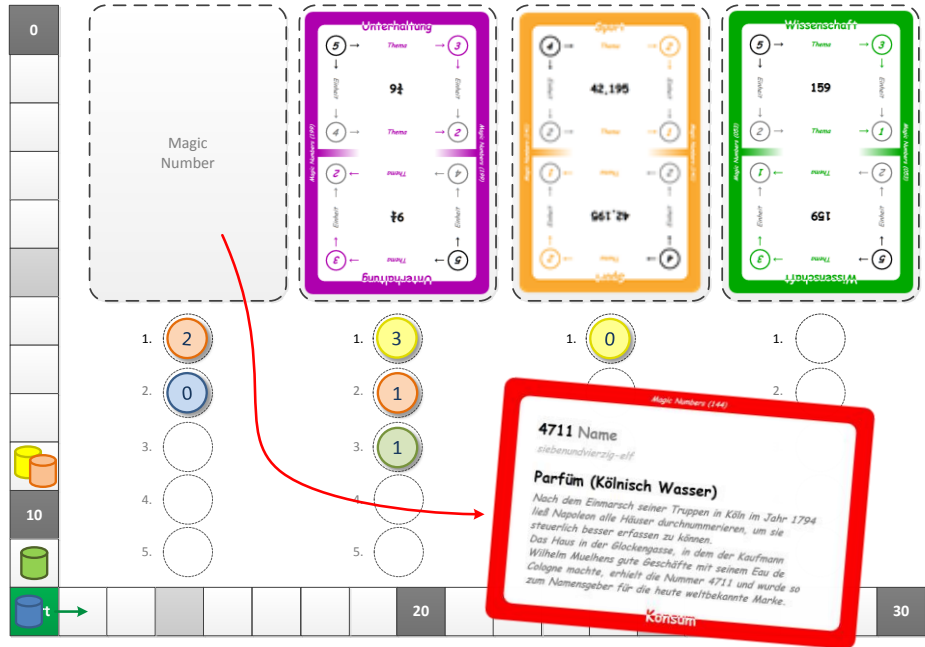
Die Spieler entscheiden sich reihum für eine der 4 ausliegenden Karten und legen einen Biet-Chip (Wert 0 bis 3) verdeckt auf das jeweils oberste freie Bietfeld. Es wird solange weiter geboten bis kein Spieler mehr bieten will oder kann. Jeder Spieler kann bis zu vier Gebote abgeben, für eine bestimmte Karte darf er allerdings nur einmal bieten. Ein Spieler der gepasst hat kann in der nächsten Runde wieder einsteigen.



Die Abbildung zeigt die Situation nach dem Ende der Bietrunde. Spieler A und D haben für mehrere Karten geboten, die vierte Karte hat keine Interessenten.

Lösen

Nachdem kein Spieler mehr bieten will, werden alle Karten der Reihe nach gelöst. Zunächst werden alle gesetzten Chips umgedreht und pro Karte nach ihrem Wert absteigend sortiert. Bei gleichem Wert muss die ursprüngliche Reihenfolge erhalten bleiben. Für jeden Biet-Chip wird der Markierungsstein des zugehörigen Spielers auf der Zählleiste um die entsprechende Punktzahl nach hinten versetzt. Sollte ein Spieler weniger als 0 Punkte haben bleibt er auf dem 0-Punkte-Feld stehen.



Die Karten werden nun von links nach rechts abgearbeitet. Zunächst wird ein Quizmaster bestimmt. Idealerweise ist dies ein Spieler, der bei dieser Karte nicht geboten hat. Sollten alle Spieler geboten haben, wird derjenige Spieler Quizmaster, dessen Chip auf der letzten Position liegt.

Nun versucht der erstplatzierte Spieler die Bedeutung der Zahl herauszufinden. Falls er die Antwort nicht weiß oder eine falsche Antwort nennt ist der zweitplatzierte Spieler an der Reihe, usw.

Wenn kein Spieler direkt lösen kann kommt erneut der erstplatzierte Spieler zum Zug und darf um einen Hinweis (Thema oder Einheit) bitten. Wieder wird in der Reihenfolge der Plazierungen versucht die richtige Bedeutung zu nennen. Klappt auch das nicht wird der zweite Hinweis preisgegeben und ein letztes Mal versucht zu lösen.

Der Spieler, der letztendlich die richtige Antwort gibt erhält die auf der Karte notierten Punkte (Vorrücken auf der Zählleiste) und zwar in Abhängigkeit von den benötigten Hinweisen:

- Ohne Hinweise: links oben
- Thema: rechts oben
- Einheit: links unten
- Thema und Einheit: rechts unten



So werden alle Karten gelöst, für die mindestens ein Gebot abgegeben wurde. Danach werden 4 neue Karten vom Nachziehstapel auf den Spielplan gelegt und der Startspielermarker an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet nach der zu Beginn vereinbarten Rundenzahl. Für jeden Themenbereich (Farbe) in dem man mindestens eine Karte sammeln konnte erhält man nochmal 2 Extra-Punkte. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Bei Punktegleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Karten.