

Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: Ratespiel
Spieler/Teams: 2 – 6
Altersempfehlung: ab 12 Jahre
Spieldauer: ca. 60 – 90 Minuten
Können ○●○○○ Glück



GUINNESS[®]

SPIEL DER REKORDE



Wissen Sie, wieviel Buchstaben ein Japaner auf einem einzelnen Reiskorn niederschreiben kann? Bei wieviel Stück der Eierschälerekord liegt? Wie oft ein Amerikaner, der an einem Dauer-Schluckauf leidet, in seinem Leben schon „gehickt“ hat? Welchen Durchmesser die bisher größte Kaugummiblaste hatte? Was der bislang teuerste Fingerhut eingebracht hat?

Sie wissen die Antworten nicht!? Das macht gar nichts, denn nicht Wissen und Bildung stehen bei diesem hochinteressanten und neuartigen Ratespiel im Vordergrund, sondern das treffsichere Einschätzen der tatsächlichen Rekordergebnisse.

In zwei Durchgängen pro Runde können die Spieler ihre Vermutungen äußern und eventuell korrigieren, dann werden ihre Schätzungen mit der richtigen Antwort verglichen. Wer dieser am nächsten gekommen ist, darf seine Figur auf der Spielbahn drei Felder vorrücken und kommt damit dem Ziel, Weltmeister im Rekorde-Raten zu werden, einen großen Schritt näher.

Über 1500 überraschende, verrückte, witzige, interessante und kaum zu glaubende Rekordleistungen aus vielen verschiedenen Kategorien, wie beispielsweise Mensch, Tier, Pflanzenwelt, Verkehr oder Medien, werden vorgestellt — nehmen Sie die Herausforderung an, machen Sie sich an die Lösung der Fragen und erreichen Sie eine neue Bestleistung im Raten der Superlative!

Ziel

Wer als erster das Zielfeld (Nr. 39) erreicht, ist Sieger des Spiels und Weltmeister im Rekorde-Raten.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 507 Fragekarten (mit je 3 Fragen)
- 6 Spielfiguren
- 1 Würfel
- 1 Kartenhalter
- 1 Schreibblock

Spielvorbereitung

Die Fragekarten werden gut gemischt und anschließend so im Kartenhalter untergebracht, daß die Seiten mit den Fragen nach vorne ausgerichtet sind.

Jeder Spieler (gleichbedeutend mit „Spielteam“) wählt eine Spielfigur aus und stellt sie auf einen der sechs Startpfeile.

Der Schreibblock wird in sechs etwa gleich große Blöcke aufgeteilt, wovon jeder Spieler einen erhält. Nun benötigt jeder Teilnehmer noch einen Schreibstift und schon kann es losgehen...

Spielablauf

Ein beliebiger Spieler beginnt.

Er zieht die vorderste Karte aus dem Halter, würfelt und liest die der Augenzahl entsprechende Frage vor. Weder er selbst noch die anderen Spieler dürfen dabei die Antwort auf der Rückseite lesen.

Erste SchätZRunde

Nun beginnt die erste SchätZRunde. Jeder Spieler (also auch der Spieler am Zug) notiert für **sich!** -die von ihm geschätzte Antwort auf diese Frage auf seinem Block.

Grundsätzlich gilt:

- Es dürfen keine Diskussionen, Absprachen, gegenseitige Tips usw. vorgenommen werden.
- Es darf nur eine einzige Zahl (möglichst mit der Längen-, Gewichts-, Geldeinheit usw. versehen) angegeben werden, also keine Von-Bis-Beträge oder mehrere verschiedene Zahlen. Es muß aber keine ganze Zahl (z.B. 2; 6; 17 cm; 5 Monate; 21 kg usw.) sein, sondern sie kann auch über Dezimalstellen (z.B. 3,72; 4,50 \$; 1,5 Jahre; 0,37 mg usw.) verfügen.

Hat jeder Spieler seine erste Schätzung notiert, werden alle Vermutungen reihum, angefangen mit dem Spieler, der die Frage stellte, laut vorgelesen.

Diese erste SchätZRunde dient noch nicht der Bewertung, sondern lediglich als Orientierung für die einzelnen Spieler, ob sie mit ihren Schätzungen im allgemeinen Bereich liegen oder (evtl. extrem) darüber bzw. darunter.

Zweite SchätZRunde

Nachdem alle Spieler ihre ersten Vermutungen veröffentlicht haben, notiert nun jeder seine zweite Schätzung; auf diese zweite Zahl kommt es an, denn nur sie zählt anschließend für die Wertung.

Hierbei hat jeder noch einmal die Gelegenheit, eine erste Schätzung zu überdenken und evtl. zu korrigieren, insbesondere dann, wenn ein großer Unterschied zu den Vermutungen der Mitspieler besteht.

Es steht aber jedem Spieler offen, auch die Zahl der ersten SchätZRunde wieder für die zweite Runde zu übernehmen, wenn er der festen Überzeugung ist, genau richtigzuliegen.

Nachdem alle Spieler ihre zweite Schätzung notiert haben, werden auch diese Zahlen reihum vorgelesen. Anschließend wird die Fragekarte umgedreht und die richtige Antwort bekanntgegeben.

Wertung

Der Spieler, der mit seiner Schätzzahl am dichtesten an das tatsächliche Rekord-Ergebnis herankommt, gewinnt 3 Punkte, d.h. seine Figur zieht 3 Felder vorwärts.

Derjenige mit der zweitbesten Schätzung darf seine Figur um 2 Felder vorrücken.

