

PI MAL DAUMEN

DAS ANDERE WISSENSSPIEL



Das andere Wissensspiel für 3 - 6 Spieler ab 12 Jahren

SPIELIDEE

Wie bei anderen Wissensspielen werden auch bei „Pi mal Daumen“ Fragen gestellt, nur, die Antworten muß man nicht wissen, zumindest nicht exakt. In den meisten Fällen kann man die korrekte Antwort gar nicht kennen, denn sie ist oft sehr ungewöhnlich. Immer ist ein Zahlenwert gefragt, und da genügt es, Annäherungswerte zu benennen.

SPIELMATERIAL

1 dreieckiger Spielplan
6 Spielfiguren „Daumenhände“
220 beidseitig bedruckte Fragekarten (1320 Fragen)

SPIELVORBEREITUNG

- ▲ Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- ▲ Etwa ein Viertel der Karten wird in zwei Stapeln links und rechts neben den Plan gelegt, so daß alle Spieler gut einen Stapel erreichen können. Zunächst werden die Karten mit der weißen Rahmenfarbe durchgespielt (violette Seite oben). Wenn diese Fragen nach vielen Spielen alle bekannt sind, werden die Fragen mit violetter Rahmenfarbe gelesen.
- ▲ Jeder Spieler wählt eine Figur und stellt sie auf das Startfeld mit dem Schmetterling.
- ▲ Wer zuerst seinen Daumen hochstreckt, darf anfangen. Danach verläuft das Spiel reihum im Uhrzeigersinn.

SPIELVERLAUF

- ▲ Zuerst der Startspieler und dann immer der Reihe nach wird ein Spieler zum Vorleser. Er nimmt eine oben liegende Karte von einem der beiden Kartenstapel und dreht sie um, ohne daß die anderen Einblick bekommen. Die gültige Frage wird also immer von der Rückseite vorgelesen.



- ▲ Die Farbe des Feldes, auf dem die eigene Figur steht, bestimmt, welche Frage vorgelesen wird: gelbes Feld – gelbe Frage, grünes Feld – grüne Frage, lachsfarbenes Feld – lachsfarbene Frage! Steht die eigene Figur noch auf dem Startfeld, wird immer die oberste (lachsfarbene) Frage vorgelesen.
- ▲ Steht in Klammern eine Maßangabe, z.B. (cm), wird diese mitgelesen.
- ▲ Als Antwort muß man immer eine Zahl nennen.
- ▲ Der Spieler links vom Vorleser hat den ersten Antwortversuch. Der Vorleser vergleicht die gesagte Antwort mit der Skala auf der Fragekarte.
 - ▶ Liegt die Antwortzahl links oder rechts der Lösungsskala, sagt der Vorleser „außerhalb“, und der Spieler erhält für seine Antwort „0“ Punkte. Seine Figur bleibt stehen.
 - ▶ Liegt die Antwortzahl innerhalb der Lösungsskala, erhält der Spieler den dort angegebenen Wert. Seine Figur zieht entsprechend viele Felder vor.
- Immer, wenn ein Spieler beim Vorsetzen ein Feld erreicht, das besetzt ist, zieht er auf das nächste freie Feld in Laufrichtung.
- ▶ Wenn der Spieler nicht den höchsten Punktwert (das sind immer 6 Punkte) erreicht, hat der nächste Spieler im Uhrzeigersinn einen Rateversuch zu derselben Frage. Er muß mit seiner Antwort jedoch einen höheren Punktwert erreichen, sonst erhält er null Punkte. Es reicht also nicht aus, sich an die Antwort des Vorgängers „anzuhängen“.
- ▶ Erzielt er einen höheren Punktwert, darf er um die von ihm erreichten Punkte mit seiner Figur vorziehen.
- ▶ So wird die Raterunde fortgeführt, bis entweder ein Spieler 6 Punkte erzielt hat oder der letzte Spieler der Runde eine Antwort gegeben hat.
- ▲ Zumeist liegt die Antwortzahl zwischen zwei auf der Skala angegebenen Zahlen, dann ist die erzielte Punktzahl leicht abzulesen, da immer zwischen zwei Lösungswerten eine Punktzahl steht. Wenn allerdings eine auf der Skala angegebene Lösungszahl exakt genannt wird, erhält der Spieler immer die höhere Punktzahl zugesprochen, das ist die, die näher an der korrekten Lösungszahl steht.

Beispiel für eine Fragerunde:

Es spielen Wolfgang, Bärbel, Gaby, Annette und Peter. Peter ist der Vorleser und zieht die oberste Karte vom verdeckten Stapel. Da Wolfgang auf einem lachsfarbenen Feld steht, liest Peter die erste Frage (siehe Abbildung) vor. Die Klammerangabe (in Millionen Jahren) liest er ebenfalls mit. Wolfgang schätzt „10“. Damit ist er „außerhalb“ und erhält 0 Punkte. Bärbel weiß nun, daß 10 Millionen falsch ist, aber nicht, ob es mehr oder weniger Jahre sein müssen. Sie sagt „500“. Da 500 zwischen 330 und 520 liegt, erhält sie 3 Punkte, darf also mit ihrer Figur 3 Felder vorrücken. Gaby tippt „350“. Da auch 350 zwischen 330 und 520 liegt, hat sie ebenfalls 3 Punkte. Diese darf sie aber nicht ziehen, denn sie hätte einen höheren Punktwert als Bärbel erzielen müssen. Annette vermutet nun, daß die richtige Antwort zwischen 10 und 350 liegt und tippt „240“. Dafür erhält sie 6 Punkte, die sie nun vorrücken darf. Denn für alle Antworten zwischen 120 und 240 hätte es 6 Punkte gegeben. Zum Schluss verrät Peter, daß 175 die exakte Antwort gewesen wäre. Danach ist Wolfgang der neue Vorleser.



- ▲ Sollte in einer Runde keiner das Höchstergebnis von 6 Punkten erzielt haben, erhält auch noch der Vorleser Punkte. Er bekommt 6 Punkte minus dem höchsten Ergebnis des besten Raters zugesprochen.

Beispiel: Wolfgang hat 0 Punkte, Bärbel hatte 2, Annette 3 und Peter hat 4 Punkte erreicht. Gaby, die Vorleserin, bekommt jetzt selber noch 2 Punkte (6 - 4 = 2) zuerkannt.

- ▲ Nach der Punktvergabe liest der Vorleser noch die richtige Antwort vor (falls sie keiner erraten hat) und legt die abgehandelte Fragekarte in die Schachtel zurück. Der links neben dem alten Vorleser sitzende Spieler wird neuer Vorleser.



Bonusfelder

- ▲ Wer auf diesem Feld steht (oder freiwillig dort stehenbleibt) und letzter auf der Laufstrecke ist, erhält eine Bonusfrage.
- ▲ Zuerst wird die Runde zu Ende gespielt, also bis die Fragekarte in die Schachtel zurückgelegt wird und jeder, der durfte, mit seiner Figur gezogen ist.
- ▲ Wenn eine Figur auf diesem Bonusfeld steht, liest der linke Nachbar diesem Spieler eine Frage vor. Er zieht eine neue Karte und die Farbe des Bonusfeldes bestimmt die Frage auf der Rückseite der Karte.
- ▲ Der Spieler auf dem Bonusfeld hat nur eine Antwortmöglichkeit. Erzielt er dabei ein Punktergebnis, darf er sofort die doppelte Anzahl an Feldern mit seiner Figur vorziehen!
- ▲ Um die Bonus-Chance dieses Sonderfeldes gezielt zu nutzen, darf jeder beim Überqueren dieses Feldes Punkte verfallen lassen und dort stehenbleiben (falls dort nicht schon eine andere Figur steht!). Allerdings wird ihm die Frage nur dann gestellt, wenn am Ende der Fragerunde er auch tatsächlich letzter auf der Laufstrecke ist.

-3

Minusfelder

- ▲ Am Ende der Laufstrecke gibt es Felder mit Minuszahlen, das sind **Bremsfelder** für den führenden Spieler.
 - ▲ Wenn ein Spieler auf einem Feld mit Minuszahl steht und gleichzeitig der erste auf der Laufstrecke ist, dann muß er von seinem Punktergebnis die auf dem Feld angegebene Punktzahl abziehen und dementsprechend seine Figur bewegen.
1. Bsp.: Punktzahl 4, Felderzahl -1 = 3 Felder vorrücken
 2. Bsp.: Punktzahl 2, Felderzahl -2 = stehenbleiben
 3. Bsp.: Punktzahl 3, Felderzahl -4 = 1 Feld zurückziehen
 4. Bsp.: Punktzahl 0, Felderzahl -4 = 4 Felder zurückziehen
- ▲ Durch Rückversetzen kann es durchaus passieren, daß in einer Runde mehrere Spieler, wenn sie an der Reihe sind, in der ersten Position stehen und deshalb ein solches Minusfeld berücksichtigen müssen.
 - ▲ Auch der Vorleser muß, wenn er Punkte zuerkannt bekommt und in erster Position auf einem dieser Minusfelder steht, die Minuszahl berücksichtigen.
 - ▲ Wenn man beim Rückwärtsziehen auf ein besetztes Feld gelangt, setzt man seine Figur auf das nächste freie Feld dahinter.

SPIELLENDE UND SPIELSIEGER

Sobald ein Spieler mit seiner Figur auf das Zielfeld (Pyramide) zieht (übrige Punkte verfallen), endet das Spiel sofort und dieser Spieler hat gewonnen.

Der Autor

Grzegorz Rejchtman, Jahrgang 1970, lebt in Schweden. Der gebürtige Pole, der seinen Abschluß in den Bereichen Informatik und Wirtschaftswissenschaft gemacht hat, bevorzugt Spiele, die schnell zu erlernen sind und an denen viele Personen teilnehmen können, so wie sein originelles Wissensspiel. Dies ist das erste Spiel, das von ihm in Deutschland erscheint.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Illustration: Grafik Studio Krüger, Helmut Krüger

Grafik: Anke Pahl / Thilo Räck

Foto: Dirk Hoffmann

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern und Regellesemern.

Art.-Nr. 681418

© 1999 KOSMOS Verlag

Pfizerstr. 5-7 · D-70184 Stuttgart

ALLE RECHTE
VORBEHALTEN
MADE IN GERMANY

KOSMOS®

Spiele-Galerie

Start

Ziel

PI MAL
DAUMEN

