



REKORDJAGD

Für 2–6 Rekorde-Fans ab 7 Jahren

Design: Kreativbunker

Redaktion: S. Hägele & St. Brück

DAS IST DRIN



56 Karten,
inklusive 1 Gamemaster*-Karte



30 Siegpunktechips

Zusätzlich benötigt ihr ein Smartphone mit Timer-Funktion. (Und für die Variante zusätzlich noch Zettel und Stifte zum Notieren der Antworten.)

DARUM GEHT'S!

Ihr spielt gemeinsam und versucht, die Fragen so genau wie möglich zu beantworten. Dazu müsst ihr euch nicht nur die Texte gut durchlesen, sondern auch die Abbildungen genau anschauen, denn auch dazu werden Fragen gestellt ...

ALS ERSTES ...

- ✦ Sucht die Gamemaster-Karte heraus und legt sie separat bereit. Mischt anschließend die restlichen 55 Karten und legt sie als Stapel mit der Bildseite nach oben bereit.
- ✦ Die Person mit der rekordverdächtigsten Frisur beginnt. Sie wird zum ersten Gamemaster. Danach wechselt diese Rolle reihum nach links weiter, bis das Spielende (s. u.) erreicht ist.
- ✦ Legt die 30 Siegpunktechips als allgemeinen Vorrat an einer Tischseite bereit.

LOS GEHT'S!

- ✦ Als Gamemaster nimmst du dir den Kartenstapel und die Gamemaster-Karte. Dann ziehst du die *unterste* Karte des Stapels hervor und legst sie so in die Tischmitte, dass alle anderen (das Rateteam) die Abbildung und den Text darauf gut erkennen bzw. lesen und sich so die Informationen möglichst umfassend einprägen können. Direkt im Anschluss startest du den Timer des Smartphones, der auf 30 Sekunden eingestellt sein sollte.
- ✦ Nachdem die Zeit abgelaufen ist, nimmst du die Karte aus der Tischmitte an dich. Du drehst sie so, dass du die 10 Fragen auf der Rückseite lesen kannst. Die Vorderseite deckst du mit der Gamemaster-Karte ab, damit die anderen diese nicht mehr sehen können.



- ✦ Nun nennt eine Person des Rateteams eine beliebige Zahl zwischen 1 und 10, woraufhin du dann die entsprechende Frage laut vorliest.



**Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.*



✦ Das Rateteam berät sich nun und einigt sich auf eine Antwort. Anschließend verteilst du 0 bis 2 Siegpunkte, je nachdem, wie zutreffend die Antwort war: Hat das Team dir die genaue Antwort (fett gedruckt) genannt, erhält es 2 Siegpunkte, d. h. es werden 2 Chips vom Vorrat in die Tischmitte gelegt. Hat das Team eine Antwort gegeben, die zumindest auch als Lösungsvorschlag auf der Karte steht, erhält es 1 Siegpunkt. In allen anderen Fällen gibt es keine Punkte.

Beispiel:
Der Antwortbereich lautet „von 40 über **43,25** bis 46 cm“. Gibt das Team beispielsweise 43,2 oder 46 cm als Antwort, erhält es 1 Punkt. Nur bei genau 43,25 cm würde es 2 Punkte erhalten. Und bei allen Antworten außerhalb des Bereichs (wie 39,5 oder 46,25 cm) 0 Punkte.

✦ Anschließend nennt eine Person des Rateteams eine andere Zahl zwischen 1 und 10 und du liest nun diese Frage laut vor. Das Team berät sich wieder gemeinsam und antwortet dann. Dies wiederholt ihr schließlich noch ein drittes Mal.

✦ Sobald 3 Fragen gestellt und beantwortet wurden, ist die Runde zu Ende und die reihum nächste Person wird zum Gamemaster, d. h. sie erhält die Gamemaster-Karte und den Kartenstapel. Stellt den Timer wieder auf 30 Sekunden, sobald die unterste Karte des Stapels in der Tischmitte liegt.

DAS WAR'S

Auf diese Weise spielt ihr genau **5 Runden**. Vergleicht nun eure gewonnenen Siegpunkte in der Tischmitte mit der folgenden Aufstellung. So wisst ihr, wie ihr euch geschlagen habt:

0–5 Punkte	<i>Autsch!</i> Das war wohl nichts! Rekorde gehen anders ...
6–10 Punkte	Mit etwas mehr Konzentration klappt's das nächste Mal sicher besser!!
11–15 Punkte	Wahrscheinlich lagt ihr rekordverdächtig häufig immer knapp daneben!?
16–20 Punkte	Nicht schlecht! Weiter so, ihr seid auf einem guten Weg ...
21–24 Punkte	Ihr seid gut! Die nächsten Rekorde können kommen ...
25–27 Punkte	Sehr, sehr gut! Fast alle Rekorde richtig beantwortet!
28–29 Punkte	Absolut rekordverdächtig! Das nächste Mal schafft ihr die volle Punktzahl!!
30 Punkte	Wow!! Ihr seid die absoluten Rekordhalter bei dieser Rekordjagd!!!

Hinweis:
Nehmen vor allem jüngere Kinder (7- oder 8-Jährige) am Spiel teil, solltet ihr die Zeit pro Raterunde erhöhen, auf z. B. 60 Sekunden. Spielen viele Kinder mit, die gerade erst das Lesen lernen, könnt ihr auch immer nur die Fragen auf den Karten spielen, die sich auf die Abbildungen beziehen. Zum einfacheren Erkennen haben wir diese deswegen hellblau markiert. Hier nennt dann der Gamemaster vor dem Beantworten zunächst deren Nummern („Hier wären es die Fragen 1, 3, 4, 8 und 9“) und das Rateteam wählt anschließend wie gehabt insgesamt 3 zufällige davon aus.



VARIANTE (für 2–6 Rekorde-Fans)

Wenn ihr wollt, könnt ihr das Spiel auch gegeneinander spielen statt miteinander. In dem Fall benötigt ihr für alle noch einen Stift und einen Zettel zum Notieren der Antworten. Zudem legt ihr noch ein Punkteblatt an, auf dem ihr eure Siegpunkte notiert.

Auch hier liest der aktuelle Gamemaster wie gehabt 3 Fragen vor, die vom Rateteam benannt wurden. Alle anderen notieren ihre Antworten auf einem eigenen Zettel. Haben dies alle getan, werden die Antworten reihum vorgelesen und der Gamemaster notiert für jede Person die entsprechenden Siegpunkte (0-2). Danach wechselt der Gamemaster und der Zettel mit den Siegpunkten im Uhrzeigersinn reihum ... usw.

Spielt ihr die Variante mit 4–6 Personen, spielt ihr so viele Runden, dass jeder einmal Gamemaster war. Bei 2–3 Personen spielt ihr doppelt so viele Runden, sodass jeder zweimal Gamemaster war. Wer am Ende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand teilen sich alle daran Beteiligten den Sieg.