

## **Spielziel**

Wie viele Menschen passen in eine Seifenblase? Wie hoch ist der höchste Klettersteig? Oder welche Geschwindigkeit erreicht der schnellste Rasenmäher? In jeder Quizrunde schätzt ihr reihum einen verrückten Rekord. Wer besonders gut rät, bekommt die volle Punktzahl. Aber keine Bange – ihr braucht die richtige Zahl nicht genau zu treffen! Denn auch wer knapp daneben liegt, erhält noch Punkte. Wer rät am cleversten und bricht den Punkterekord?

#### **Inhalt**

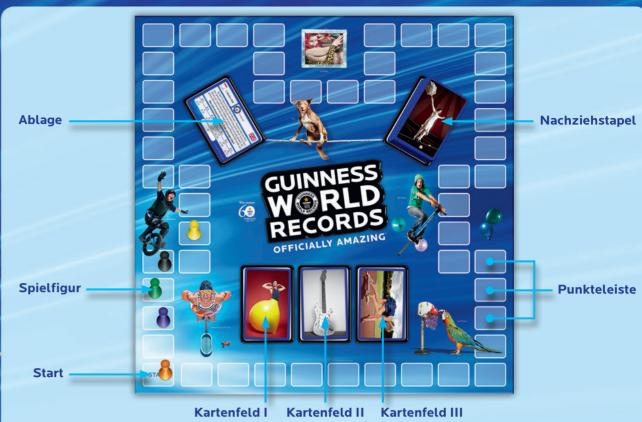
- 1 Spielplan
- **6 Spielfiguren** (in Blau, Gelb, Grün, Lila, Orange und Schwarz)
- 400 Karten (mit Rekordinfo und Frage auf der Frageseite und Rekordfoto auf der Bildseite)



Bildseite

# **Spielvorbereitung**

Platziert den **Spielplan** für alle gut erreichbar in der Tischmitte. Legt **je 1 Karte** verdeckt, also mit der Bildseite nach oben auf die **Kartenfelder 1 bis 3**, ohne dabei die Frageseite anzusehen. Zählt nun **20 Karten** ab und legt sie ebenfalls verdeckt mit der Bildseite nach oben als Stapel auf das Feld **Nachziehstapel**. Die restlichen Karten kommen zurück in die Schachtel. Sucht euch eine **Spielfigur** aus und stellt sie auf das Feld **Start.** Nicht benötigte Spielfiguren legt ihr zurück in die Schachtel.



### Los geht's!

Das Spiel wird über mehrere Quizrunden gespielt. Der älteste Spieler beginnt. Er übernimmt die Rolle des **Quizmasters**. Der Spieler links vom Quizmaster ist der **Kandidat**. Als Kandidat bestimmst du, um welche der drei ausliegenden Karten ihr in dieser Runde spielt. Zeige dazu auf die entsprechende Karte.

Anschließend nimmt der Quizmaster diese Karte auf die Hand. Achte als Quizmaster gut darauf, dass niemand außer dir die Frageseite sieht!

Lies nun deinen Mitspielern den Rekordtext und die Frage laut vor. Sieh dir dann die Lösungsskala an.



Auf der Fragekarte steht oben links der **Zeitpunkt** des Rekords und oben rechts der **Ort**, an dem der Rekord aufgestellt wurde. Im großen Rahmen folgen der **Rekordtext** und dann die **Rekordfrage**. Darunter steht die **Lösungsskala**. Sie zeigt dir, ob es Punkte für einen Rateversuch gibt und wenn ja, wie viele Punkte der Kandidat bekommt. Ganz unten in der Mitte steht der **exakte Rekordwert** (ggf. mit Maßeinheit).

Jetzt muss der Kandidat einen Tipp abgeben. Als Quizmaster vergleichst du diesen Tipp geheim, also **ohne die Zahlen zu nennen,** mit der Lösungsskala:

- Liegt die getippte Zahl **außerhalb** der Lösungsskala, sagst du **O Punkte**. Außerdem gibst du den Spielern noch den Hinweis, ob der Tipp **zu hoch** oder **zu niedrig** war.
- Liegt der Tipp **innerhalb** der Lösungsskala, sagst du, wie viele Punkte der Kandidat für seinen Tipp bekommt. Er zieht sofort seine Spielfigur entsprechend viele Felder auf der Punkteleiste voran.
- Hat der Kandidat dabei keinen Volltreffer gelandet, also weniger als 6 Punkte erhalten, wird der im Uhrzeigersinn nächste Spieler zum Kandidaten. Gibt dieser Spieler nun einen besseren Tipp ab als sein Vorgänger, er erhält also mehr Punkte, so zieht er seine Spielfigur entsprechend auf der Punkteleiste voran. Wenn er mit seinem Tipp jedoch nur gleich viele oder weniger Punkte erhalten würde, so zieht er nicht voran. Es gilt bei einem Rekord also stets, besser zu raten, als der bisher beste Kandidat bei diesem Rekord!

Es wird so lange mit **derselben Karte** gespielt, bis entweder ...

- ein Spieler 6 Punkte mit seinem Tipp erzielt ODER
- jeder Spieler 1 Mal Kandidat war (bei 5 & 6 Spielern) ODER
- jeder Spieler 2 Mal Kandidat war (bei 3 & 4 Spielern).

Dann endet die Quizrunde und der Quizmaster liest den genauen Rekordwert vor. Anschließend legt ihr die aktuelle Karte mit der Frageseite nach oben auf die **Ablage**. Nehmt nun die oberste Karte vom Nachziehstapel und legt sie auf das Kartenfeld, auf dem keine Karte liegt. Danach wird der Spieler links vom aktuellen Quizmaster zum neuen Quizmaster und eine neue Quizrunde beginnt.

#### **Spielende**

Das Spiel endet, wenn die letzte Karte vom Nachziehstapel genommen wird. Wer nun mit seiner Spielfigur am weitesten vorne auf der Punkteleiste steht, gewinnt das Spiel! Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

#### Ausführliches Beispiel



Bärbel ist Kandidatin und hat sich den Rekord für die teuerste Gitarre ausaesucht. Als Ouizmaster liest Arnd den Rekordtext und die Frage laut vor. Bärbel tippt, dass die Gitarre 8 Millionen € gekostet hat. Damit liegt Bärbel außerhalb der Lösungsskala. Arnd sagt also: "Null Punkte, du warst zu hoch!".

Als nächster Kandidat ist Ralph an der Reihe. Er tippt auf 4,5 Millionen €. Auf der Lösungsskala liegt der Wert zwischen 4,1 und 5. Arnd sagt also "3 Punkte" und Ralph zieht seine Spielfigur 3 Felder vorwärts.

Ralph hat keinen Volltreffer gelandet, daher ist Michael als nächster Kandidat an der Reihe. Er tippt auf 0,8 Millionen €. Dafür gäbe es ebenfalls 3 Punkte, was aber nicht besser ist als Ralphs Tipp. Er geht also leer aus.

Da zu viert gespielt wird, kommt nun erneut Bärbel an die Reihe. Sie tippt auf 3,5 Millionen €, wofür es 4 Punkte gibt. Das ist mehr, als der bisher beste Tipp, also zieht sie mit ihrer Figur 4 Felder auf der Punkteleiste vorwärts.

Da noch immer kein Volltreffer gelandet wurde, kommt auch Ralph noch einmal an die Reihe. Er tippt auf 2 Millionen €. Damit landet er einen Volltreffer und zieht seine Spielfigur 6 Felder vorwärts. Arnd liest nun den genauen Rekordwert vor: 2.312.830 €.

Damit endet die Quizrunde. Bärbel wird zur neuen Quizmasterin und Ralph, der links von Bärbel sitzt, darf sich als neuer Kandidat eine Karte aussuchen. Alle Rekorde sind gültig laut Guinness World Records zum Stand 30.06.2014.

Für alle Rekorde, Logos und Fotos gilt: © 2014 und zur Verfügung gestellt von Guinness World Records Limited. Bei den Ortsangaben wurden neben den Flaggen die international gebräuchlichen Kürzel für das jeweilige Land verwendet:

		en den Flaggen die inte
Flagge	Länderkürzel	Land Vereinigte Arabische
	AE	Emirate
0	ARG	Argentinien
	AT	Österreich
*	AUS	Australien
	BHS	Bahamas
	BEL	Belgien
	BGD	Bangladesch
	BLR	Weißrussland/Belarus
	BRA	Brasilien
*	CAN	Kanada
+	СН	Schweiz
*	CHL	Chile
*)	CHN	Volksrepublik China
-	CRO	Kroatien
<b>*</b>	CUB	Kuba
€	СҮР	Zypern
	CZ	Tschechische Republik
	DE	Deutschland
越	EGY	Ägypten
***	ES	Spanien
+	FIN	Finnland
<del>&gt; </del>	FJI	Fiji
	FR	Frankreich
	GB	Großbritannien
	GRE	Griechenland
	IDN	Indonesien
•	IND	Indien
	ΙΤ	Italien
	JP	Japan
<b>**</b>	KOR	Südkorea
*	LBN	Libanon
	LS0	Lesotho
	MEX	Mexiko
+	MLT	Malta

Flagge	Länderkürzel	Land
	MNG	Mongolei
(*	MYS	Malaysia
	NAM	Namibia
	NL	Niederlande
#	NOR	Norwegen
<b>*</b>	NPL	Nepal
**	NZL	Neuseeland
* *	PAN	Panama
<b>*</b>	PHL	Philippinen
	POL	Polen
<b>(3)</b>	PT	Portugal
	PSE	Palästina
	QAT	Katar
	RAS	Südafrika
	RUS	Russland
<b>(</b> ):	SG	Singapur
	SRI	Sri Lanka
	SWE	Schweden
	THA	Thailand
<u> </u>	TJK	Tadschikistan
00000 0	TKM	Turkmenistan
C+	TUR	Türkei
*	TWN	Taiwan
	UKR	Ukraine
	USA	USA
77%	VEN	Venezuela
*	VIE	Vietnam

In folgenden Ländern bzw. Territorien wurden ebenfalls Rekorde aufgestellt, die in diesem Spiel Verwendung finden:



© 2014 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG Autor: Grzegorz Rejchtman Pfizerstr- 5 – 7, 70184 Stuttgart Tel · +49 711 21 91-0 Fax: +49 711 21 91-199

info@kosmos.de, kosmos.de

Gestaltung: Fine Tuning Rildrechte: © 2014 Guinness World Records Limited Redaktion: Michael Baskal