

HINWEISE ZUM NOTIZBLOCK

Der Schreiber vermerkt alle Punkte auf einem einzigen Blatt und benutzt dabei für jedes Team eine andere Farbe. Alle Teams beginnen mit einem Grundwert von 100. Die positiven und negativen Punkte werden vermerkt, indem auf dem Blatt pro Team eine Linie entsprechend der Richtigkeit der jeweiligen Antwort auf- oder abwärts weitergezogen wird. Während die Teams beweisen, wer am meisten weiß, entsteht ein Netz aus sich überkreuzenden Zickzacklinien.

— Team 1
— Team 2



DIE PERSONEN HINTER SPORTIQ

Konzept des Spiels: Hadi Barkat & Sébastien Pauchon

Grafische Gestaltung: Florian Bellon, Kate Bailey-Neale

Inhalt: Alasdair Cullen, Rajan Thambehalli Ravi, Jakub Majewski & Helvetiq-Team

Übersetzung aus dem Englischen: Blanka Kraus

Korrektorat: Guido Heitkötter

Copyright © 2018 HELVETIQ (RedCut Sàrl)
Côtes de Montbenon 30, CH-1003 Lausanne

WWW.HELVETIQ.COM · INFO@HELVETIQ.CH · TWITTER.COM/HELVETIQ · FACEBOOK.COM/HELVETIQ

SPORTIQ

REGELN FÜR 4 ODER MEHR SPIELER

ZIEL DES SPIELS

Es wird in Teams gegeneinander gespielt, um den höchsten SportIQ zu erzielen.

SPIELMATERIAL

200 beidseitig bedruckte Spielkarten, 1 Ergebnisblock, 4 Farbstifte.

SPIELVORBEREITUNG

1. Die Spieler teilen sich in maximal vier Teams von zwei oder mehr Spielern auf.
2. Mischt die Karten und zieht 24 beliebige Karten. Nur mit diesen Karten wird in dieser Partie gespielt. Legt die restlichen Karten zurück in die Schachtel.
3. Entscheidet Euch für eine farbige Kartenseite, mit der Ihr spielen möchtet. Die Fragen auf der roten Seite sind einfacher als diejenigen auf der schwarzen Seite.
4. Bestimmt einen Spieler als Schreiber. Er bekommt den Ergebnisblock und die Stifte und notiert während des Spiels die Punkte. Ansonsten spielt er wie alle anderen Spieler mit.

SPIELVERLAUF

Das Spiel läuft in zwei Phasen ab. In jeder Runde liest abwechselnd ein Spieler pro Team seinen Teammitgliedern die Fragen vor und die Teams erzielen dabei positive oder negative IQ-Punkte, je nach Richtigkeit ihrer Antworten. Nach dem Vorlesen und der Beantwortung einer Frage notiert der Schreiber jeweils die Punkte. Alle Teams starten bei einem IQ von 100.



ERSTE PHASE

1. Das Team mit dem jüngsten Spieler beginnt. Er nimmt den Fragenstapel zu sich.
2. Der jüngste Spieler nimmt die oberste Karte vom Stapel. Er ist in dieser Runde der «Fragesteller» und seine Teammitglieder sind die «Antwörter». In den folgenden Runden wandert die Rolle des Fragestellers innerhalb des Teams weiter.
3. Der Fragesteller liest die Frage auf der gezogenen Karte zunächst still für sich und entscheidet, ob er die Multiple-Choice-Antworten den anderen Teammitgliedern vorlesen möchte oder nicht. Er teilt seine Entscheidung seinen Teammitgliedern mit und liest dann die Frage dementsprechend vor.
4. Die Antworter beantworten entweder die offene Frage direkt oder entscheiden sich für eine Antwortmöglichkeit. Dann werden die Punkte nach folgendem System vergeben:
 - a. **+4 Punkte** für eine korrekte Antwort ohne Verwendung der Multiple-Choice-Antworten.
 - b. **+2 Punkte** für eine korrekte Antwort mit Verwendung der Multiple-Choice-Antworten.
 - c. **-2 Punkte** für eine falsche Antwort.
5. Der Schreiber vermerkt die Punkte auf dem Ergebnisblock. Der Fragesteller legt die benutzte Karte in die Tischmitte und gibt den Kartenstapel an das Team zu seiner Linken weiter. Die erste Phase geht so lange weiter, bis alle Fragen beantwortet worden sind.

Der Stern ★ zeigt die richtige Antwort.

REGELN FÜR 2-3 SPIELER

Option 1 (kooperativ)
Alle spielen in einem einzigen Team und versuchen, zusammen den höchsten SportIQ zu erzielen.

ZWEITE PHASE

1. Der Schreiber nimmt alle abgelegten Karten von der Tischmitte und mischt sie gründlich.
2. Das Team mit dem aktuell niedrigsten IQ-Stand fängt an. Es bestimmt einen Fragesteller.
3. Der Fragesteller dieses Teams nimmt die oberste Karte vom Stapel und liest die erste Frage still für sich. Nun muss er entscheiden, ob er nur die einfach unterstrichenen Wörter der Frage vorliest oder die einfach und die doppelt unterstrichenen Wörter. Er teilt seine Entscheidung seinen Teammitgliedern mit und liest dann die Wörter entsprechend vor. Die Antworter entscheiden sich für eine Antwort, und die Punkte werden nach dem folgenden System vergeben:
 - a. **+4 Punkte** für eine korrekte Antwort auf eine Frage, von der nur die einfach unterstrichenen Wörter vorgelesen wurden.
 - b. **+2 Punkte** für eine korrekte Antwort auf eine Frage, von der sowohl die einfach als auch die doppelt unterstrichenen Wörter vorgelesen wurden.
 - c. **-2 Punkte** für eine falsche Antwort.
4. Der Schreiber vermerkt die Punkte auf dem Ergebnisblock.
5. Der Fragesteller legt die benutzte Karte in die Tischmitte und gibt den Kartenstapel an das Team zu seiner Linken weiter. Die Runde geht weiter, bis alle Fragen einmal beantwortet worden sind.
6. Wenn die zweite Phase zu Ende gespielt wurde, ist das Spiel vorbei, und der Schreiber verkündet, welches Team den höchsten SportIQ hat. Falls das Spiel unentschieden ausgeht, gibt es zwei Gewinnerteams. Spielt gleich nochmal!

Option 2 (kompetitiv)

Nur die erste Runde wird gespielt — allerdings nicht in Teams, sondern einzeln gegeneinander. Spielablauf und Punktezahlungen funktionieren wie oben beschrieben, aber der Antworter (und nicht der Fragesteller) entscheidet, nachdem er die Frage zur Kenntnis genommen hat, ob die Multiple-Choice-Antworten vorgelesen werden sollen oder nicht. Der Spieler, der den höchsten IQ erzielt, gewinnt.

