

SAUSCHWER

Ein saustarkes Schätzspiel
für 2 bis 8 quiekfidele Spieler

von Andrea Meyer und Martin Schlegel

Spielmaterial

- 1 Waage, bestehend aus Waagebalken und Hölzchen
- 188 Spielkarten: Auf der Vorderseite jeder Karte wird ein Gegenstand benannt, auf der Rückseite steht sein Gewicht.
- 8 Schweinebackenmarker
- 1 schwergewichtiges Schwein namens Helmut

Spielvorbereitung

1

Mischt die Karten.
Jeder legt **drei** davon offen vor sich ab. **ACHTUNG:** Die Rückseite der Karten darf **NIEMAND** sehen!

2

Legt die restlichen Karten als Nachziehstapel bereit.

3

Jeder nimmt **einen** Schweinebackenmarker.

7

Legt Papier und Stift bereit.

6

Setzt Helmut, das schwergewichtige Schwein, auf die gleiche Seite der Waage wie die Karte.

5

Zieht eine Karte und legt sie, nach Belieben, auf die rote oder die violette Seite der Waage, ohne die Rückseite anzuschauen.

4

Baut eine Waage in der Tischmitte, indem ihr den Waagebalken auf das Hölzchen setzt.



(Abb. 1)

Spielidee

Immer mehr Gegenstände werden auf die zwei Seiten einer Balkenwaage gestellt. Wer richtig einschätzen kann, welche Seite der Waage die schwerere ist, bekommt Siegpunkte.

Das Spiel

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der schwerste Spieler beginnt.

Wer am Zug ist, wählt eine seiner Karten und legt sie auf die Seite der Waage, auf der Helmut **nicht** sitzt (Abb. 2).



Dann schätzt er jeweils das Gesamtgewicht der Gegenstände der einen sowie das der anderen Seite. Er nimmt Helmut und setzt ihn auf die Seite der Waage, die nun seiner Meinung nach mehr Gewicht trägt (Abb. 3). Er kann Helmut hierbei natürlich auch sitzen lassen.



Merke: Helmut muss immer auf die (vermeintlich) schwerere Seite gesetzt werden!

Zuletzt zieht der Spieler eine neue Karte und zeigt damit an, dass er seinen Zug beenden möchte. Alle anderen Spieler dürfen jetzt anzweifeln, dass Helmut auf der richtigen (schwereren) Seite sitzt. Zweifelt niemand die Richtigkeit von Helmut's Position an, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ende der Runde

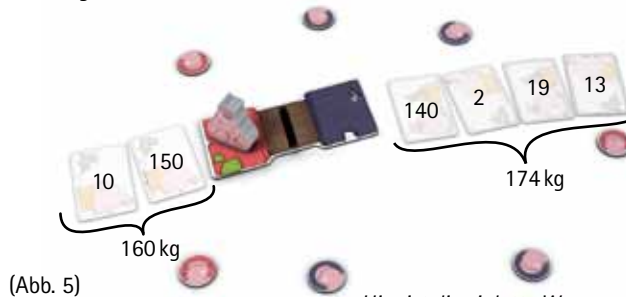
Eine Runde endet, sobald einer der Spieler die Richtigkeit von Helmut's Position anzweifelt. Wer anzweifeln will, ruft laut: „Stopp!“ Wer zuerst ruft, ist für diese Runde der **Anzweifler**.

Alternativ endet eine Runde auch, nachdem die **achte** Karte ausgelegt wurde und sich der Spieler am Zug entschieden hat, wo Helmut sitzen soll.

Am Rundenende legt jeder Spieler seinen Schweinebackenmarker so vor sich ab, dass die Farbe der (seiner Meinung nach) schwereren Waageseite nach oben zeigt (Abb. 4). Hierfür halten die Spieler ihre Schweinebackenmarker zunächst mit den Händen verdeckt, um sie dann gleichzeitig aufzudecken. Der Spieler, der die letzte Karte gelegt hat, muss seinen Schweinebackenmarker so vor sich ablegen, dass die sichtbare Farbe der Waageseite entspricht, auf der Helmut sitzt. Gibt es einen Anzweifler, legt dieser seinen Schweinebackenmarker mit der anderen Seite nach oben vor sich ab.

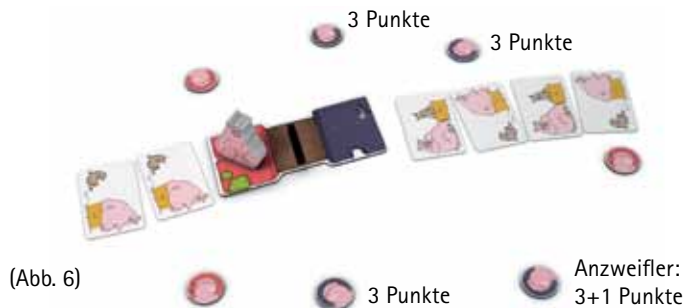


Danach werden alle ausgelegten Karten umgedreht und die schwerere Waageseite ermittelt, indem das Gesamtgewicht beider Waageseiten einzeln berechnet wird (Abb. 5).



Hier ist die violette Waageseite schwerer als die rote. Helmut steht falsch. Der Anzweifler hatte Recht.

Wer seinen Schweinebackenmarker mit der Farbe nach oben ausgelegt hat, die der schwereren Waageseite entspricht, hat richtig getippt. Nun wird geprüft, wie viele Spieler **falsch** getippt haben. Jeder Spieler, der richtig getippt hat, bekommt so viele Punkte, wie Spieler sich verschätzt haben (Abb. 6). Wurde Helmut's Position korrekt angezweifelt, erhält der Anzweifler zusätzlich einen Sonderpunkt. Hat er zu Unrecht angezweifelt, wird ihm ein Punkt abgezogen. Der jeweilige Punktestand wird aufgeschrieben.



Hier haben drei Spieler mit ihren Schweinebackenmarkern falsch (rot) getippt. Wer richtig (violett) getippt hat, bekommt deshalb drei Punkte. Der Anzweifler bekommt sogar vier Punkte.

Spielende

Das Spiel endet nach sechs Runden, oder wenn einer der Spieler mindestens 20 Punkte erreicht hat. Wer am meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt.

Autoren: Andrea Meyer,
Martin Schlegel

Illustration: Ben Beck

Art.Nr.: 60 110 5053



© 2013 Zoch GmbH
Brienner Str. 54a
80333 München

www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

