

# SCHÄTZ IT

## IF YOU CAN

Das ultimative  
Quizspiel für  
Halbwisser!

### Darum geht's:

Schätz mal! Wiegt ein Tiger mehr oder weniger als ein Löwe? Und wo lässt sich hier ein Walross einordnen? Dazwischen? Oder ist es sogar das leichteste Tier von allen?

Bei *Schätz it* ordnet ihr Tiere nach Gewicht, Berge nach Höhe, Gebäude nach Bauzeit und vieles mehr. Runde für Runde kommt ein neuer Begriff hinzu und lässt die Reihe immer weiter wachsen. Das fordert stets aufs Neue eure Schätz-Künste heraus. Solltet ihr mal völlig auf dem Schlauch stehen, setzt einfach euer bestes Pokerface auf. Denn wichtig ist erst einmal, dass euch der nächste Spieler eure Antwort „abkauft“. Bringt euer gefährliches Halbwissen in Stellung und schätzt euch an die Spitze dieses außergewöhnlichen Quizspiels!

### Das ist drin:

- 75 Fragekarten
- 9 Holzklötzchen
- 5 Punktemarker
- 1 Holzbalken
- 1 Kartenhalter
- 1 Deckkarte



Erklär-  
video

# So macht ihr das Spiel startklar:

- Nehmt die **neun Holzklötzchen**, den **Kartenhalter**, den **Holzbalken** sowie den **Fragenstapel** aus der Schachtel und legt alles in die Tischmitte. **Achtung:** Der Fragenstapel ist nach Schwierigkeitsgrad vorsortiert und geheim! Lasst die Deckkarte immer oben auf dem Stapel liegen.
- Wählt alle einen **Punktemarker** und steckt ihn auf das Start-Feld der Punkteleiste auf dem Schachtelrand. Alle übrigen Punktemarker legt ihr in die Schachtel zurück.



# So wird's gespielt:

*Schätz it* geht über mehrere Runden. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer sich zuletzt gehörig verschätzt hat, beginnt die Runde.

## Du beginnst die Runde?

Dann führe die folgenden Schritte nacheinander aus:

**1. Karte ziehen:** Ziehe die **unterste** Karte vom Fragenstapel und schiebe sie wie beschrieben in den Kartenhalter ein.

**1.** Ziehe die unterste Karte vom Fragenstapel ...

**2.**

... drehe den Kartenhalter auf die Rückseite (das gelbe Feld mit dem Pfeil zeigt nach unten) und schiebe die Karte sofort von unten in den Kartenhalter.



3.



Drehe dann den Kartenhalter auf die Vorderseite, verschließe sofort das Kontrollfenster mit dem Holzbalken ...

4.



... und schiebe die Karte so weit nach oben, dass die Frage und die ersten beiden Begriffe sichtbar sind. Jetzt ist alles bereit!

**2. Vorlesen:** Lies die gezeigte Frage und die beiden Begriffe laut vor.

**3. Schätzen:** Was glaubst du: Wie lautet die korrekte Reihenfolge für die beiden Begriffe? Gib mithilfe der farblich passenden Klötzchen einen Tipp ab, indem du die Klötzchen auf dem Pfeil-Feld des Kartenhalters anordnest. Jedes Klötzchen steht dabei für den Begriff in der passenden Farbe. Der Pfeil auf der Karte bedeutet dabei „Ordnet von ... nach ...!“;

„leicht <-> schwer“ bedeutet also: „Ordnet von leicht nach schwer!“



Beispiel: Josefine ordnet die ersten beiden Begriffe in der Reihenfolge grau – hellblau.

**Wichtig:** Es geht bei euren Tipps immer nur um das Verhältnis der Begriffe zueinander. Konkrete Werte für die einzelnen Begriffe erfahrt ihr nach der Runde.

Danach ist die Person links von dir am Zug.



## Bist du am Zug?

Hat die Person rechts von dir ihren Tipp abgegeben?  
Dann bist du jetzt am Zug und hast zwei Aufgaben:

**SCHÄTZIT**  
IF YOU CAN

### 1. Anzweifeln oder durchwinken

Deine erste Aufgabe besteht darin, die Klötzchen-Reihenfolge auf dem Kartenhalter einzuschätzen: Ist sie korrekt oder falsch? Entscheide jetzt: Möchtest du die Reihenfolge durchwinken oder anzweifeln?

**Durchwinken:** Hältst du die Reihenfolge für korrekt? Dann sage laut: „Alles korrekt!“

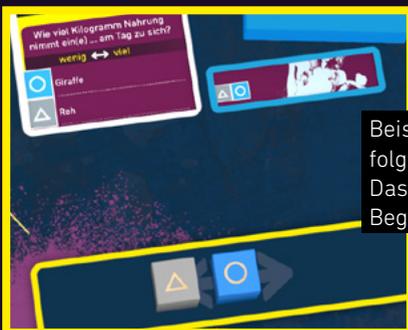
Da die Person vor dir anscheinend alles richtig gemacht hat, erhält sie **zwei Punkte** zur Belohnung – selbst wenn sich **später** herausstellen sollte, dass sie einen Fehler gemacht hat. Mit deinem Durchwinken übernimmst du ab jetzt die Verantwortung für die gesamte Reihenfolge – auch für eventuelle Fehler! Das Kontrollfenster (dazu unten mehr) bleibt währenddessen die ganze Zeit geschlossen!

**Punktevergabe:** Jedes Mal, wenn ihr während des Spiels Punkte bzw. Minuspunkte erhaltet, geht ihr mit eurem Punktemarker auf der Punkteleiste sofort entsprechend viele Schritte vor bzw. zurück.

**Anzweifeln:** Hältst du die Reihenfolge für falsch? Dann sage laut: „Ich hege Zweifel!“, und öffne das Kontrollfenster, indem du den Holzbalken entfernst. Das Kontrollfenster zeigt euch die richtige Lösung. Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten:

**Die Reihenfolge ist tatsächlich falsch:** Du Fuchs! Für das richtige Anzweifeln erhältst du **einen Punkt**. Eine Person vor dir hat offensichtlich einen Fehler gemacht und **geht daher leer aus**. Bringe die Klötzchen in die korrekte Reihenfolge und verschließe das Kontrollfenster danach wieder. Wichtig: Es ist egal, wer vor dir den Fehler gemacht hat. Die Person vor dir geht bei einer falschen Reihenfolge so oder so leer aus.

**Die Reihenfolge ist korrekt:** Ups, du hättest den anderen mehr Vertrauen schenken sollen! Zur Strafe erhältst du **einen Minuspunkt**. Die Person vor dir erhält für ihren korrekten Tipp **zwei Punkte**. Verschließe das Kontrollfenster jetzt wieder.



Beispiel: Alisah zweifelt Josefines Reihenfolge an und öffnet das Kontrollfenster. Das Kontrollfenster zeigt: Josefine hat die Begriffe korrekt geordnet.

## 2. Schätzen

Egal ob du angezweifelt oder durchgewunken hast, jetzt bist du dran mit Schätzen. Schiebe dafür die Karte im Kartenhalter um einen Begriff nach oben und lies den neuen Begriff laut vor. Gib dann in der oben beschriebenen Weise mithilfe eines Klötzchens einen Tipp ab, an welcher Stelle in der Reihenfolge der neue Begriff einzuordnen ist.

Danach ist die Person links von dir am Zug.



Beispiel: Alisah ordnet den nächsten Begriff (gelb) ein. Ihr Tipp für die korrekte Reihenfolge lautet: grau – hellblau – gelb.

So spielt ihr immer weiter reihum, bis ihr alle neun Begriffe geordnet habt. Hast du den neunten Begriff eingeordnet? Dann darf die Person links von dir die Reihenfolge noch ein letztes Mal anzweifeln.

### Ein letztes Mal anzweifeln?

Bist du am Zug und die Person vor dir hat den neunten und damit letzten Begriff eingeordnet? Dann darfst du wie gewohnt die Reihenfolge anzweifeln oder durchwinken. **Winkst du durch, erhält die Person vor dir wie sonst auch zwei Punkte.** Damit endet dann die Runde.

**Für das letzte Anzweifeln gelten alle oben beschriebenen Regeln mit zwei Ausnahmen:**

**1. Ausnahme:** Zum Überprüfen der Reihenfolge öffnet die **angezweifelte** Person das Kontrollfenster vorsichtig, sodass **nur sie** die richtige Lösung sehen kann. Die korrekte Reihenfolge hält sie zunächst geheim und gibt nur laut bekannt, ob die Reihenfolge korrekt oder falsch ist.

Ist die **Reihenfolge korrekt?** Dann zeigt die angezweifelte Person euch allen das geöffnete Kontrollfenster und ihr erhaltet wie gewohnt Punkte bzw. Minuspunkte. Damit endet dann die Runde.

Ist die **Reihenfolge tatsächlich falsch**, erhältst du wie gewohnt einen Punkt und die Person vor dir geht leer aus.

**2. Ausnahme:** Ist die Reihenfolge falsch, verschließt die angezweifelte Person das Kontrollfenster wieder. Denn jetzt erhältst du noch einmal die **Chance, die Reihenfolge korrekt zu ordnen** und dadurch einen weiteren Punkt zu gewinnen. Ordne dafür beliebig viele Klötzchen neu. Öffne dann das Kontrollfenster für alle sichtbar. Ist dein Tipp korrekt? Dann erhältst du einen weiteren Punkt. Ist dein Tipp falsch? Dann bleibt es für dich bei dem einen Punkt für das korrekte Anzweifeln. Damit endet die Runde.

## Runde zu Ende?

Habt ihr die Karte vollständig durchgespielt? Dann könnt ihr sie nun ganz aus dem Kartenhalter herausziehen. Auf der Karte findet ihr noch Werte zu den einzelnen Begriffen. Achtet darauf, dass die Rückseite der Karte verdeckt bleibt (darauf ist eine Frage, die ihr später spielen werdet). Schiebt die Karte dann wie beschrieben in den Fragenstapel und spielt die nächste Runde. Sitzt du links von der Person, die die letzte Runde begonnen hat? Dann beginnst du jetzt die nächste Runde!

1.

Ziehe die Karte aus dem Kartenhalter heraus ...



2.

... und lege sie direkt unter die Deckkarte.



## Spielende

Habt ihr alle einmal eine Runde begonnen, endet das Spiel. Natürlich könnt ihr euch auch auf mehr Durchgänge einigen.

Hast du auf der Punkteleiste die meisten Punkte? Herzlichen Glückwunsch!

**Du hast gewonnen.** Haben mehrere von euch die meisten Punkte? Dann teilt ihr euch den Sieg.

## Zu den Begriffen und Werten

Alle Begriffe und Werte wurden sorgfältig recherchiert. Allerdings geben unterschiedliche Quellen mitunter voneinander abweichende Werte an. Deswegen wurden im Spiel teilweise Mittelwerte angegeben. In diesen Fällen wurde darauf geachtet, dass auch bei größeren Abweichungen die Reihenfolge der Begriffe immer noch ihre Gültigkeit behält. Einige Werte sind zudem gerundet.



© 2023 moses. Verlag GmbH  
Arnoldstraße 13d  
47906 Kempen  
CH: Dessauer · 8045 Zürich

Art.-Nr.: 90152

2. Auflage 2024

  
moses.

Der moses. Verlag und der Autor danken allen fleißigen Testspielern und -Spielerinnen aus Mainz, Berlin und Osnabrück.

Autor: Ralf zur Linde  
Grafik / Gestaltung: crosscreative  
Lektorat: Elke Vogel  
Herstellung: Claire Deutsch

Printed in China.