

100 x ÖSTERREICH

DAS HABSBURG-QUIZ

DAS RATESPIEL ZUM BUCH
»100 x ÖSTERREICH. HABSBURG« VON EVA DEMMERLE
FÜR 2-4 SPIELER AB 10 JAHREN



Weitere Titel der Reihe »100 x Österreich«:

Christian Reichhold 100 x ÖSTERREICH FILM

256 Seiten, mit zahlr. Abb.
ISBN 978-3-99050-138-2

100 x Österreich DAS FILM-QUIZ

ab 10 Jahren, 2-5 Spieler
ISBN 978-3-99050-151-1
EAN 4002051698997
Art.-Nr. 698997

ENTDECKT DIE
BUCHVORLAGE

Eva Demmerle 100 x ÖSTERREICH HABSBURG

240 Seiten, mit zahlr. Abb.
ISBN 978-3-99050-140-5



Impressum:

Redaktion & Bearbeitung der Fragen: whitecastle.at
Gestaltung: Elisabeth Pirker/OFFBEAT
© 2019 by Amalthea Signum Verlag, Wien
Alle Rechte vorbehalten
Designed in Austria, made in the EU
ISBN 978-3-99050-152-8
Art.-Nr. 698980
In Kooperation mit
KOSMOS Verlag, Stuttgart

Quellen:
Eva Demmerle: 100 x Österreich. Habsburg, Amalthea, Wien 2019
habsburg.net
hofmobiliendepot.at

KOSMOS

INHALT

120 Karten, davon:

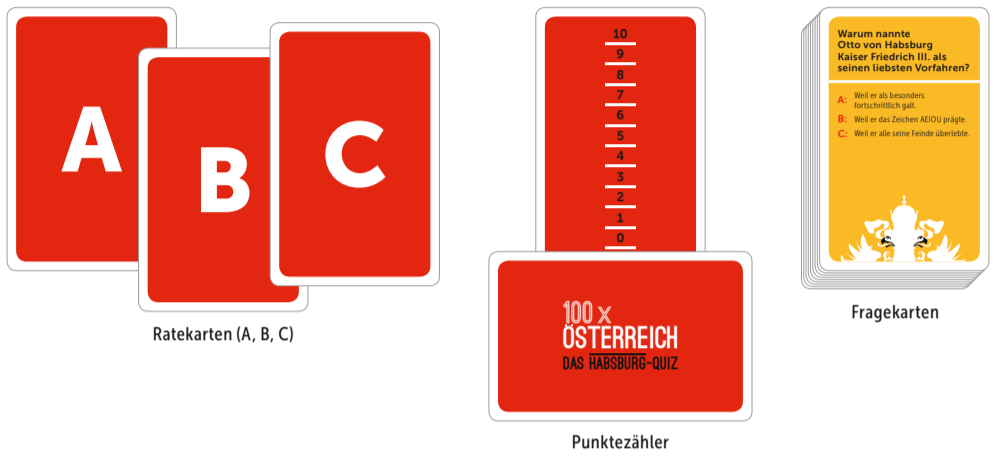
- 100 Fragekarten (Multiple Choice)
- 4 x 3 Ratekarten (jeweils A, B, C in Spielerfarben)
- 4 x 2 Punktezählerkarten

SPIELPRINZIP

In diesem Ratespiel bekommt ihr jede Runde eine Frage aus der Welt und Geschichte der Habsburger. Es gibt immer 3 Antwortmöglichkeiten. Ihr habt also auch bei schwierigen Fragen eine gute Chance, richtig zu tippen. Wer allerdings am schnellsten tippt, bekommt die meisten Punkte.

SPIELVORBEREITUNG

- Jeder Spieler erhält die **drei Ratekarten (A, B, C) einer Farbe** und die dazu passenden **Punktezählerkarten**. Stellt den Punktezähler auf 0 Punkte ein.
- Legt die **Fragekarten** als Stapel in die Tischmitte.
- Legt diesen Stapel so auf, dass die Seiten mit der Frage nach oben zeigen.



SPIELABLAUF

Der älteste Spieler wird zum ersten Vorleser. Danach wechselt der Vorleser jede Runde im Uhrzeigersinn.

Eine Raterunde

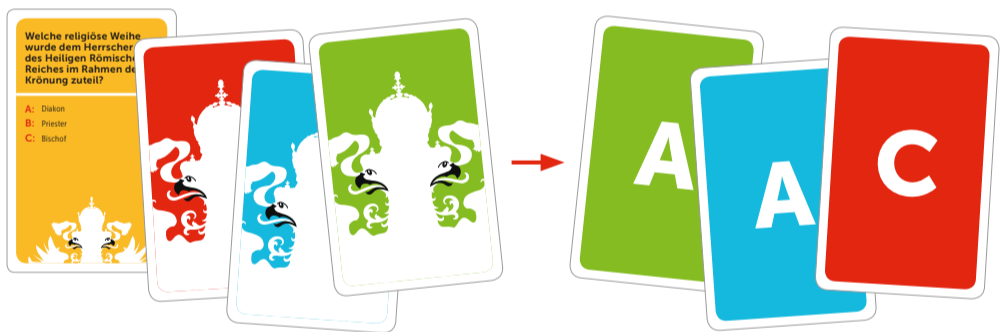
Alle Spieler legen ihre Ratekarten zunächst verdeckt vor sich ab.

Der Vorleser zieht die **unterste** Karte aus dem Fragekartenstapel und liest die Frage und die 3 Antwortmöglichkeiten vor. Er muss darauf achten, dass weder er selbst noch die Mitspieler die Rückseite sehen!

Dann legt er die Karte neben den Stapel in die Tischmitte. Sie soll für die Mitspieler gut lesbar sein. Sobald die Karte liegt, dürfen alle Spieler (auch der Vorleser) ihre Ratekarten auf die Hand nehmen und ihre Tipps abgeben.

Wer glaubt, die richtige Antwort zu kennen, legt seine Ratekarte mit dem entsprechenden Buchstaben verdeckt neben die Fragekarte.

Die folgenden Spieler müssen ihre Ratekarten auf die zuvor gelegte Karte legen. So entsteht ein kleiner Stapel mit den Ratekarten. Wichtig ist, dass man erkennt, in welcher Reihenfolge die Spieler getippt haben.



Die Spieler geben ihre Tipps ab und legen ihre Ratekarte mit dem entsprechenden Buchstaben verdeckt neben die Fragekarte.

Auflösung & Punktevergabe

Nachdem jeder eine Ratekarte abgelegt hat, liest der Vorleser die richtige Antwort von der Rückseite der Fragekarte vor.

Dann nimmt er den Stapel mit den Ratekarten und dreht ihn um.

Die Ratekarte des schnellsten Spielers ist jetzt obenauf.

Ist seine Antwort richtig? Dann bekommt er 2 Punkte.

Ist seine Antwort falsch? Dann bekommt der nächste Spieler mit der richtigen Antwort 2 Punkte.

Alle anderen Spieler bekommen für die richtige Antwort nur jeweils 1 Punkt.

Jeder Spieler stellt seine aktuellen Punkte am Punktezähler ein.

Legt dann die gespielte Fragekarte zurück in die Schachtel.



Rot hat falsch getippt und erhält keinen Punkt.

Grün hat richtig getippt und erhält 1 Punkt.

Blau hat richtig und am schnellsten getippt und erhält 2 Punkte.

Neue Runde

Am Beginn der neuen Runde legen wieder alle Spieler ihre Ratekarten vor sich ab.

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird neuer Vorleser. Er nimmt wieder die unterste Karte vom Stapel, liest sie vor, legt sie hin und alle raten.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn zumindest ein Spieler 10 Punkte erreicht hat.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Sollte es einen Gleichstand geben, spielen die am Gleichstand Beteiligten eine weitere Karte als Stechen.