

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

PI MAL DAUMEN

Schätze zum Schätzen

Liebe Leserin, lieber Leser! Ich habe mit meinen Schülerinnen und Schülern schon viele Kommunikations- und Wissensspiele getestet. Wir haben dabei viel gelernt und meistens auch viel Spaß gehabt. Bei Pi mal Daumen jedoch gingen die Wogen mehr als hoch. Unglaublich wie ungläubig und fasziniert die richtigen Schätzwerte auf weltbewegende Fragen von meinen Schützlingen aufgenommen wurden. Oder lässt Sie etwa die Frage nach dem Intelligenzquotienten eines Leonardo da Vinci kalt? Oder die Frage nach der Zahl der Teetassen, die ein Durchschnittsire im Jahr schlürft? Ja, auch eine Durchschnittsirin ist damit gemeint, für die ganz korrekten LeserInnen dieser Zeitschrift. Im Österreichischen Spielemuseum in Leopoldsdorf dürfen Sie jedenfalls „unter strenger Kontrolle von Wissensexperten“ Ihr Schätzvermögen jederzeit austesten. Eine Voraussetzung ist jedoch unumgänglich: Die so genannte „Ich spiele Es“-Testfrage. „Wie viele Spiele sind im Augenblick im Besitz des Österreichischen Spielemuseums?“ Sie wissen es? Gut! Und für die Unsicheren ein kleiner Hinweis: Die Antwort (plus Infos) findet sich auf der Webseite www.spielen.at...

Mein Lichtkegel zirkelt diesmal um wahre Kniffelfragen des Lebens, so viel vorweg. Bevor ich jedoch Ihre Expertenmeinung austeste, möchte ich ein Blitzlicht auf die Spielregeln werfen. Auf einem Dreiecksparcours kann man jeweils bis zu sechs Felder vorziehen, abhängig vom Wert der „geschätzten“ Antworten. Schafft es der erste Spieler nicht, die vollen Punkte auszuschöpfen, bekommen die übrigen Mitspieler ihre Chance. Meist engt man bei voller Besetzung die Räume ein, doch kann es auch vorkommen, dass alle ewig weit vom wahren Ergebnis liegen, also niemals innerhalb der Band-

breite des Erfolgs liegen. In diesem Fall wird der Vorleser prämiert. Auch gut. Und außerdem tut dies der Spielfreude eigentlich nicht den geringsten Abbruch. Wie überhaupt bei Pi mal Daumen der Moment des Ratens – und nur dieser – den Höhepunkt darstellt. Carpe diem für Ludophile sozusagen! Das Gewinnen bleibt bestenfalls eine sekundäre Angelegenheit. Zusätzlich hemmen Spezialregeln mit Rückversetzen den Drang der Führenden. Aber auch dies ist nur Beiwerk. Es zählen allein die Fragen und die Antworten. Ein paar Leckerbissen gefällig? Ok, bitte zurücklehnen (und die korrekten Werte weiter unten zunächst mal ausblenden): (1) „Wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit, dass ein Kind zum Schlafwandler wird, wenn ein Elternteil ebenfalls Schlaf wandelt? (in Prozent) – (2) Wie viele verschiedene Schmetterlingsarten gibt es auf der Welt? – (3) Was ist die optimale Wassertemperatur für die Produktion von Salzwasser-Perlen? (in °C) – (4) Wie viele Gramm wog das Gehirn eines Stegosaurus? – (5) Wie oft ist im Alten Testament von Hunden die Rede? – (6) Wie viele Gramm wiegt der Puck beim Eishockey? – (7) Wie hoch sind die höchsten Sanddünen in Algerien? (in m) – (8) Das Lied der Drossel kann bis zu 700 Meter weit gehört werden. Aus wie vielen Tönen besteht ihr Lied? – (9) Wie schnell sind die schnellsten Impulse in unserem Nervensystem? (m/sek) – (10) Wie viel Prozent des Festlands auf der Welt sind von Wäldern bedeckt? ... Sie haben sich nun eingestimmt? Wunderbar. Dann bitte zurück zu Absatz 1 und der „Ich spiele Es“-Testfrage. ... Willkommen bei den Freunden der „Schätze zum Schätzen“!

Rückmeldungen an: Hugo.Kastner@spielen.at
www.hugo-kastner.at

EMPFEHLUNG #30

Autor: Grzegorz Rejchtman

Grafik: Helmut Krüger

Vertrieb: Kauffert

Preis: 25,00 Euro (vergriffen)

Verlag: Kosmos

www.kosmos.de

SPIELER

3-6

ALTER

12+

DAUER

45+



Kompetenz

Bluff

Glück

Ein Wissensspiel, das einen überdimensionalen Glücksfaktor aufweist – kein Druckfehler, um Sie gleich mal zu beruhigen. Exakt diese Mischung ist es, die Pi mal Daumen aus der Masse der „Lehrspiele“, pardon: belehrenden Spiele, heraushebt. Sie werden Glück brauchen, und Sie werden dennoch immer wieder aufs Neue glauben, selbst die Kontrolle über Ihren Erfolg in der Hand zu haben. Viel Spaß beim Schätzen! Und vertun Sie sich nicht zu oft!

Hugos EXPERTENTIPP

Lassen Sie ruhig auch große Spielgruppen zu, selbst wenn die Regel auf 6 Personen abgestimmt ist. In Teams lässt es sich ebenfalls gut schätzen, nur sollte alles zügig abgehen. Pi mal Daumen ist nicht auf Grübeln und Denken angelegt. Ja, und noch was: Die Bonusfelder können Sie ohne Verlust an Spielwitz ruhig ignorieren. Pi mal Daumen ist schon von der Idee und vom Rhythmus her perfekt! Jedes Beiwerk kann das Spielgefühl höchstens mindern.

Hugos BLITZLICHT

Pi mal Daumen: Kurzdefinition – Wissensspiel, wo Wissen nicht viel Rolle spielt. Kaum zu glauben, aber Grzegorz Rejchtman ist der Quadratur des Kreises mit seinem „Schätzspiel“ sehr nahe gekommen. Egal wer um den Tisch sitzt, egal welche Frage aufgeworfen wird, egal welche Altersgruppe sich an den kniffligen Fragen versucht, jeder wird zu einer Antwort gleichsam verführt. Es genügt ja, eine einzige Zahl zu nennen. Schwierig? Ja, unglaublich schwierig, zumindest bei den meisten der exzellent zusammengestellten Fragen

Antworten: (1) 45 – (2) 150.000 – (3) 25 – (4) 9 – (5) 30 – (6) 160 – (7) 450 – (8) 45 – (9) 80 – (10) 30

VORANKÜNDIGUNG: YINSH
Smart & Strategie



IMPRESSUM

Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spiele Museum“, vertreten durch Obmann Dipl. Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Telefon 02216-7000, Fax 02216-7000-3, mail-to: office@spielejournal.at, Internet: www.spielejournal.at - Chefredakteur: **Dipl. Ing. Dagmar de Cassan**

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Diese Meinung muss aber nicht mit der Meinung der Redaktion oder „Spielen in Österreich“ übereinstimmen. WIN bringt Informationen über Spiele und über die Spieleszene.

(Alle Rezensionen zu den Spielen in ALLES GESPIELT und in NEU EINGETROFFEN sind von Dagmar de Cassan)

Copyright (c) 2008 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielefest, Spielefest, Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.

Ihre Email-Adresse: Wir versenden oft an unsere Mitglieder, Abonnenten und Interessenten eine Erinnerung für Termine und sonstige Infos. Wenn Sie noch nie eine Email von uns erhalten haben, fehlt uns Ihre Email!

ÖFFENTLICHES MEDIUM
Dieses Medium liest der
»OBSERVER«
Österreichs größter Medienbeobachter
Tel.: (01) 213 22 0

Symbolerklärungen



Für einen Spieler geeignet



Für zwei Spieler geeignet



Für viele Spieler geeignet



Mindestalter