

Arno Steinwender



SCHLAU WIE EIN RABE

SPIELREGELN

EMF



SPIELIDEE

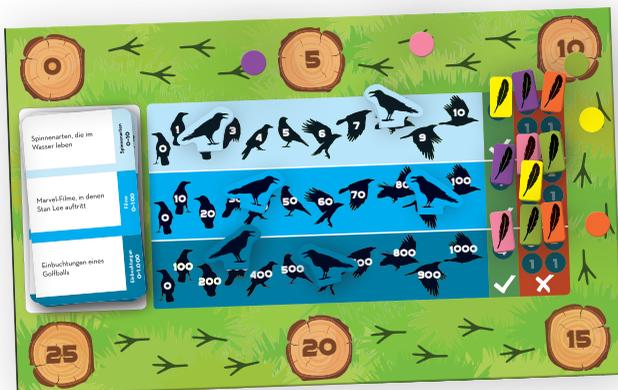
Bei **Schlau wie ein Rabe** treten 2-5 Spieler*innen gegeneinander in einem Wissens-Wettkampf an. Dieses Spiel ist aber kein klassisches Quiz, sondern es geht darum, die Antwort ungefähr zu schätzen und dabei die Zahlenspannen richtig einzugrenzen. Es liegt immer eine Karte mit drei Schätzfragen aus, mit je einem eigenen Schätzbereich. Reihum grenzt ihr mit den Raben in den blauen Bereichen auf dem Spielplan die Zahlenspannen weiter ein oder zweifelt den eingegrenzten Bereich des Vorgängers an. Wenn alle Spielfiguren gesetzt worden sind, wird aufgelöst und wer richtig liegt, bekommt Punkte.

ZIEL DES SPIELS

Wer setzt die Raben am schlauesten? Das Ziel ist es, mit richtigem Schätzen und Anzweifeln die meisten Punkte zu erhalten. Sobald jemand 25 Punkte oder mehr erreicht, endet das Spiel. Die Person mit den meisten Punkten ist schlau wie ein Rabe und gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL

- ✦ 1 Spielplan
- ✦ 6 Rabenfiguren
- ✦ 10 Spielfiguren, 2 Spielfiguren pro Spieler*in
- ✦ 5 Punktezähler (Spielchips), 1 pro Spieler*in
- ✦ 111 Karten mit jeweils 3 Schätzfragen



SPIELVORBEREITUNG

1. Breitete den Spielplan aus und legt den Kartens Stapel mit den Fragen nach oben auf die dafür vorgesehene Ablage am Spielplan.
2. Setzt jeweils einen Raben an die äußersten Markierungen der drei Schätzleisten (je ein Rabe auf die drei 0en, einer auf 10, einer auf 100 und einer auf 1.000).
3. Jede Person wählt eine Farbe und legt den Punktezähler auf das Feld 0 der Punkteleiste am Spielfeldrand.
4. Außerdem nimmt jede Person zwei Spielfiguren ihrer Farbe zu sich.
5. Wer als Letztes einen Raben gesehen hat, beginnt die erste Runde.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Jede Runde wird eine Karte mit drei Schätzfragen gespielt. Die Zahlenspannen auf dem Spielbrett bestehen aus zehn Schritten und gehen von 0-10, 0-100 und 0-1.000. Der Kartenrand gibt die Spannweite der jeweiligen Frage an, z. B. kann die Zahlenspanne auch 0-10.000 sein, in dem Fall sind es dann 1.000er Schritte.

EINE RUNDE

Es gelten die Fragen auf der obersten Karte des Stapels. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, setzt du eine deiner Spielfiguren entweder auf ein **grünes** oder ein **rotes** Kreisfeld auf den Spielplan.

Grünes Kreisfeld

Entscheide dich für eine der drei Schätzleisten (und somit für eine der drei Schätzfragen) und setze deine Spielfigur auf das entsprechende Feld im grünen Bereich. Du **musst** jetzt den **Zahlenbereich dieser Frage verkleinern**, indem du einen oder beide Raben um mindestens ein Feld nach innen versetzt. Du darfst den oder die Raben auch um mehrere Felder auf einmal nach innen versetzen. Die Raben dürfen dabei jedoch nicht auf demselben Feld sitzen (z. B. beide Raben

auf der 4 gehen nicht, sie dürfen höchstens auf 3 und 4 stehen).

Verdrängen: Befindet sich auf deinem Wunschfeld schon die Spielfigur einer anderen Person, darfst du diese verdrängen. Der*die Mitspieler*in nimmt sie zurück und du setzt stattdessen deine Spielfigur dorthin. Auch in diesem Fall musst du den Schätzbereich um mindestens ein Feld eingrenzen. Du darfst den Schätzbereich aber nicht wieder vergrößern (also die Raben nie nach außen versetzen).

Wer bei Rundenende auf einem grünen Kreisfeld steht, beansprucht die Zahlenspanne der zugehörigen Frage für sich.

Rotes Kreisfeld

Du glaubst, dass eine Zahlenspanne falsch eingegrenzt wurde? Dann setzt du deine Spielfigur auf das höchste **freie Feld** im zugehörigen roten Bereich. Du zweifelst damit an, dass die richtige Antwort zu dieser Frage sich überhaupt noch in der eingegrenzten Zahlenspanne befindet. Von einem **roten Feld** kannst du **nicht mehr verdrängt werden**. Aber es gibt für jede Schätzleiste mehrere rote Felder. Wenn noch eine andere Person die Zahlenspanne anzweifeln möchte, muss sie sich auf ein Feld dahinter setzen (das ist weniger Punkte wert).

Man darf pro Schätzleiste nur eine eigene Spielfigur auf ein rotes Feld stellen.

Keine Spielfigur mehr?

Durch das Verdrängen von den grünen Kreisfeldern kann es sein, dass du im Gegensatz zu deinen Mitspieler*innen keine Spielfigur mehr übrig hast. In dem Fall wirst du ausgelassen und die anderen spielen weiter, bis auch sie alle Spielfiguren gesetzt haben.

Es ist **nicht erlaubt**, eine eigene Spielfigur am Spielplan zu versetzen oder sich selbst zu verdrängen!

Ende der Runde: Auflösung

Wenn alle Spielfiguren auf dem Spielplan stehen, löst ihr die Fragen auf.

Wer zuletzt eine Spielfigur gesetzt hat, dreht die Karte mit den Schätzfragen um und liest die Lösungen laut vor. Befindet sich die Lösung im Zahlenbereich der beiden Raben, bekommt die Person im grünen Feld dieser Leiste 4 Punkte. Befindet sich die Lösung außerhalb der Zahlenspanne, bekommen alle Personen auf roten Feldern dieser Schätzleiste Punkte, und zwar wie auf dem jeweiligen roten Feld angegeben. Punkte tragt ihr mit den Punktezählern auf der Leiste am Spielfeldrand ein.

Anschließend nehmen alle ihre Spielfiguren zurück und setzen die Raben wieder auf die äußersten Positionen der Schätzleisten.

NEUE RUNDE

Ihr spielt die nächste Karte des Stapels. Wer hat zuletzt eine Spielfigur eingesetzt? Die Person links davon darf die neue Runde beginnen.

SPIELEND

Erreicht oder überschreitet mindestens eine Person 25 Punkte, endet das Spiel.

Ihr wertet abschließend alle Fragen der aktuellen Runde aus. Wer am meisten Punkte hat, ist schlau wie ein Rabe und gewinnt.



IMPRESSUM

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.



Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen.



EIN PRODUKT DER EDITION MICHAEL FISCHER

1. Auflage 2023

© 2023 Edition Michael Fischer GmbH, Donnersbergstr. 7, 86859 Igling

Spieleautor: Arno Steinwender



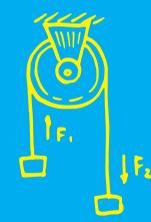
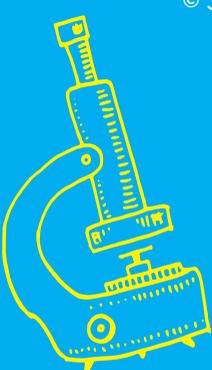
Covergestaltung und Layout: Alexandra Wolf

Satz: Emilia Ruppel und Alexandra Wolf

Redaktion der Fragen: Charlotte Faul, Ronja Hänsel, Anita Landgraf, Arno Steinwender

Produktmanagement und Lektorat: Charlotte Faul

Bildnachweis: © VasilkovS/Shutterstock, © Nikolaeva/Shutterstock, © Arthur Balitskii/Shutterstock, © Lemberg Vector studio/Shutterstock, © joom seeda/Shutterstock, © 32 pixels/Shutterstock, © Alfmaler/Shutterstock, © VectorArtist7/Shutterstock



GTIN 4260478342224

Gedruckt in China

www.emf-verlag.de

