

# VOLL ins SCHWARZE



Rate sich wer kann!

## INHALT

- 264 Fragenkarten  
(6 Kategorien mit je 44 Karten)
- 120 Schätzkarten  
(113 Zahlenkarten, 7 Pausekarten)
- 16 Aufgabenkarten  
(für die Volltreffer-Variante)
- 7 Spielfiguren
- 4 Kategoriensteine
- 1 Spielplan



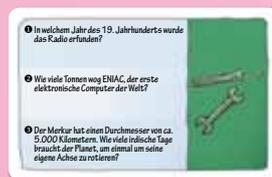
## DAS SPIEL

Wie viele Meter beträgt der Rekord im Gummistiefelweitwurf? In welchem Jahr des 20. Jahrhunderts wurde Lucky Luke zum Nichtraucher? Auf wie vielen Hügeln wurde Rom erbaut? Alle Spieler raten mit ihren Zahlenkarten gleichzeitig eine Zahl zwischen 1 und 99. Wer der Antwort am nächsten ist, gewinnt die Runde. Das ist aber gar nicht so einfach, wenn man nicht die passenden Karten auf der Hand hat! Wer sich deshalb beim Raten gelegentlich zurückhält und zur rechten Zeit seine Karten clever einsetzt, trifft vielleicht auch: Voll ins Schwarze!

## SPIELVORBEREITUNG

Löst vor dem ersten Spiel vorsichtig die vorgestanzten Teile aus dem Spielplan. Auf dem **Spielplan** seht ihr eine Punkteleiste und eine Zielscheibe. Nehmt alle Karten, Spielfiguren und Kategoriensteine aus der Schachtel. Legt anschließend den Spielplan in den unteren Teil der Schachtel zurück und stellt ihn für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Legt die **Kategoriensteine** neben den Spielplan. Sortiert die **Fragenkarten** in die 6 Kategorien **Dies & Das**, **Geografie**, **Geschichte**, **Sport**, **Technik** und **Unterhaltung**. Wählt vor jedem Spiel 4 Kategorien aus, mit denen ihr spielen wollt, und mischt sie separat. Achtet darauf, dass beim Mischen die Fragen oben und die Antworten unten sind. Steckt die Kategorien in die Schlitze des Spielplans. Damit ist jeder Kategorie ein Abschnitt und ein Buchstabe zugeordnet (A, B, C und D), sodass die Fragenseite nach außen zeigt und oben nur das Kategoriensymbol zu sehen ist (siehe Abbildung).

### Oberseite mit Fragen



### Unterseite mit Antworten



**Hinweis:** Die Antwort ist immer eine ganze Zahl zwischen 1 und 99! Die **Schätzkarten** sind in **Pausekarten** (mit den drei abgebildeten Karten auf der Vorderseite) und **Zahlenkarten** unterteilt. Beide haben die gleiche Rückseite. Trennt sie voneinander und bildet dann mit den Zahlenkarten 3 Stapel mit den Zahlen 1-9, 10-20 und 30-80. Mischt die Stapel separat und legt sie mit der Zahlenseite nach unten vor die gelbe Seite der Schachtel, auf der die Zahlenkarten zu sehen sind. Die Aufgabenkarten werden nur für die **Volltreffer-Variante** benötigt (siehe Ende der Spielanleitung). Auf den Aufgabenkarten stehen Buchstaben (A, B, C oder D). Jeder Spieler wählt 1 **Spielfigur** und stellt sie auf das Feld O der **Punkteleiste**. Dann zieht ihr jeweils 7 **Zahlenkarten** (3 Karten vom Stapel 1-9, je 2 Karten von den Stapeln 10-20 und 30-80) sowie 1 **Pausekarte** und nehmt sie auf die Hand. Achtet darauf, dass keiner eurer Mitspieler die Vorderseite eurer Handkarten sehen kann!

Nicht benötigte Spielfiguren, Pause- und Aufgabenkarten, sowie die übrigen beiden Kategorien nehmt ihr aus dem Spiel.

# SPIELABLAUF

Gespielt wird im Uhrzeigersinn reihum. Der älteste Spieler beginnt.  
Eine Runde verläuft immer wie folgt:

## 1. Kategorie wählen 2. Tippen 3. Auswertung 4. Karten

### 1. KATEGORIE WÄHLEN

- Bist du an der Reihe, wählst du eine der 4 Kategorien. Habt ihr in dieser Partie noch keine Frage aus dieser Kategorie gespielt, stellst du einen Kategorienstein auf das äußerste Ringfeld des passenden Abschnitts (A, B, C oder D). Später ziehst du den Kategorienstein innerhalb des Abschnitts ein Feld weiter ins Zentrum der Zielscheibe.
- **Achtung:** Ist ein Kategorienstein bereits auf einem schwarzen Feld im Zentrum der Zielscheibe angekommen, dürft ihr die entsprechende Kategorie nicht mehr wählen!
- Ziehe nun die äußerste hintere Karte der gewählten Kategorie heraus. Achte darauf, dass niemand die Antworten mit den Zahlen auf der Kartenunterseite sehen kann.
- Auf jeder Fragenkarte stehen 3 Fragen. Der Kategorienstein der gewählten Kategorie bestimmt, welche Frage du vorlesen musst. Je nachdem, ob er auf dem Ringfeld auf einer 1, 2 oder 3 steht.

**Beispiel:** Marie ist an der Reihe und wählt die Kategorie Geschichte (im Abschnitt B). In diesem Spiel ist es die erste Frage aus dieser Kategorie. Deshalb stellt Marie den Kategorienstein auf das äußerste Ringfeld des Abschnitts B und zieht die äußerste hintere Fragenkarte heraus. Der entsprechende Kategorienstein steht auf einem Ringfeld mit der Zahl 2. Marie liest also die zweite Frage auf der Karte vor.



### 2. TIPPEN

Hast du die Frage vorgelesen, müsst ihr euch alle für eine der folgenden Möglichkeiten entscheiden:

- **Gültiger Tipp**  
Möchtest du die Frage beantworten und einen Tipp abgeben, wählst du eine oder mehr deiner Zahlenkarten aus und legst sie verdeckt vor dir ab. Die Summe der Zahlen auf deinen abgelegten Zahlenkarten ist dein Tipp für die richtige Antwort. Wer mit seinem Tipp am dichtesten bei der richtigen Antwort ist, darf später mit seiner Spielfigur auf der Punkteleiste vorgehen, muss dafür aber die Zahlenkarten seines Tipps abgeben.
- **Pausieren und Bluffen**  
Möchtest du die Frage nicht beantworten und keinen Tipp abgeben, weil

du z. B. keine passenden oder nur noch wenige Zahlenkarten auf der Hand hast, bluffst du und legst beliebig viele deiner Zahlenkarten **zusammen mit deiner Pausenkarte** verdeckt vor dir ab. Dadurch erhältst du später zusätzliche Zahlenkarten.

**Beispiel:** Finns Tipp besteht aus 4 seiner Zahlenkarten (3, 15, 30 und 50 = 98), Lenas Tipp ist ein Bluff: Sie legt 2 Zahlenkarten (80 und 15 = 95) sowie ihre Pausenkarte ab, Nikos Tipp sind 3 Zahlenkarten (8, 15 und 70 = 93), Maries Tipp nur 1 Zahlenkarte (70). Da die Rückseiten der Zahlen- und Pausenkarten gleich sind, sehen Niko, Marie und Finn erst beim Aufdecken, dass Lena geblufft hat.



### 3. AUSWERTUNG

- Habt ihr alle einen Tipp abgegeben, deckt ihr eure Tipps auf. Nun prüft ihr, welcher **gültige Tipp** der beste Tipp ist, also am dichtesten bei der richtigen Antwort liegt. Dreht dazu die Fragenkarte um und lest die richtige Antwort vor. Der Spieler mit dem besten Tipp zieht seine Spielfigur 1 Feld auf der Punkteleiste vor. Haben mehrere Spieler den besten Tipp, darf jeder dieser Spieler mit seiner Spielfigur ein Feld auf der Punkteleiste vorziehen. Danach kommt die Fragenkarte aus dem Spiel.
- **Hinweis:** Es spielt keine Rolle, ob ihr zu hoch oder zu niedrig schätzt. Es zählt nur, wie dicht ihr an der richtigen Antwort seid.
- **Achtung:** Steht der Kategorienstein der gewählten Kategorie auf einem dunklen Ringfeld direkt innerhalb des gelben Kreises oder im schwarzen Zentrum der Zielscheibe, darf der Spieler mit dem besten Tipp 2 Felder vorziehen!



**Beispiel:** Finn liest folgende Frage vor „In welchem Jahr des 20. Jahrhunderts trat Finnland der EU bei?“. Die richtige Antwort ist 95. Zwar hat Lena genau 95 abgelegt, doch durch ihre Pausenkarte ist ihr Tipp ungültig und zählt deshalb nicht! Marie liegt mit 70 weiter daneben, als Finn und Niko. Finn liegt mit 98 um 3 daneben, Niko mit 93 um 2. Damit ist Niko dichter an der korrekten Antwort dran und darf mit seiner Spielfigur um ein Feld vorziehen.

## 4. KARTEN

### • **Bester Tipp**

Hast du den besten Tipp, musst du alle Zahlenkarten deines Tipps abgeben. Lege die Zahlenkarten nach Werten sortiert offen vor die jeweiligen Nachziehstapel.

- **Voll ins Schwarze:** Hast du mit deinem Tipp voll ins Schwarze getroffen, stimmt also die Summe deiner Zahlenkarten mit der richtigen Antwort überein, darfst du alle Zahlenkarten behalten, die du für diesen Tipp eingesetzt hast.

**Beispiel:** Hätte Lena vorher nur ihre beiden Zahlenkarten (15 und 80) ohne ihre Pausekarte gelegt, hätte sie voll ins Schwarze getroffen. Sie dürfte ihre beiden Zahlenkarten wieder zurück auf die Hand nehmen.

### • **Bluff und Karten aufnehmen**

Hast du geblufft und zusammen mit deinem Tipp die Pausekarte abgelegt, darfst du 3 beliebige Zahlenkarten von den Nachziehstapeln ziehen und auf deine Hand nehmen.

Habt ihr in dieser Runde nicht den besten Tipp abgegeben oder geblufft, dürft ihr eure eben eingesetzten Zahlenkarten und Pausekarten wieder zurück auf die Hand nehmen.

- **Hinweis:** Je häufiger du den besten Tipp abgibst, desto weniger Zahlenkarten stehen dir für deinen nächsten Tipp zur Verfügung. Es lohnt sich also, gelegentlich die Pausekarte zu spielen und zu bluffen!

Danach ist dein linker Mitspieler an der Reihe und eine neue Runde beginnt.

## SPIELENDEN

Sobald ihr den dritten Kategorienstein über den gelben Kreis auf der Zielscheibe zieht, folgt die letzte Runde. Danach gewinnt der Spieler, der auf der Punkteleiste am weitesten vorne liegt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Zahlenkarten auf der Hand hat. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.



Finn hat im Abschnitt C den dritten Kategorienstein über den gelben Kreis gezogen. Damit hat er die letzte Runde eingeläutet.

## VOLLTREFFER-VARIANTE

Das Spiel verläuft wie oben beschrieben, mit folgenden Änderungen:

- Mischt bei der **Spielvorbereitung** die Aufgabenkarten so, dass ihr die Buchstaben auf der Vorderseite nicht sehen könnt. Gebt jedem Spieler verdeckt 2 Aufgabenkarten. Ihr dürft euch eure beiden Aufgabenkarten ansehen, haltet sie aber bis zum Spielende vor euren Mitspielern geheim!

- Der Buchstabe auf der Auftragskarte entspricht einem Abschnitt auf dem Spielplan. Die Kategorie in diesem Abschnitt ist für euch besonders interessant. Denn je häufiger ihr den besten Tipp in dieser Kategorie abgebt, desto wertvoller wird die Aufgabenkarte bei Spielende.
- Bei der **Auswertung** erhält der Spieler mit dem besten Tipp zusätzlich die aktuelle Fragenkarte und legt sie vor sich ab. Haben mehrere Spieler den besten Tipp, erhält jeder dieser Spieler eine Fragenkarte aus dieser Kategorie.
- Bei **Spielende** deckt ihr eure Auftragskarten auf. Für jede Fragenkarte aus einer Kategorie, die mit einer der eigenen Auftragskarten übereinstimmt, dürft ihr mit eurer Spielfigur ein weiteres Feld vorgehen.



**Beispiel:** Marie hat 2 Auftragskarten für Abschnitt B und hat 2 Fragenkarten der entsprechenden Kategorie gesammelt. Für jede ihrer Auftragskarten darf sie mit ihrer Spielfigur 2 Felder vorgehen, insgesamt also 4 Felder. Niko hat 3 Fragenkarten der Kategorie in Abschnitt B, eine Auftragskarte des Abschnitts B und für seine Auftragskarte für Abschnitt A leider keine passenden Fragenkarten. Für seine 3 Fragenkarten der Kategorie in Abschnitt A darf er deshalb mit seiner Spielfigur insgesamt um 3 Felder vorgehen.

- Sämtliche Angaben stammen aus aktuellen Quellen und Webseiten des Jahres 2012. Gerade bei sportlichen Rekorden, aber auch bei anderen Themen kann es zu Änderungen kommen. Wo künftige Änderungen wahrscheinlich sind, haben wir jeweils eine Jahreszahl als Referenz angegeben. So bleiben auch nicht mehr aktuelle Fragen weiterhin spielbar.
- Da es sich bei Bevölkerungszahlen meist um Schätzzahlen handelt, gibt es auch bei wissenschaftlichen Quellen teils erhebliche Unterschiede.
- Im Spiel wird stets nach einer ganzen Zahl gefragt. Deshalb sind die Antworten mathematisch korrekt gerundet. Eine 8,5 ist im Spiel also eine 9, während eine 8,49 im Spiel einer 8 entspricht.

© 2012 HUCH! & friends  
Made in Netherlands  
www.huchandfriends.de

Autor: Touko Tahkokallio  
Illustration: Michael Menzel  
3D: Andreas Resch  
Gestaltung: HUCH! and friends, Volker Maas

**Hersteller + Vertrieb:**  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
D-89312 Günzburg

Art. Nr. 877 840 A

**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.

