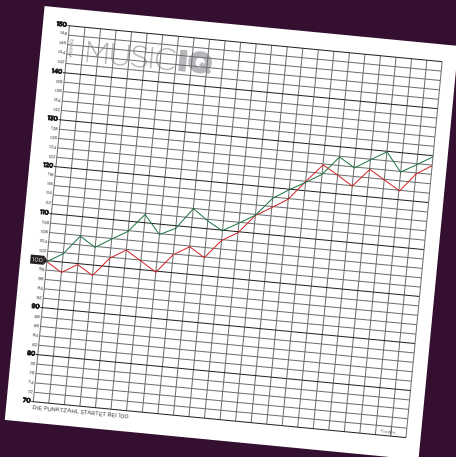


HINWEISE ZUM NOTIZBLOCK

Der Schreiber vermerkt alle Punkte auf einem einzigen Blatt und benutzt dabei für jedes Team eine andere Farbe. Alle Teams beginnen mit einem Grundwert von 100 und die positiven und negativen Punkte werden vermerkt, indem auf dem Blatt pro Team eine Linie entsprechend der Richtigkeit der jeweiligen Antwort auf- oder abwärts weitergezogen wird. Währenddem die Teams beweisen, wer am meisten weiss, entsteht ein Netz aus sich überkreuzenden Zickzacklinien.



— Team 1
— Team 2

DIE PERSONEN HINTER MUSICIQ

Konzept des Spiels: Hadi Barkat, Sébastien Pauchon / **Grafische Gestaltung:** Agathe Altwegg, Roxanne Borloz

Inhalt: Hadi Barkat, Mario Schwery, Anja Wrede, Barbara Wrede, Marieke Kratz, Lizzie Arden / **Übersetzungen und Lektorat:** Jean-Paul Käser, Claudia Kull.

Dies ist die erste Auflage des Spiels MUSICIQ.

HELVETIQ Côtes de Montbenon 30, CH-1003 Lausanne

www.helvetiq.ch · info@helvetiq.ch

MUSICIQ DAS QUIZSPIEL FÜR ALLE MUSIKLIEBHABER

REGELN FÜR 4 ODER MEHR SPIELER

ZIEL DES SPIELS

Es wird in Teams gegeneinander gespielt, um den höchsten Musik-IQ zu erzielen.

SPIELMATERIAL

200 beidseitig bedruckte Spielkarten, 1 Ergebnisblock, 4 Farbstifte.

SPIELVORBEREITUNG

1. Die Spieler teilen sich in maximal vier Teams von zwei oder mehreren Spielern auf.
2. Mischen Sie die Karten und ziehen Sie 24 beliebige Karten. Nur mit diesen Karten wird in dieser Partie gespielt. Legen Sie die restlichen Karten zurück in die Schachtel.
3. Entscheiden Sie sich für eine farbige Kartenseite, mit der Sie spielen möchten. Die Fragen auf der roten Seite sind einfacher als diejenigen auf der violetten Seite.
4. Bestimmen Sie einen Spieler als Schreiber. Er bekommt den Ergebnisblock und die Stifte und notiert während des Spiels die Punkte. Ansonsten spielt er wie alle anderen Spieler mit.

SPIELVERLAUF

Das Spiel läuft in zwei Phasen ab. In jeder Runde liest abwechselnd ein Spieler pro Team seinen Teammitgliedern die Fragen vor und die Teams erzielen dabei positive oder negative IQ-Punkte, je nach Richtigkeit ihrer Antworten. Nach dem Vorlesen und der Beantwortung einer Frage notiert der Schreiber jeweils die Punkte. Alle Teams starten bei einem IQ von 100.

ERSTE PHASE

1. Das Team mit dem jüngsten Spieler beginnt. Er nimmt den Fragenstapel zu sich.
2. Der jüngste Spieler nimmt die oberste Karte vom Stapel. Er ist in dieser Runde der «Fragensteller» und seine Teammitglieder sind die «Antworter». In den folgenden Runden wandert die Rolle des Fragenstellers innerhalb der einzelnen Teammitglieder weiter.
3. Der Fragensteller liest die Frage auf der gezogenen Karte zunächst **still** für sich und entscheidet, ob er die Multiple-Choice-Antworten den anderen Teammitgliedern vorlesen möchte oder nicht. Er teilt seine Entscheidung seinen Teammitgliedern mit und liest dann die Frage entsprechend vor.
4. Die Antworter beantworten entweder die offene Frage direkt oder entscheiden sich für eine Antwortmöglichkeit. Dann werden die Punkte nach folgendem System vergeben:
 - a. +4 Punkte für eine korrekte Antwort ohne Verwendung der Multiple-Choice-Antworten.
 - b. +2 Punkte für eine korrekte Antwort mit Verwendung der Multiple-Choice-Antworten.
 - c. -2 für eine falsche Antwort.
5. Der Schreiber vermerkt die Punkte auf dem Ergebnisblock. Der Fragensteller legt die benutzte Karte in die Tischmitte und gibt den Kartenstapel an das Team zu seiner Linken weiter. Die erste Phase geht so lange weiter, bis alle Fragen beantwortet worden sind.

ZWEITE PHASE

1. Der Schreiber nimmt alle abgelegten Karten von der Tischmitte und mischt sie gründlich.
2. Das Team mit dem aktuell niedrigsten IQ-Stand fängt an. Es bestimmt einen Fragesteller.
3. Der Fragensteller dieses Teams nimmt die oberste Karte vom Stapel und liest **still** für sich die erste Frage. Nun muss er sich entscheiden, ob er nur die einfach unterstrichenen Wörter der Frage vorliest

oder die einfach und die doppelt unterstrichenen Wörter. Er teilt seine Entscheidung seinen Teammitgliedern mit und liest dann die Wörter entsprechend vor. Die Antworter entscheiden sich für eine Antwort, und die Punkte werden nach dem folgenden System vergeben:

- a. +4 Punkte für eine korrekte Antwort auf eine Frage, von der nur die einfach unterstrichenen Wörter vorgelesen wurden.
 - b. +2 Punkte für eine korrekte Antwort auf eine Frage, von der sowohl die einfach als auch die doppelt unterstrichenen Wörter vorgelesen wurden.
 - c. -2 Punkte für eine falsche Antwort.
4. Der Schreiber vermerkt die Punkte auf dem Ergebnisblock.
 5. Der Fragensteller legt die benutzte Karte in die Tischmitte und gibt den Kartenstapel an das Team zu seiner Linken weiter. Die Runde geht weiter, bis alle Fragen einmal beantwortet worden sind.
 6. Wenn die zweite Phase zu Ende gespielt wurde, ist das Spiel vorbei, und der Schreiber verkündet, welches Team den höchsten Musik-IQ hat. Falls das Spiel unentschieden ausgeht, gibt es zwei Gewinnerteams. Spielen Sie gleich nochmal!

REGELN FÜR 2-3 SPIELER

Option 1

(kooperativ): Alle spielen in einem einzigen Team und versuchen, zusammen den höchsten Musik-IQ zu erzielen.

Option 2

(kompetitiv): Nur die erste Runde wird gespielt, wobei nicht in Teams, sondern einzeln gegeneinander gespielt wird. Spielablauf und Punktezählung funktionieren wie oben beschrieben, aber der Antworter (und nicht der Fragensteller) entscheidet, nachdem er die Frage zur Kenntnis genommen hat, ob die Multiple-Choice-Antworten vorgelesen werden sollen oder nicht. Der Spieler, der den höchsten IQ erzielt, gewinnt.

Der Stern ★ zeigt die richtige Antwort an.

