**Swisscovery Bluff – Spielregeln**

[Autor: Verein "Arbeitsgruppe Informationskompetenz an Schweizer Hochschulen"]

**Spielmaterial**

* Kartensatz
* Punktemarker – 3 Stück pro Spieler\*in (Swisscovery-Taler)

**Ziel des Spiels**

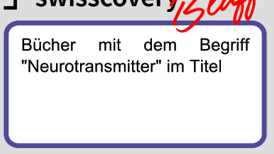
* Möglichst viele Punktemarker (Swisscovery-Taler) sammeln.

**Vorbereitung**

* Es wird gemeinsam bestimmt, welche Swisscovery Suchoberfläche (IZ/View) für das Spiel verwendet wird (z.B. swisscovery.slsp.ch)
* Alle Spieler\*innen öffnen Swisscovery (erweiterte Suche) und melden sich an.
* Jede\*r Spieler\*in erhält drei Punktemarker (Swisscovery-Taler).
* Der Kartenstapel wird gemischt und verdeckt in die Tischmitte gelegt.
* Ein\*e Startspieler\*in wird bestimmt.

**Ablauf einer Runde**

* Der/die Startspieler\*in deckt die oberste Karte vom Stapel auf und liest sie vor:



* Der/die Startspieler\*in nennt seine ‘mindestens’ Einschätzung für die Anzahl der Suchtreffer, die sich aufgrund der Suchkriterien auf der Karte ergeben.

*Beispiel: Kartentext –«Bücher mit dem Begriff «Neurotransmitter» im Titel». Schätzung des Startspielers: «Das sind mindestens 500 Treffer».*

* Anschliessend reicht der/die Startspieler/in reicht die Karte nach rechts weiter.
* Nun ist der/die Spieler\*in rechts des/der Startspieler\*in an der Reihe (er/sie hat nun die Karte in der Hand). Er/Sie hat nun die folgenden beiden Optionen (1 oder 2):
  1. ***Er/Sie kann*** *‘****glauben’, dass die gesuchte Zahl höher liegt, als die soeben vom Startspieler / der Startspielerin genannte****.* Dann muss er/sie eine neue höhere ‘***mindestens’ Zahl*** (im Minimum um eins höher) nennen und die Karte nach rechts weiterreichen.

*Beispiel: «Das werden mindestens 540 Treffer sein.»*

Der/die Spieler\*in, welche/r die Karte nun erhält, hat wieder die beiden Optionen ‘glauben (Option 1) ’ oder ‘nicht glauben (Option 2) ’. Die Karte wird solange weitergereicht, bis ein/e Spieler/in ‘nicht glaubt’ – also Option 2 wählt.

* 1. ***Er/Sie kann aber auch*** ***‘nicht glauben’ und so die Aussage****,* ***dass die gesuchte Zahl höher als die genannte liegt,******anzweifeln***. Dann wird die Suchanfrage ausgeführt (durch die Startspieler\*in) und die tatsächliche Treffermenge mit der geschätzten Zahl verglichen.

Die möglichen Ergebnisse:

* + - Die **Trefferzahl ist tatsächlich kleiner** als die genannte Zahl. Die Spielerin hat zurecht ‘nicht geglaubt’. Dann erhält die Spielerin einen Swisscovery-Taler von der Person, welche die zu hohe Zahl genannt hatte (also von der linken Spielerin).
    - Die **Trefferzahl ist grösser** als die genannte Zahl. Dann hat die Spielerin fälschlicherweise ‘nicht geglaubt’ und liegt mit ihrer Einschätzung entsprechend falsch. Sie muss einen Taler an die Person abgeben, derer Aussage sie nicht geglaubt hat (linke Spielerin)
* Start der nächsten Runde. Wer einen Swisscovery-Taler abgeben musste, wird neue Startspielerin. Sie deckt die oberste Karte vom Stapel auf und eine neue Runde beginnt.

**Spielende**

* Wenn ein/e Spieler\*in keine Taler mehr hat oder der Kartenstapel leer ist, ist das Spiel zu Ende.
* Der/die Spieler\*in mit den meisten Taler gewinnt. Bei Punktegleichstand wird ein finales Duell ausgerufen. Dabei spielen die Gewinner\*innen noch eine letzte Runde und ermitteln so die Sieger\*in.

**Erweiterung**

* 1 Würfel mit zwei Farben
* Neuerung: Beim Vorlesen der Karte wird noch gewürfelt. Je nach Farbe wird die Trefferzahl in einem anderen ‘View’ von Swisscovery durchgeführt: Beispiel: Bei blau wird die Suche in Swisscovery SLSP durchgeführt und bei grün im Swisscovery View der IZ.

CC BY-NC

Das Spiel \_Swisscovery Bluff\_ ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung-Nicht kommerziell 4.0 International Lizenz] (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).