

QUIZ-O-METER

WER SCHIEBT SICH AN DIE SPITZE?

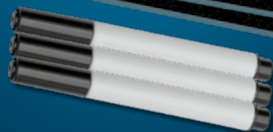
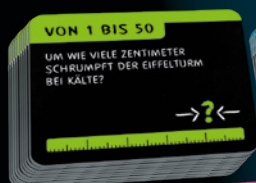


ZIEL DES SPIELS:

Wer nach vier Runden die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es ein Stechen über eine weitere Runde. Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt.

DAS IST DRIN:

- 240 Fragekarten in 4 Kategorien
- 4 Antworttafeln
- 4 abwischbare Stifte
- Stanztafel mit 16 Joker-Chips



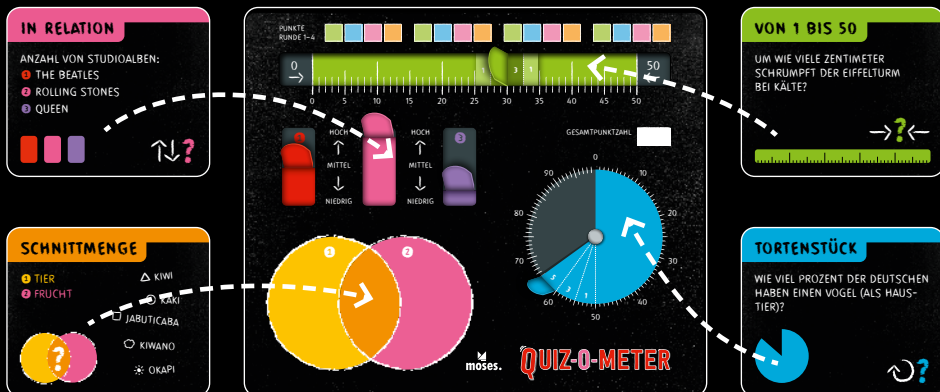
SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR:

Alle erhalten je eine Antworttafel und einen Stift. Wählt eure Spielfarbe und erhaltet in dieser Farbe jeweils zwei 10/0-Joker und Spick-Joker. Sortiert die Fragekarten nach ihren Kategorien. Legt die vier Stapel mit der Frageseite nach oben gut sichtbar für alle in die Tischmitte.



SO WIRD'S GESPIELT:

Alle spielen gleichzeitig. Die Karten bleiben immer auf dem Tisch liegen. Pro Runde beantwortet ihr auf euren Antworttafeln die jeweils oberste Frage aller vier Stapel. Die Karten zeigen euch an, auf welchem Diagramm ihr jeweils antworten müsst. Wer zuletzt Geburtstag hatte, liest in der ersten Runde alle vier Fragen vor. Nach jeder vorgelesenen Frage haben alle Zeit: Stellt die Antwort im passenden Diagramm ein bzw. schreibt die Antwort mit dem Stift auf die Tafel. Danach werden die Fragen ausgewertet und ihr erhaltet Punkte für richtige Antworten.



SCHRITT 1: FRAGEN VORLESEN UND BEANTWORTEN

Bist du dran mit Vorlesen? Dann lies nacheinander die vier Fragen vor. Beginne mit der Karte „Von 1 bis 50“ (grün). Ihr schiebt nun alle gleichzeitig und vor den anderen geheim den Regler im grünen Balkendiagramm auf eure geschätzte Zahl. Sind alle fertig?

Dann liest du die Karte „Tortenstein“ (blau) vor. Stellt nun alle gleichzeitig das Tortendiagramm auf eure geschätzte Prozentzahl ein.

Als nächstes liest du die Karte „In Relation“ (pink) vor: Alle schieben gleichzeitig ihre drei Säulen in die geschätzte Position (hoch, mittel, niedrig).

Zum Schluss kommt die Frage „Schnittmenge“ (orange) dran. Hierfür braucht ihr alle euren Stift: Ihr malt Symbole in die Kreise bzw. ins Schnittmengenfeld.

SCHRITT 2: JOKER EINSETZEN

Habt ihr alle Fragen in der Runde beantwortet? Dann dürft ihr jetzt, vor dem Auswerten der ersten Frage, genau einen eurer Joker einsetzen. Entscheidet euch gleichzeitig, ob ihr einen Joker einsetzen wollt oder nicht. Im gesamten Spiel stehen euch jeweils vier Joker zur Verfügung. Eingesetzte Joker werden nach der Auswertung zurück in die Schachtel gelegt.

10/0-Joker: Du bist ganz sicher, dass deine Antwort richtig ist? Dann setze diesen Joker ein! Benenne die Kategorie, in der du deinen Joker einsetzen willst. Wenn du in der gewählten Kategorie volle 5 Punkte erreichst, erhältst du stattdessen 10 Punkte. Bei weniger als 5 Punkten gehst du allerdings komplett leer aus.



Spick-Joker: Du möchtest bei jemandem abschauen? Dann setze diesen Joker ein! Benenne eine andere Person und die Kategorie, bei der du ihre Antwort in der Auswertung benutzen willst. Lege deinen Joker vor die gewählte Person. Du erhältst die gleiche Punktzahl wie sie – egal, was du selbst geantwortet hast.



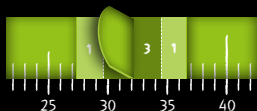
SCHRITT 3: ANTWORTEN AUSWERTEN

Haben alle auf alle Fragen geantwortet und ihre Joker eingesetzt? Dann dreht jetzt die vier Karten um und vergleicht eure Antworten mit den Lösungen auf den Kartenrückseiten. Fangt mit der ersten Frage an. Je nach Diagramm wird folgendermaßen gewertet:

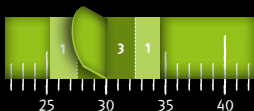
VON 1 BIS 50: SCHÄTZT DIE GENAUE ZAHL

Bei diesen Fragen müsst ihr euch für eine konkrete Zahl von 1 bis 50 entscheiden. Stellt dazu den Schieber so ein, dass die Lasche genau auf eure Antwort zeigt.

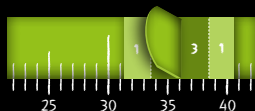
Auf der Kartenrückseite ist die Lösung als Balken dargestellt, in diesem Beispiel lautet sie 32.



DIE LASCHE ZEIGT
EXAKT AUF DIE KORREKTE
LÖSUNG: **5 PUNKTE**



DEINE ANTWORT LIEGT
IM DUNKELGRÜNEN
BEREICH: **3 PUNKTE**



DEINE ANTWORT LIEGT
NOCH IM HELLGRÜNEN
BEREICH: **1 PUNKT**

TORTENSTÜCK: SCHÄTZT DEN ANTEIL

Bei diesen Fragen geht es darum, einen Anteil zu schätzen. Beispiel: Wie viel Prozent der Deutschen glauben an Geister? Dreht an der Torte, bis der Schnitt auf eure Antwort zeigt.

ACHTUNG! Die Torte endet bei etwa 96 %. Sollte die Lösung also höher liegen als ihr einstellen könnt, bekommt ihr natürlich trotzdem Punkte.



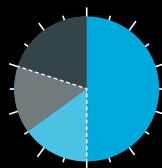
BEISPIEL: DU HAST
65 % EINGESTELLT ...



DEINE ANTWORT WEICHT
HÖCHSTENS UM 5 % AB:
5 PUNKTE



DEINE ANTWORT WEICHT
UM 6-10 % AB:
3 PUNKTE



DEINE ANTWORT WEICHT
UM 11-15 % AB:
1 PUNKT

IN RELATION: SCHÄTZT DIE VERHÄLTNISSE

Hier sind genaue Zahlen und Größen egal. Es geht nur darum, wie die einzelnen Begriffe zueinander stehen. Sollt ihr z. B. Tiere nach Gewicht ordnen, schiebt ihr den Balken für das eurer Meinung nach schwerste Tier nach oben und den für das leichteste nach unten.



ACHTUNG! Bei Jahreszahlen gilt: Der höchste Wert steht für das älteste Ereignis, der niedrigste für das jüngste.



ALLE DREI BEGRIFFE
RICHTIG GESCHÄTZT:
5 PUNKTE



NUR DER HÖCHSTE
BALKEN IST RICHTIG:
3 PUNKTE.

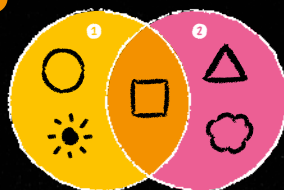


NUR DER NIEDRIGSTE
BALKEN IST RICHTIG:
1 PUNKT

SCNITTMENGE: ORDNET RICHTIG ZU

Bei diesen Fragen müsst ihr fünf Begriffe zwei Rubriken zuordnen. Gehört ein Begriff zu Rubrik 1 (gelb) oder zu Rubrik 2 (pink)? Oder deckt er sogar beide Bereiche ab? Dann gehört er in die Schnittmenge (orange).

Malt die zugeordneten Symbole (Dreieck, Kreis, Quadrat, Wolke, Sonne) in die passenden Felder.



FÜR JEDES RICHTIG
ZUGEORDNETE SYMBOL:
1 PUNKT



BEISPIEL 1: **2 PUNKTE**



BEISPIEL 2: **2 PUNKTE**



BEISPIEL 3: **3 PUNKTE**

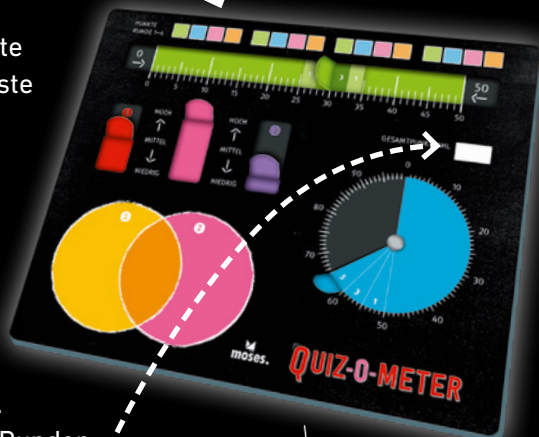
PUNKTE EINTRAGEN:

Notiert eure Punkte in den einzelnen Kategorien in den farbigen Kästen oben links auf der Tafel. Beginnt links mit Runde 1, danach folgen die Punkte der Runden 2 bis 4.



NÄCHSTE RUNDE, BITTE!

Legt die gespielten Karten zur Seite und startet die 2. Runde: Die nächste Person liest die jeweils oberste Frage der vier Stapel vor. Alle antworten wieder geheim und ihr wertet die Antworten wie beschrieben aus.



SO ENDET DAS SPIEL:

Das Spiel endet nach vier Runden. Rechnet nun die Punkte aller vier Runden zusammen und tragt die Gesamtpunktzahl auf eurer Tafel ein. Na, wer hat sich an die Spitze geschoben? Bei Gleichstand gibt es ein Stechen zwischen den Beteiligten über eine weitere Runde. Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.



Digitale Anleitungen, Übersetzungen und Lösungen findet ihr auf www.moses-verlag.de/spielanleitungen/

Bei Reklamationen, Lob oder Kritik helfen wir euch gerne weiter unter: privatkundenservice@moses-verlag.de

© 2025 moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich

1. Auflage 2025

Autor: Paul Schulz
Grafik/Gestaltung: Andrea Köhrsen
Redaktion: Magdalena Smaha
Lektorat: Christian Hildenbrand

Art.-Nr.: 90180

Hergestellt in China.

Der Verlag behält sich das Text- und Data-Mining nach § 44b UrhG vor, was hiermit Dritten ohne Zustimmung des Verlages untersagt ist.