

Tom Zimmermann • Darrich Grundorf

Marco Teubner • Heinrich Glumpler



# KNEIPEN QUIZ

das Original



Ein kooperatives Quizspiel für 3 bis 6 Spieler ab 16 Jahren

  
mo<sup>s</sup>.es.

Im Pub gemeinsam mit Freunden zu quizzzen hat in Großbritannien eine lange Tradition. Nun schwappt sie auch nach Deutschland über.

Euch hat das Kneipenquiz-Fieber ebenfalls gepackt? Ihr liebt es, mit euren Freunden Quizfragen zu beantworten? Dann hat die Durststrecke ein Ende. Ihr müsst nicht mehr länger auf den nächsten Termin in eurer Lieblingskneipe warten! Breitet euch am Küchentisch aus oder macht es euch im Wohnzimmer bequem. Egal, wo ihr spielt – es warten harte Gegner auf euch! Schmeißt all euer Wissen zusammen und tretet gemeinsam gegen das Spiel an.

Kämpft euch durch 750 knallharte Fragen u. a. zu den Themenbereichen Allgemeinwissen, Literatur, Science, Sport, Film, Geschichte und unnützes Wissen.

### Inhalt:

- 150 Quizkarten (mit je 5 Fragen)
- 90 Werte-Plättchen (30 pro Schwierigkeitsstufe)
- 13 Spielfiguren (4 Gegner pro Schwierigkeitsstufe und 1 Eule)
- 1 Spielfläche
- 1 Sanduhr (5 Minuten)
- 1 Notizblock
- 3 Zipp-Tütchen

Zusätzlich braucht ihr noch einen Stift.



### Worum geht's?

Der Teamgedanke steht beim Kneipenquiz im Mittelpunkt. Ihr spielt gemeinsam gegen das Spiel, das mit vier Gegnern gegen euch antritt. Je nach Schwierigkeitsstufe sind sie mal einfacher und mal schwerer zu schlagen. Ihr müsst am Ende auf der Laufstrecke vor euren Gegnern landen – nur so gewinnt ihr.

### Spielaufbau:

Die Spielschachtel dient nicht nur zur Aufbewahrung, sondern ist gleichzeitig eure Spielfläche. Klappt den Deckel auf und schon ist das zweistöckige Spielfeld sichtbar. Zieht die beiden **Schubladen** hervor.

Darin findet ihr das Spielmaterial.

Löst vor dem allerersten Spiel die **Werte-Plättchen** und die **Spielfiguren** vorsichtig aus den Stanztafeln. Sortiert die Werte-Plättchen nach den Farben auf der Rückseite und packt sie in je ein **Zipp-Tütchen**. Jede Spielfigur besteht aus zwei Teilen: Körper und Sockel. Steckt beide Teile ineinander, sodass ihr dreidimensionale Spielfiguren erhaltet.



Körper

Sockel

### Wie gut seid ihr? Wählt eine Schwierigkeitsstufe:

Es gibt im Spiel 3 Schwierigkeitsstufen. Entscheidet euch vor Spielbeginn, mit welcher ihr spielen möchtet. Wenn ihr das Spiel zum allerersten Mal spielt, wählt ihr am besten – quasi als Warm-up – die einfachste Stufe. Prinzipiell habt ihr folgende Stufen zur Auswahl:

- 1. Easy-peasy:** Ihr spielt gegen Astral, Guinnell, Paulis Bräu und Lammtreu. Das sind verhältnismäßig zahme Gegner.



- 2. Showtime:** Nun sind Murfy's Beer, Alsta Trunk, Bier Brause und Lindenburg am Start. Die Gegner werden härter ...



- 3. In your dreams:** Okay, zieht euch warm an! Ihr dürft euch keine größeren Schnitzer mehr erlauben. Beer Lager, Helles, Kill Benny und Bear Beer wollen nur eins: gewinnen!



*Hinweis:* Wie in der Kneipe gilt hier die einfache Weisheit: Je weniger Spieler mitmachen, umso anspruchsvoller ist das Quizspiel! Also wählt eure Schwierigkeitsstufe mit Bedacht. Mit nur 3 Spielern ist Easy-peasy vielleicht die beste Wahl. Bei 4 und mehr Spielern könnt ihr euch ruhig an Showtime heranwagen.

### **Spielvorbereitung:**

Habt ihr euch für eine Schwierigkeitsstufe entschieden? Dann nehmt die 30 dazu passenden **Werte-Plättchen**, mischt sie gut durch und legt sie als zwei gleich große Stapel verdeckt auf das Vorratsfeld auf dem oberen Spielfeld. Zieht anschließend 5 Werte-Plättchen und legt sie mit der Zahlenseite nach oben auf die Felder „Frage 1“ bis „Frage 5“ auf dem oberen Spielfeld. Nehmt die zur Schwierigkeitsstufe passenden **Spielfiguren** und die **Eule** aus der Schublade. Eure Spielfigur ist immer die Eule. Stellt alle fünf Spielfiguren auf das Feld „0“ des unteren Spielfelds. Die restlichen Spielfiguren braucht ihr nicht, sie kommen in die Schublade zurück. Steckt die **Quizkarten** mit der Fragenseite nach vorn in den Schlitz des oberen Spielfelds. Das ist euer Kartenhalter. Stellt die **Sanduhr** daneben. Haltet den **Notizblock** und einen Stift bereit.

### **Spielablauf:**

Ihr spielt immer gleichzeitig und gemeinsam im Eulen-Team. Euer Ziel ist es, am Ende des Spiels auf der Laufstrecke vor euren Gegnern zu landen. Das Spiel läuft über **5 Runden à 5 Minuten**. Pro Runde müsst ihr 5 Fragen einer Quizkarte **schriftlich** beantworten.

Zieht die vorderste Quizkarte aus dem Kartenhalter. Legt die Quizkarte am besten auf den Tisch vor euch ab, sodass keiner von euch die Antworten auf der Rückseite sehen kann. Dreht die Sanduhr um und lest danach die Fragen laut vor. Ab jetzt habt ihr **5 Minuten** Zeit, eure Antworten zu den Fragen auf den Notizblock zu schreiben.

*Tipp:* Einer von euch sollte die Sanduhr immer im Auge behalten. Alternativ könnt ihr natürlich auch den Timer in eurem Smartphone auf 5 Minuten stellen.

### **Was macht ihr mit den Werte-Plättchen?**

Die Werte-Plättchen beeinflussen eure und die gegnerische Position auf der Laufstrecke. Auf jedem Werte-Plättchen ist entweder einer eurer Gegner oder die Eule zu sehen. Die roten, grünen und gelben Zahlen geben vor, wie viele Felder diese Spielfiguren auf der Laufstrecke nach vorne rücken (siehe dazu „Wertung – welche Spielfigur zieht nach vorne?“). Es kann auch durchaus passieren, dass in einer Runde ein Gegner mehrmals oder überhaupt nicht läuft. Taucht eine Eule auf? Dann habt ihr Glück – das ist euer Bonus.



Seht euch nun die Werte-Plättchen auf den Feldern „Frage 1“ bis „Frage 5“ an. Die Reihenfolge der Werte-Plättchen entspricht der Reihenfolge der Quizfragen. Ihr dürft die Reihenfolge der Werte-Plättchen innerhalb der 5 Minuten beliebig verändern. Überlegt gut, welches Werte-Plättchen ihr welcher Frage zuordnet. Das Tauschen ist deshalb so wichtig, weil ihr damit besser Einfluss auf eure Gegner nehmen könnt. Tauscht ihr die Werte-Plättchen nicht, gilt nach Ablauf der Zeit die ursprüngliche Reihenfolge.



### Ende einer Runde:

Ist die Zeit abgelaufen? Dann legt den Stift zur Seite. Die Antworten und die Reihenfolge der Werte-Plättchen dürft ihr nicht mehr verändern. Dreht die Quizkarte um und kontrolliert Frage für Frage, ob ihr die richtigen Antworten notiert habt. Denkt daran, es gelten nur die Antworten, die ihr auf den Notizblock geschrieben habt.

*Hinweis:* Eure Antworten sind richtig, wenn sie sinngemäß den Antworten auf der Kartenrückseite entsprechen. Textpassagen, die auf der Quizkarte in Klammern stehen, müsst ihr nicht als Antwort notiert haben.

### Wertung – welche Spielfiguren ziehen nach vorne?

Für jede **richtige Antwort** zieht ihr die **Eule 1 Feld** auf der Laufstrecke nach vorne. Bei einer falschen oder keiner Antwort bleibt sie stehen.

Schaut euch nun die 5 Werte-Plättchen an und zieht den entsprechenden Gegner oder die Eule nach vorne:

- **Falsche oder keine Antwort?** Rückt den Gegner entsprechend der **roten** Zahl auf der Laufstrecke nach vorne.
- **Richtige Antwort?** Rückt den Gegner entsprechend der **grünen** Zahl auf der Laufstrecke nach vorne.
- **Eulen-Bonus:** Liegt ein Eulen-Bonus offen aus und ihr habt die Frage richtig beantwortet? Sehr gut! Dann rückt die Eule zusätzlich so viele Felder nach vorne, wie die **gelbe** Zahl vorgibt. Bei einer falschen oder keiner Antwort verfällt der Bonus.



Räumt die eben verwendeten Werte-Plättchen zur Seite und deckt 5 neue auf. Dann beginnt eine neue Runde.

### **Das Spiel ist aus!**

Das Spiel endet nach der 5. Runde. Es bleiben am Ende immer 5 Werte-Plättchen übrig. Sie kommen aus dem Spiel. Ihr habt eure Gegner abgehängt und steht auf der Laufstrecke vor euren Gegnern? Glückwunsch – ihr habt gewonnen. Ansonsten habt ihr leider verloren – auch bei Gleichstand. Better luck next time.

### **Das Kneipenquiz wie in der Kneipe spielen! (für mehr als 6 Spieler)**

Ihr habt einen großen Freundeskreis? Dann könnt ihr das Kneipenquiz auch in Teams gegeneinander spielen. Jedes Team sollte ungefähr gleich viele Spieler haben. Außerdem braucht ihr einen Quizmaster, der euch die Fragen vorliest, die Punkte vergibt und die Zeit im Auge behält. Jedes Team sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf das untere Spielfeld auf das Feld „0“. Die Werte-Plättchen braucht ihr in dieser Variante nicht. Sie kommen aus dem Spiel. Jedes Team bekommt ein Blatt vom Notizblock und einen Stift. Und schon geht es los!

Ihr spielt wieder 5 Runden à 5 Minuten und beantwortet pro Runde 5 Fragen. Für jede richtige Antwort zieht ihr mit eurer Spielfigur ein Feld auf der Laufstrecke nach vorne. Im Zweifelsfall entscheidet der Quizmaster, ob er die Antwort gelten lässt. Die Werte-Plättchen benötigt ihr in dieser Variante nicht. Es gewinnt das Team, das am Ende auf der Laufstrecke am weitesten vorne liegt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Text: Tom Zimmermann, Darren Grundorf  
Spielkonzept: Marco Teubner, Heinrich Glumpler  
Grafik / Gestaltung: Kreativbunker  
Redaktion: Anneli Ganser  
Lektorat: Elke Vogel  
Herstellung: Brigitte Merkt

© 2016 moses. Verlag GmbH  
Arnoldstraße 13d  
D-47906 Kempen  
CH: Dessauer, 8045 Zürich  
www.moses-verlag.de

Art.-Nr.: 90251

Die Autoren und der moses. Verlag danken allen Testspielern aus Kempen, Bödefeld, Mülheim, Kemnat, Antdorf, Köln, München und Düsseldorf.