

Arno Steinwender



[COME ON]

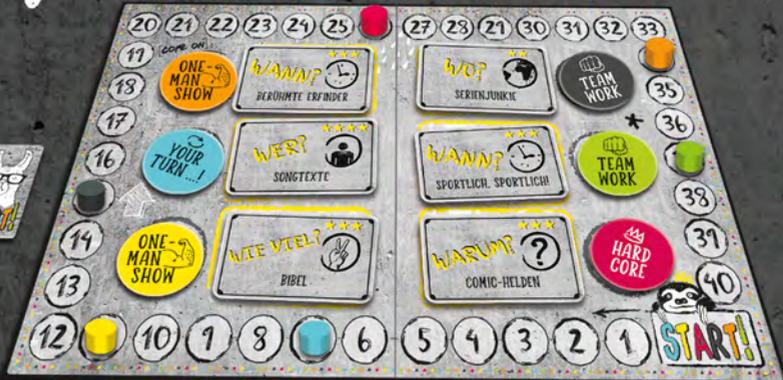
LET'S QUIZ AGAIN

WER SCHNAPPT SICH DIE BESTEN FRAGEN?

moses.

INHALT

- 1 Spielplan
- 300 Quizkarten
- 42 Chips in 6 Farben
- 6 Spielsteine
- 1 Lama



ZIEL DES SPIELS

Das Spiel geht über 6 Runden. In jeder Runde wählst du eine Quizkarte aus. Mal beantwortest du sie alleine, mal im Team. Und eine der Quizkarten kannst du auch einem Mitspieler unterjubeln. Wer eine richtige Antwort gibt, bekommt Punkte. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR

Klappt den **Spielplan** auf und legt ihn in die Tischmitte. Jeder von euch wählt eine Spielerfarbe und nimmt sich entsprechend **1 Spielstein** und **7 Chips** in seiner Farbe. Stellt eure Spielsteine auf das Startfeld der Punkteleiste. Legt die Chips offen vor euch ab. Restliche Spielsteine und Chips kommen zurück in die Schachtel.

Mischt die **Quizkarten** und legt etwa die Hälfte davon verdeckt als Stapel neben den Spielplan. Die restlichen Quizkarten kommen als Vorrat in die Schachtel. Zieht entsprechend eurer Spieleranzahl für jeden Spieler eine Quizkarte vom Nachziehstapel und legt sie mit der **grauen Seite nach oben** auf die Platzhalter auf dem Spielplan. Die erste Quizkarte kommt auf Platzhalter A, die nächste auf Platzhalter B usw.

Hinweis: Spielt ihr mit weniger als 6 Spielern, bleiben Platzhalter auf dem Spielplan frei.

Der jüngste Spieler nimmt sich das Lama. Schon kann es losgehen.

SO WIRD'S GESPIELT

[COME ON]

Das Spiel läuft über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus zwei Phasen. In der ersten Phase wählt jeder von euch eine Quizkarte aus und legt einen seiner Chips daneben. In der zweiten Phase beantwortet ihr die Fragen und verteilt die Punkte.

PHASE 1: QUIZKARTEN RESERVIEREN

Der Spieler mit dem Lama beginnt. Danach wählt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

Bist du an der Reihe? Dann schau dir die spärlichen Informationen der Quizkarten auf dem Spielplan an. Sie zeigen dir 3 Hinweise zu der jeweiligen Frage:



- 1. Was ist das Thema der Frage?** Ein Begriff gibt das Thema der Frage vor. Das könnte zum Beispiel „Liebe“ sein, oder „Große Errungenschaften“, „Katastrophen“, „Comic-Helden“ usw.
- 2. Wer, wie, was?** Diese Frageworte zeigen dir, wonach gefragt wird:
 -  **Wer?** Es geht um reale oder fiktive **Personen**. Das kann auch eine Gruppe von Menschen oder eine Institution sein.
 -  **Wann?** Hier dreht sich alles um den **Zeitpunkt**. Das kann ein festes Datum, eine Jahreszahl oder ein Jahrzehnt sein.
 -  **Wo?** Es geht um reale oder fiktive **Orte**. Das kann eine Stadt sein, eine Region, ein Land oder ein anderer spezifischer Ort.
 -  **Wie viel?** Alles dreht sich hier um **Zahlenangaben**. Das kann die Anzahl von Personen, Ereignissen, Orten oder Dingen sein.
 -  **Warum?** Hier geht es um den **Beweggrund**, den Auslöser oder Ursprung eines Ereignisses oder einer Behauptung.
- 3. Wie schwierig ist die Frage?** Die Anzahl der Sterne auf der Quizkarte gibt den Schwierigkeitsgrad an. Fragen mit 2 Sternen sind eher leicht, wohingegen Fragen mit 4 Sternen recht anspruchsvoll sind. Gleichzeitig sind die Sterne auch die Punkte, die du bei einer richtigen Antwort gewinnst.

Nun ist deine Einschätzung gefragt. Überlege, welche Frage dir am meisten liegen könnte.

Reserviere dann die entsprechende Quizkarte, indem du **einen deiner Chips offen auf das leere Feld** daneben legst. Danach ist dein linker Nachbar an der Reihe zu reservieren.



Der abgelegte Chip bestimmt, wie du die Frage später beantworten musst. Es gibt folgende Möglichkeiten:



One-Man Show: Du beantwortest die Frage alleine.



Teamwork: Du beantwortest die Frage im Team mit einem beliebigen Mitspieler.



Your turn ...!: Du verdonnerst einen beliebigen Mitspieler, die Frage an deiner Stelle zu beantworten.



Hardcore: Du beantwortest die Frage alleine, bekommst aber **nur Teile** der Frage vorgelesen. Das macht es schwerer, die richtige Antwort zu finden.

Du kannst jeden deiner Chips **nur einmal im Spiel** einsetzen. Sie gehen also nach und nach aus dem Spiel. Überlege gut, welchen Chip du zu welchem Zeitpunkt spielen willst.



WAS MACHST DU MIT DEM RISKY-CHIP?

Du bist dir bei einer Quizkarte ziemlich sicher? Dann kannst du mit dem Risky-Chip deine Punkte **verdoppeln**. Allerdings musst du deinen Risky-Chip **gemeinsam** mit einem deiner anderen Chips neben eine Quizkarte legen. Du gehst das Risiko also ein, bevor du die Frage gehört hast.



Der Risky-Chip bringt dir **zwar doppelte Punkte** für eine richtige Antwort. Doch Vorsicht: Gibst du eine **falsche Antwort, verlierst du Punkte** – allerdings nur die **einfache Punktzahl**.

Du kannst den Risky-Chip mit fast allen Chips kombinieren. Die einzige Ausnahme ist der Your-turn-Chip!

Sonderfall: Kombiniert du den Risky-Chip mit einem Teamwork-Chip, könnt ihr **beide** doppelte Punkte gewinnen oder einfache Punkte verlieren.



PHASE 2: FRAGEN BEANTWORTEN UND PUNKTEN

Hat jeder von euch eine Quizkarte reserviert und einen seiner Chips danebengelegt? Dann müsst ihr nun die Fragen beantworten. Das macht ihr nicht reihum im Uhrzeigersinn, sondern ihr startet bei der Quizkarte auf dem Platzhalter A. Danach kommt die Quizkarte auf Platzhalter B usw.



Schaut euch an, wessen Chip neben der Quizkarte liegt. Ist das dein Chip? Dann bist du an der Reihe. Ja nachdem, welchen Chip du gelegt hast, passiert Folgendes:



One-Man Show: Dein linker Nachbar nimmt sich die Quizkarte vom Spielplan, liest dir die Frage vor und kontrolliert deine Antwort. Achtet immer darauf, dass nur der Vorleser die Antwort auf der Quizkarte lesen kann. Ist deine Antwort richtig, bekommst du Punkte. Schau auf der grauen Seite der Quizkarte, wie viele Sterne dort zu sehen sind. Setze deinen Spielstein entsprechend auf der Punkteleiste nach vorne. Ist deine Antwort falsch, passiert nichts.



Teamwork: Wähle einen beliebigen Mitspieler, der dir bei der Antwort hilft. Ein dritter Mitspieler nimmt die Quizkarte vom Spielplan, liest die Frage vor und kontrolliert eure Antwort. Ihr dürft euch im Team beraten. Ihr müsst euch aber auf eine Antwort einigen. Im Zweifel entscheidest du, welche Antwort ihr geben möchtet. Ist die Antwort richtig, bekommt ihr **beide** die entsprechenden Punkte. Setzt eure Spielsteine auf der Punkteleiste nach vorn. Ist die Antwort falsch, geschieht nichts.



Your turn ...!: Such dir zuerst einen beliebigen Mitspieler aus, der die Frage alleine beantworten muss. Erst dann nimmst du die Quizkarte vom Spielplan, liest die Frage vor und kontrollierst seine Antwort. Ist seine Antwort richtig, bekommt **er** die angegebenen Punkte. Ist seine Antwort falsch? Dann bekommst **du** stattdessen die entsprechenden Punkte.



Hardcore: Du willst es wirklich wissen. Dein linker Nachbar liest **nur die fett gedruckten Wörter** der Frage vor. Du musst also zuerst überlegen, wie die komplette Frage lauten könnte. Dann musst du die Antwort nennen. Schau dir im Zweifel noch mal die Hinweise auf der grauen Seite der Quizkarte an! Sie können dich vielleicht auf die richtige Antwort bringen.



*Hinweis: Eine Antwort ist richtig, wenn sie sinngemäß der Antwort auf der Quizkarte entspricht. Dabei solltet ihr mindestens die **fett gedruckten Begriffe** nennen. Wenn es um Zahlenwerte geht, ist in der Frage manchmal ein **Toleranzbereich** in Klammern angegeben. Dann genügt es, wenn eure Antwort innerhalb dieses Toleranzbereichs liegt. Im Zweifelsfall entscheidet ihr gemeinsam, ob eine Antwort richtig ist. Es genügt, wenn ein Mitspieler die Antwort als richtig akzeptiert. Seid fair zueinander!*

Durch den Risky-Chip kannst du (allein oder im Team) bei einer falschen Antwort auch Punkte verlieren! Dann setze deinen Spielstein entsprechend auf der Punkteleiste zurück. Allerdings ziehst du maximal zum Startfeld zurück. Eventuell restliche Minuspunkte verfallen.

Nehmt die vorgelesene Quizkarte, den Chip und gegebenenfalls auch den Risky-Chip aus dem Spiel. Anschließend ist die nächste Quizkarte an der Reihe.

Seid ihr alle Fragen durchgegangen? Dann zieht pro Spieler eine neue Quizkarte und legt sie auf den Spielplan. Gebt das Lama im Uhrzeigersinn weiter. Schon seid ihr startklar für eine neue Runde.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach der 6. Runde. Hat es einer von euch verpasst, seinen Risky-Chip einzusetzen? Dann hat er Pech. Der Risky-Chip verfällt. Wer nun die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Autor: Arno Steinwender
Lizenz: www.whitecastle.at
Text: Nicola Berger
Grafik/Gestaltung: Kreativbunker
Redaktion: Christian Sachseneder
Lektorat: Christian Wöllecke
Herstellung: Anja Trentepohl

© 2018 moses. Verlag GmbH
Arnoldstr. 13d
D-47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich
www.moses-verlag.de

Art.-Nr.: 90136
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

Der Autor und der moses. Verlag danken den Spieletestern in Bönfeld, Düsseldorf, Kempen und Wien. Besonderer Dank geht an White Castle Games und ihren Autorenstammtisch und an „die Beste“ Klasse des RG Komensky, Wien für wertvolle Recherchebeiträge.