

QUIZICAL

WIE VIEL IST DEIN WISSEN WERT?
•••

Ein turbulentes Quizspiel für
3 bis 8 Zocker ab 14 Jahren

INHALT

150 Quizkarten (mit 300 Fragen), 64 Zockerkarten
(in acht Farben mit den Werten von 1–4),
7 Mops-Chips, 1 Buzzerkarte




moses.

ZIEL DES SPIELS

Beantworte möglichst viele Fragen und gewinne mehr Quizkarten als deine Mitspieler! Dabei musst du schnell sein, denn nur wer als Erster buzzert, darf auch antworten. Oder du setzt deinen Mops-Chip ein und schnappst so deinen Mitspielern eine Frage vor der Nase weg.

SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR

Stellt die Spielschachtel für alle sichtbar auf den Tisch. Mischt die Quizkarten und platziert sie so in der Spielschachtel, dass ihr immer nur die Überschrift der vordersten Quizkarte seht.

Hinweis: Die Quizkarten sind vorne und hinten je mit einer Frage in unterschiedlichen Farben bedruckt. Am besten entscheidet ihr euch vor dem Spiel für eine Farbe, z. B. Blau. Habt ihr den Stapel durchgespielt, dreht ihr ihn einfach um und spielt mit der gelben Seite weiter.

Legt die Buzzerkarte für alle gut erreichbar auf den Tisch. Jeder von euch entscheidet sich für eine Spielerfarbe und nimmt die entsprechenden acht Zockerkarten auf die Hand. Löst vor dem allerersten Spiel vorsichtig die Mops-Chips aus dem Stanzbogen. Platziert sie zunächst in dem dafür vorgesehenen Fach in der Schachtel. Ihr braucht sie erst später im Spiel. Und schon geht's los.



SPIELVERLAUF

Das Spiel hat drei Durchgänge. Jeder Durchgang besteht aus 8 Quizrunden. Ihr könnt also pro Durchgang bis zu 8 Quizkarten gewinnen. In jedem Durchgang beginnt der älteste Spieler die erste Quizrunde. Er liest die Überschrift der vordersten Quizkarte vor. Das ist euer Fingerzeig für die folgende Frage. Nun passiert Folgendes:

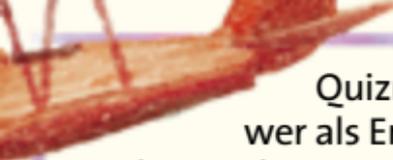
1. Zockerkarte ausspielen und Kandidat der Quizrunde werden

Überlege anhand der Überschrift still für dich, worauf die Quizkarte abzielen könnte. Glaubst du zu wissen, in welche Richtung die Frage geht? Kennst du dich in dem Themengebiet aus? Möchtest du ein Risiko eingehen und Kandidat der Quizrunde werden? Dann legst du am besten eine hohe Zockerkarte verdeckt vor dir ab, etwa eine 3 oder 4. Bist du dir eher unsicher und fürchtest, die Antwort nicht zu kennen? Dann legst du eine niedrige Zockerkarte verdeckt vor dir ab. Somit ist die Chance eher niedrig, Kandidat der Quizrunde zu werden.

Hat jeder von euch eine Zockerkarte gelegt?
Dann deckt ihr sie gleichzeitig auf:

-  **Solo-Quizzer:** Hast du die Zockerkarte mit dem höchsten Wert gelegt? Fein! Du darfst versuchen, als einziger Kandidat die Frage dieser Quizrunde zu beantworten.
-  **Speed-Quizzer?** Haben mehrere von euch den höchsten Wert gelegt? Dann seid ihr die Kandidaten dieser





Quizrunde. Aber seid schnell! Denn wer als Erster richtig antwortet, bekommt die Quizkarte.

*Hinweis: Habt ihr **alle** die gleichen Zockerkarten gelegt, kommen diese auf den Ablagestapel. Jeder von euch wählt eine neue Zockerkarte und legt sie verdeckt vor sich ab. Haben alle gelegt? Dann dreht die Zockerkarten um und schaut, wer Kandidat der Quizrunde ist.*

Seid ihr keine Kandidaten einer Quizrunde? Dann habt ihr erst einmal Sendepause.

2. Die Quizrunde (Fragen beantworten)

Alle Kandidaten einer Quizrunde legen eine Hand flach und etwa 10 cm vom Buzzer entfernt auf den Tisch. Wer nicht an der Quizrunde teilnimmt, wird Quizmaster. Kommen mehrere für die Rolle des Quizmasters in Frage? Dann übernimmt im Zweifel der älteste von ihnen den Posten. Er zieht die vorderste Quizkarte aus der Box und liest die Frage langsam und deutlich vor.

Bist du Kandidat und glaubst, die richtige Antwort zu kennen? Dann hau schnell auf den Buzzer! Der Quizmaster unterbricht sofort das Vorlesen. Du musst ihm nun deine Antwort nennen. Der Quizmaster schaut still für sich die richtige Antwort an. Sie steht immer am unteren Ende der Quizkarte. Nun gibt es zwei Möglichkeiten:



Yes, you're right: Stimmt deine Antwort? Dann bekommst du die Quizkarte und legst sie offen vor dir ab.



Nope, wrong: Stimmt deine Antwort nicht? Dann scheidest du aus der laufenden Quizrunde aus. Gibt es noch weitere Kandidaten der Quizrunde? Dann bekommen sie jetzt eine neue Chance. Der Quizmaster liest nun den Rest der Frage vor. Wer von den anderen Kandidaten am schnellsten und richtig antwortet, bekommt die Quizkarte. Weiß keiner von euch die Antwort, bekommt keiner die Quizkarte. Steckt sie hinter den Stapel.

Worauf müsst ihr beim Buzzern achten?

Zuerst buzzern, dann antworten!

Eine Antwort hineinzurufen zählt nicht und hilft im Zweifel nur den Mitspielern.

Buzzern mehrere Spieler, darf nur der Schnellste antworten. (Tipp: Den Schnellsten erkennt ihr daran, dass seine Hand ganz unten auf dem Buzzer liegt.)



Ist die Quizrunde zu Ende? Dann sammelt alle bereits ausgespielten Zockerkarten ein und legt sie als verdeckten Ablagestapel zur Seite. Als letzte „Amtshandlung“ liest der bisherige Quizmaster die nächste Überschrift der neuen Quizkarte vor. Damit beginnt eine neue Quizrunde. Wiederholt diese Schritte so lange, bis ihr keine Zockerkarten mehr auf der Hand habt. Dann beginnt ein neuer Durchgang.



Zweiter und dritter Durchgang

Nehmt den Ablagestapel, sortiert die Zockerkarten der Spielerfarbe nach und verteilt sie an den jeweiligen Spieler. Der zweite und dritte Durchgang läuft wie der erste – mit einer Ausnahme: Nun kommen die Mops-Chips zum Einsatz. Jeder von euch zählt zu Beginn jedes neuen Durchgangs seine bisher gewonnenen Quizkarten. Hast du die meisten Quizkarten? Dann bekommst du **keinen** Mops-Chip für den neuen Durchgang. Haben mehrere von euch die meisten Quizkarten, bekommen sie alle keinen Mops-Chip. Alle anderen nehmen sich einen Mops-Chip aus der Schachtel und legen ihn vor sich ab.

Hinweis: Ihr dürft immer nur einen Mops-Chip haben! Hast du aus dem zweiten Durchgang noch einen Mops-Chip übrig, bekommst du im dritten Durchgang keinen zweiten dazu.

Was mache ich mit dem Mops-Chip?

Den Mops-Chip darfst du in der Quizrunde verwenden. Und zwar entweder, während der Quizmaster eine Quizkarte vorliest oder nachdem er sie vorgelesen hat. In jedem Fall aber musst du den Mops-Chip einsetzen, bevor einer deiner Mitspieler buzzert. Der Mops-Chip erlaubt dir, eine Frage auch dann zu beantworten, wenn du eigentlich kein Kandidat der Quizrunde bist. Willst du die Frage beantworten? Dann rufe: „Gemopst!“, und wirf deinen Mops-Chip in die Tischmitte. Du musst in dem Fall nicht buzzern, erzielst aber dieselbe Wirkung: Der Quizmaster unterbricht das Vorlesen und du nennst deine Antwort. Ist deine Antwort richtig? Dann ge-

winnst du die Quizkarte. Ist deine Antwort falsch? Dann gibt es eine neue Chance für die Kandidaten. Lege deinen Mops-Chip anschließend zurück in die Schachtel.

Hinweis: Als Quizmaster darfst du den Mops-Chip natürlich nicht einsetzen. Du kennst ja die Antwort. Quizmaster zu sein kann also in den Folgerunden ein kleiner Nachteil sein. Wechselt euch deshalb bei dieser Aufgabe nach Möglichkeit ab.

Übrigens: Im Zweifel entscheidet der Quizmaster, wer zuerst gebuzzert oder gemopst hat. Deinen Mops-Chip musst du natürlich nur dann abgeben, wenn du auch antworten darfst.

SPIELEND

Das Spiel endet nach dem dritten Durchgang. Jeder von euch zählt nun seine gewonnenen Quizkarten. Wer die meisten Quizkarten hat, gewinnt.

Bei Gleichstand spielt ihr eine Entscheidungsfrage. Auf die Zockerkarten könnt ihr in dem Fall verzichten. Wählt einen Mitspieler, der für euch den Quizmaster spielt. Wer richtig antwortet, gewinnt das Spiel. Hat keiner die richtige Antwort? Dann spielt ihr so lange Entscheidungsfragen, bis es einen endgültigen Sieger gibt.

VARIANTE „DER SCHWÄCHSTE FLIEGT!“

(empfohlen für 3 bis 4 Spieler)

In kleineren Spielgruppen kommt es vergleichsweise häufig vor, dass es nur einen Kandidaten in einer Quizrunde gibt. Erhöht die Spannung und spielt die Variante

„Der Schwächste fliegt!“: Sie läuft nach den gleichen Regeln ab wie oben beschrieben – mit folgenden Änderungen:

Wer bei „Zockerkarte ausspielen und Kandidat der Quizrunde werden“ die niedrigste Zockerkarte legt, „fliegt raus“. Alle anderen Spieler sind Kandidaten der Quizrunde. Bist du rausgeflogen? Dann bist du automatisch Quizmaster und liest die Frage vor.

Haben mehrere von euch die niedrigste Zockerkarte gelegt? Dann fliegt ihr gemeinsam raus. Bestimmt einen Quizmaster, der die Frage vorliest.

Lasst die Mops-Chips in der Spielschachtel. Ihr braucht sie für den zweiten und dritten Durchgang dieser Variante nicht.

Autor: Don Reid

Grafik/Gestaltung: Kreativbunker

Redaktion: Christian Sachseneder

Lektorat: Mirka Jedamzik,

Christian Wöllecke

Herstellung: Jessica Stöhr

Art.-Nr.: 90269

© 2017 moses. Verlag GmbH

Arnoldstraße 13d

D-47906 Kempen

CH: Dessauer, 8045 Zürich

www.moses-verlag.de



Der moses-Verlag dankt den Spieltestern in Kempen und Düsseldorf.