



QUIZZ ME 5

Das überraschende Quizspiel für
2 bis 6 Personen ab 12 Jahren

DARUM GEHT'S:

Bei QUIZ ME 5 suchst du nach einer ganz bestimmten Lösung und hast die Auswahl aus 5 Hinweisen, die dir dabei helfen. Welchen der 5 Hinweise du dafür hören willst, ist dir überlassen. Aber Achtung: Willst du früh antworten, musst du einen uneindeutigen Hinweis in Kauf nehmen. Bist du dir in der Kategorie sicher und gehst aufs Ganze? Oder schickst du die anderen vor und setzt auf ihre Unwissenheit? Ein überraschendes Quizspiel, bei dem ein wenig Glück nicht schaden kann!

DAS IST DRIN:

100 doppelseitige
Quizkarten

6 Würfel



1 Abdeckkarte



Hier geht es zum Erklärvideo:

SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR:

Nehmt die Quizkarten aus der Box und legt sie als gemischten Nachziehstapel in die Tischmitte. Die Abdeckkarte legt ihr oben auf den Stapel, sodass sie die Quizkarten verdeckt. Nehmt euch alle außerdem je einen Würfel. Überzählige Würfel könnt ihr zurück in die Schachtel legen.

SO WIRD'S GESPIELT:

Ihr spielt QUIZ ME 5 über mehrere Runden. In jeder Runde übernimmt jemand von euch die Moderation. Alle anderen raten.

Die schlaueste Person am Tisch beginnt. Du moderierst diese Runde. Nimm die oberste Quizkarte vom Nachziehstapel und lege die Abdeckkarte direkt wieder zurück auf den Stapel. Achte darauf, dass niemand die Rückseite der Karte sieht. Lies zuerst die oben abgebildete Kategorie laut vor. Lies außerdem vor, wonach in dieser Runde gesucht wird. Das kann z. B. ein Ding, eine Person oder ein Ort sein. Die Hinweise und die Lösung liest du noch nicht vor.

KATEGORIE

STARS & STERNCHEN
GESUCHT: EIN SÄNGER



DAS WIRD GESUCHT

5 HINWEISE

-  WURDE IN ENGLAND GEBOREN
-  SPIELT GITARRE
-  SEINE ALBEN SIND NACH MATHEMATISCHEN ZEICHEN BENANNT
-  SEINE VORNAMEN SIND EDWARD CHRISTOPHER
-  GALWAY GIRL

LÖSUNG

ED SHEERAN

Alle anderen haben nun folgende Aufgabe:

1. Nehmt euren Würfel und stellt geheim die Augenzahl ein, deren Hinweis ihr hören möchtet. Verdeckt euren Würfel dann mit eurer Hand. Beachtet dabei Folgendes: Eine hohe Augenzahl erlaubt es euch, früh zu antworten. Der Hinweis ist dafür aber eher ungenau. Mit einer niedrigen Augenzahl könnt ihr erst später antworten. Dafür ist euer Hinweis aber auch deutlicher und ihr habt auch alle bereits vorgelesenen Hinweise gehört. Die Würfelseite mit dem  könnt ihr zunächst ignorieren.



HOHE AUGENZAHL =
FRÜHE ANTWORT,
UNGENAUER HINWEIS



NIEDRIGE AUGENZAHL =
SPÄTE ANTWORT,
DEUTLICHER HINWEIS

2. Ihr alle habt eine Augenzahl auf eurem Würfel ausgewählt? Dann deckt eure Würfel jetzt gleichzeitig auf.
3. Überprüft, wer die höchste Augenzahl eingestellt hat. Das bist du? Dann erhältst du den ersten Hinweis und hast die Chance zu antworten. Die Person, die diese Runde moderiert, liest dir dazu den Hinweis vor, der deiner eingestellten Augenzahl entspricht. Nun darfst du genau einmal raten, wer oder was in dieser Runde gesucht wird.
 - **Deine Antwort ist richtig?** Volltreffer! Du darfst die Quizkarte als Punkt vor dir ablegen.
 - **Deine Antwort ist falsch?** Schade! Dann ist die Person mit der nächstniedrigeren Augenzahl auf ihrem Würfel an der Reihe. Sie erfährt jetzt den Hinweis ihrer eingestellten Würfelzahl.

Achtung: Ein Hinweis wird immer nur vorgelesen, wenn jemand die zugehörige Zahl auf dem Würfel eingestellt hat. Es kann also vorkommen, dass ihr Hinweise überspringt.

MEHRERE VON EUCH HABEN DIESELBE AUGENZAHL EINGESTELLT? DANN KOMMT ES ZU EINEM **WÜRFEL-MATCH** (S.NÄCHSTE SEITE)!

4. Spielt auf diese Weise weiter, bis jemand die richtige Lösung nennt und die Quizkarte als Punkt gewinnt. Niemand von euch kommt auf die richtige Lösung? Dann erhält die Person, die diese Runde moderiert hat, die Quizkarte und legt sie als Punkt vor sich ab.

Danach startet die nächste Runde. Wer die Quizkarte ergattert hat, zieht die nächste Quizkarte vom Nachziehstapel: Schau dir die Karte an und lies die Kategorie vor. Lies außerdem vor, wonach diese Runde gesucht wird. (Es kann auch sein, dass jemand mehrere Runden nacheinander moderiert.)

DAS WÜRFEL-MATCH:

Mehrere von euch haben dieselbe Augenzahl auf ihren Würfeln ausgewählt? Dann müsst ihr euch ein Würfel-Match liefern!

Werft gleichzeitig eure Würfel, sobald ihr eigentlich an der Reihe wart. Wer die höchste Augenzahl oder das  gewürfelt hat, darf als erstes raten. Haben mehrere von euch die gleiche Zahl gewürfelt, müssen diese Personen weiter würfeln, bis ihr eine eindeutige Reihenfolge ermittelt habt. Merkt sie euch und dreht euren Würfel dann wieder auf die ursprünglich eingestellte Augenzahl.

Du hast die höchste Zahl im Würfel-Match gewürfelt? Dann erfährst du nun als Erstes den (deiner ursprünglichen Augenzahl entsprechenden) Hinweis und hast **genau einen** Rateversuch.

- **Deine Antwort ist richtig?** Dann legst du die Quizkarte als Punkt vor dir ab.
- **Deine Antwort ist falsch?** Dann ist die Person mit dem nächstniedrigeren Würfelergebnis des Würfel-Matches an der Reihe und darf auch genau einmal raten. Der Hinweis bleibt jedoch der gleiche, da ihr ja ursprünglich dieselbe Augenzahl eingestellt habt. Es wird also kein zusätzlicher Hinweis vorgelesen.

Alle am Würfel-Match Beteiligten haben nacheinander falsch geraten? Dann ist das Match beendet und es geht regulär mit der Person mit der nächstniedrigeren Augenzahl und einem neuen Hinweis weiter.

Beispiel:

Alle stellen auf ihrem Würfel gleichzeitig eine Augenzahl ihrer Wahl ein: Enno eine 5, Ina und Tom beide eine 3 und Freya eine 2. Zuerst erhält Enno seinen Hinweis und rät leider falsch. Hinweis 4 wird übersprungen, da niemand die 4 auf dem Würfel eingestellt hat. Ina und Tom haben dieselbe Zahl eingestellt und müssen sich ein Würfel-Match liefern. Die beiden würfeln daher erneut: Ina hat eine 4, Tom eine 1. Ina darf also als Erste antworten und erhält Hinweis 3 (den sie ja ursprünglich ausgewählt hat). Ihre Antwort ist falsch. Daher darf Tom jetzt seine Antwort abgeben. Einen neuen Hinweis erhält er jedoch nicht. Auch seine Antwort ist falsch. Da beide falsch geantwortet haben, ist das Würfel-Match vorbei. Daher ist Freya mit der 2 an der Reihe. Sie erhält den Hinweis Nummer 2 und darf ihre Antwort abgeben.

DIE GLÜCKSRUNDE:

Du moderierst diese Runde und siehst auf deiner gezogenen Quizkarte oben rechts einen Würfel? Dann startest du eine Glücksrunde! Diese funktioniert im Prinzip wie eine normale Runde aber mit einer Änderung: Ihr dürft nicht selbst entscheiden, welche Augenzahl ihr auf eurem Würfel einstellt, sondern würfelt alle gleichzeitig. Die gewürfelte Augenzahl entspricht jeweils eurem Hinweis für diese Runde.

Du hast ein  gewürfelt? Dann darfst du deinen Würfel auf eine beliebige Augenzahl drehen. Das Gute daran: Du darfst das tun, **nachdem** du dir die Ergebnisse der anderen angeschaut hast. Überlege also gut, welchen Hinweis du hören willst oder mit wem du dir ein Würfel-Match liefern möchtest.

Auch hier tragt ihr bei gleichen Augenzahlen ein Würfel-Match aus, wie gerade beschrieben, um eure Rate-Reihenfolge festzulegen.

ENDE DES SPIELS:

Das Spiel endet sofort, sobald eine Person 5 Quizkarten gesammelt hat. Herzlichen Glückwunsch! Du bist die perfekte Mischung aus Schlaubär und Glückspilz!

© 2025 moses. Verlag GmbH

moses. Verlag GmbH

Arnoldstraße 13d

47906 Kempen

CH: Dessauer, 8045 Zürich

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

Autor: Jürgen Heel

Grafik / Gestaltung: Kreativbunker

Redaktion: Tobias Weierstraß

Lektorat: Kaddy Arendt

Herstellung: Claire Deutsch

Art.-Nr.: 90188

1. Auflage 2025

Der Autor, die Agentur und die Spiele-Redaktion danken allen Testspieler*innen aus Bochum, Imst und Kempen für die wertvollen Spieltests.

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

