

QUIZIKO

Wissen, warten, raten

**Ein Quizspiel für 2 bis 5 Alles-
bis-nix-Wisser ab 14 Jahren**

Worum geht's?

Eine Frage, sechs mögliche Antworten. Doch nur eine ist die richtige! Kannst du die Frage direkt beantworten? Toll! Dann gib deinen Tipp ab und sahne ordentlich Punkte ab! Denn je früher du korrekt antwortest, umso mehr Punkte wirst du ergattern. Bist du dir nicht ganz sicher? Oder stehst du völlig auf dem Schlauch? Kein Problem! Dann warte ab. Denn nach und nach werden falsche Antworten abgedeckt – und damit steigt deine Chance, richtigzuliegen und Punkte zu kassieren.

Das ist drin:

- 150 Karten mit 300 Fragen
- 30 Antwortmarker
- 5 Punktemarker
- 4 Abdeckungen für falsche Antworten
- 1 Antworttafel
- 1 Spiegel



So macht ihr das Spiel startklar:

Nehmt das gesamte Spielmaterial aus der Schachtel. Löst die Punktemarker, Antwortmarker und Abdeckungen aus den Stanztafeln. Wählt jeweils eine Spielfarbe aus. Nehmt dann die farblich passenden Antwortmarker. Legt die Antwortmarker verdeckt vor euch bereit.

Der Schachtelboden hat eine Punkteskala auf dem Rand. Steckt eure Punktemarker auf das Startfeld.

Die Fragekarten sind doppelseitig. Der farbige Rahmen um die Frage ist entweder gelb oder schwarz. So könnt ihr sie leichter sortieren. Entscheidet nun, mit welcher Kartenseite ihr spielen möchtet. Legt den Kartenstapel mit dieser Seite nach oben neben den Schachtelboden.

Nehmt nun die oberste Karte des Stapels und legt sie auf den Schachteldeckel. Die Ecken der Karte müssen über den Rand des Schachteldeckels herausragen. Dieses Bild zeigt, wie es geht:



Legt die Antworttafel neben den Schachteldeckel.

Legt schließlich den Spiegel bereit.

Nun kann es losgehen!

So wird's gespielt:

Einer liest die Quizfrage und alle Antwortmöglichkeiten der Karte laut vor, die auf dem Schachteldeckel liegt. Alle haben nun gleichzeitig die Möglichkeit, ihre Antwort abzugeben oder noch abzuwarten.

Möchtest du jetzt schon eine

Antwort abgeben? Dann nimm deinen Antwortmarker mit dem passenden Buchstaben und lege ihn verdeckt auf die Antworttafel. Die anderen dürfen deine Antwort nicht sehen! Es sind noch sechs Antworten offen, daher legst du deinen Antwortmarker in die Reihe mit der Sechs. Damit steht deine Antwort fest. Du kannst sie im weiteren Verlauf nicht mehr ändern.

Bist du dir noch unsicher? Dann warte ab. Deine Chance auf die richtige Antwort kommt noch.

Beispiel:



Anne glaubt, dass Antwort **A** richtig ist. Sie legt ihren Antwortmarker verdeckt in die Reihe mit der Sechs auf der Antworttafel. Alle anderen warten noch ab.

Weg mit einer falschen Antwort und weiter geht's! Auf der Rückseite der Karte steht in jeder Ecke ein Buchstabe. Ihr überprüft nun mithilfe des Spiegels von unten eine beliebige Kartenecke. Der Spiegel zeigt an, welche Antwort falsch ist. Deckt auf der Vorderseite der Karte diese Antwort mit einer Abdeckung ab. Die Karte bleibt mit noch fünf übrigen Antworten liegen.



Quizen bis zum Schluss! So geht es immer weiter: antworten oder warten – dann die nächste Ecke prüfen. Wer noch nicht geantwortet hat, hat nach jeder Ecke die Gelegenheit. Legt die Antwortmarker dabei immer in die Reihe, die der Anzahl noch übriger Antworten entspricht. Das macht ihr so lange, bis ihr alle eure Antwort abgegeben habt.

- **Sind nur noch zwei Antworten übrig?** Wer bisher nicht geantwortet hat, muss es jetzt tun!
- **Alle haben geantwortet, nur du noch nicht?** Dann wird nur noch eine Ecke überprüft und die falsche Antwort abgedeckt. Nun musst du antworten, selbst wenn noch mehr als zwei Antworten übrig sind.

Beispiel:



Fünf Antworten sind noch übrig. Jetzt glaubt **Sebastian**, die richtige Antwort zu kennen. Daher legt er seinen Antwortmarker verdeckt in die Reihe mit der Fünf **①**. **Luca** und Mandy sind noch unsicher, sie warten ab. Die nächste Ecke wird geprüft. Bei noch vier übrigen Antworten traut sich **Luca** und legt den eigenen Antwortmarker in die Reihe mit der Vier **②**. Nun kommt **Mandy** in Zugzwang! Eine falsche Antwort wird noch abgedeckt, dann muss auch sie ihre Antwort abgeben **③**.

Habt ihr alle eure Antworten abgegeben? Dann überprüft nun die korrekte Antwort. Sie steht auf der Rückseite der Karten oben in der Mitte. Nehmt alle Abdeckungen von der Karte ab und dreht sie um.



Auswertung:

Deckt alle Antwortmarker auf der Antworttafel auf, ohne sie zu verschieben. Wer falsch geantwortet hat, nimmt seinen Marker zurück und geht leer aus. Nun werden die Reihen von oben nach unten abgerechnet.

■ Wer am frühesten richtig geantwortet hat (= Marker am weitesten oben), bekommt **3 Punkte**.

■ Wer an zweiter Stelle richtig geantwortet hat, bekommt **2 Punkte**.

■ Alle, die danach richtig geantwortet haben, bekommen jeweils **1 Punkt**.

Grundsätzlich gilt: Liegen mehrere richtige Antwortmarker in einer Reihe, erhalten sie alle die entsprechende Punktzahl (3, 2 oder 1).

Zieht dann mit euren Markern auf der Punkteleiste so viele Felder voran, wie ihr Punkte erhalten habt. Nehmt eure Antwortmarker zurück und legt die gespielte Karte beiseite.

Spielende?

Wer zuerst mindestens 15 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel. Hat noch niemand 15 Punkte, geht es weiter. Die nächste Person im Uhrzeigersinn ist dran. Sie nimmt die nächste Karte vom Stapel, legt sie auf den Schachteldeckel und liest sie vor.



Art.-Nr.: 90392

© 2022 **moses. Verlag GmbH**
Arnoldstraße 13d
D-47906 Kempen

CH: Dessauer · 8045 Zürich

www.moses-verlag.de


moses.

Autoren: Paul Schulz, Arno Steinwender
Grafik/Gestaltung: crosscreative
Redaktion: Magdalena Smaha
Lektorat: Melanie Kolbe
Herstellung: Claire Deutsch