

Tom Zimmermann • Darren Grundorf



Marco Teubner • Heinrich Glumpler

KNEIPEN QUIZ

**FAMILY
& Friends**

SPEZIAL ♥

Ein kooperatives Quizspiel für 3 bis 6 Spieler ab 12 Jahren


moses.

Herzlich willkommen. Seid ihr ein eingeschworenes Team und nehmt die Herausforderung an? Dann macht euch bereit für das Kneipenquiz Family & Friends Spezial.

Inhalt:

- 150 Quizkarten (mit 600 Quizfragen und 150 Family-and-Friends-Fragen)
- 90 Werte-Plättchen (30 pro Schwierigkeitsstufe)
- 13 Spielfiguren (4 Gegner pro Schwierigkeitsstufe und 1 Eule)
- 1 Spielplan
- 1 Sanduhr (5 Minuten)
- 1 Notizblock
- 3 Zipp-Tütchen

Zusätzlich braucht ihr noch einen Stift.



Worum geht's?

Ihr seid ein Team und spielt gemeinsam gegen vier Gegner. Je nach Schwierigkeitsstufe sind sie mal einfacher und mal schwerer zu schlagen. Ihr müsst am Ende auf der Laufstrecke vor euren Gegnern landen – nur dann 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 „Die hohlen Fritten“.
Wer macht das Rennen?
Ihr oder eure Gegner?



- 2. Showtime:** Nun ist die Mannschaft „Quatsch mit Soße“ am Start. Die Gegner werden härter ...



- 3. In your dreams:** Okay, zieht euch warm an! Ihr dürft euch bei den „Kronkorken“ keine größeren Schnitzer mehr erlauben.



Hinweis: 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 allen euren Gegnern zu landen. Das Spiel läuft über **5 Runden à 5 Minuten**. Pro Runde müsst ihr eine Quizkarte schriftlich beantworten. Sie besteht aus 4 Quizfragen und 1 Family-and-Friends-Frage.

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.

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

Die Family-and-Friends-Fragen:

Die Family-and-Friends-Frage ist immer die fünfte Frage einer Quizkarte. Einer von euch muss diese still und für sich beantworten. Und zwar innerhalb der 5 Minuten. Am besten notierst du deine Antwort auf der Rückseite des Notizblocks. Achte darauf, dass kein Mitspieler deine Antwort sieht.

Deine Mitspieler diskutieren nun, was du wohl als Antwort geschrieben hast, und notieren ihre Antwort auf dem Zettel. Du darfst dich an dieser Diskussion natürlich nicht beteiligen.

Tip: Achtet darauf, dass möglichst jeder von euch während der Partie eine Family-and-Friends-Frage beantwortet.



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 Spielfiguren ziehen 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. Eure 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. Wer von euch die Family-and-Friends-Frage beantwortet hat, deckt seine Antwort auf.

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 nicht nur 1 Feld nach vorne, sondern zusätzlich so viele Felder, wie die **gelbe** Zahl vorgibt. Bei einer falschen oder keiner Antwort verfällt der Bonus und die Eule rückt auch kein Feld nach vorne.



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.



Text: Tom Zimmermann, Darren Grundorf
Spielkonzept: Marco Teubner, Heinrich Glumpler
Grafik / Gestaltung: Kreativbunker
Redaktion: Anneli Ganser
Lektorat: Elke Vogel
Herstellung: Arnold & Domnick, Leipzig

© 2021 moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
D-47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich
www.moses-verlag.de
Art.-Nr.: 90381

Die Autoren und der moses. Verlag danken Magdalena Smaha, Hugo, Maria, Florian, Leila, Marion und Lars für ihre Mithilfe sowie allen Testspielern aus Kempen, Berlin, Antdorf, Köln, München und Düsseldorf.