

# GUINNESS WORLD RECORDS DAS QUIZ

Für 2 bis 6 Ratefüchse ab 9 Jahren

Design: Kreativbunker

Redaktion: Sophia Absmeier & Stefan Brück

## DAS IST DRIN



88 Fragenkarten



12 Risiko-Chips  
(pro Spieler: 1, 2)



1 Schablone



6 Punktemarker



18 Tipp-Chips  
(pro Spieler: A, B, C)

## WORUM GEHT'S?

Hier gewinnt, wer knifflige Fragen zu allen möglichen und unmöglichen Guinness-Rekorden richtig beantwortet und mit Mut zum Risiko die meisten Punkte sammelt.

## VORAB ...

Löst zunächst vorsichtig alle Stanzteile aus den Rahmen.

1. Nehmt euch pro Spieler die 2 Risiko- und 3 Tipp-Chips sowie den Punktemarker einer Farbe.
2. Stellt den Schachtelboden in die Tischmitte. An seinem Rand verläuft die Rekordleiste. Steckt euren Punktemarker auf Feld 6.



3. Mischt alle Fragenkarten. Zählt dann die obersten 13 Fragenkarten (bei 5 Spielern nur 11 Karten) ab und legt sie als Stapel neben den Schachtelboden. Die restlichen Fragenkarten benötigt ihr nicht mehr. Legt sie in den Schachtelboden zurück.
4. Legt die Schablone so auf den Kartenstapel, dass nur die 3 Überbegriffe der obersten Fragenkarte sichtbar sind.



## LOS GEHT'S!

### 1. Überbegriff auswählen

Du bist der jüngste Spieler? Dann wirst du der erste Quizmaster: Nimm den Kartenstapel zusammen mit der Schablone und lies dir die 3 innerhalb der Schablone sichtbaren Überbegriffe durch. Entscheide dich dann für einen davon und lies ihn den anderen laut vor.

### 2. Quizzen, tippen und punkten

Leg die Schablone zur Seite und lies allen die Frage zu dem von dir gewählten Überbegriff vor. Lies danach auch die 3 Antwortmöglichkeiten A, B und C vor, auf Wunsch auch gerne mehrfach.

Nun gebt ihr alle (auch du als Quizmaster) einen Tipp ab, indem ihr jeweils 1 Tipp- und 1 Risiko-Chip verdeckt vor euch auslegt:

- **A**, **B** oder **C** für die vermutete richtige Antwort und
- **1** oder **2**, je nachdem, wie sicher ihr euch eures Tipps seid.

Beispiel: Anna tippt A und 2; Bernd C und 1, Carla C und 2 ...

Sobald jeder von euch getippt hat, deckt ihr eure Chips auf. Als Quizmaster drehst du nun die Karte um. Lies die richtige Antwort, zusammen mit dem entsprechenden Buchstaben, laut vor. Sie ist am unteren Rand der Rückseite kopfüber aufgeführt, markiert mit dem gleichen Symbol wie die Frage.



- Hast du richtig getippt, rücke deinen Marker um so viele Schritte auf der Rekordleiste vor, wie dein eingesetzter Risiko-Chip anzeigt.
- Hast du falsch getippt, ziehe deinen Marker um so viele Schritte auf der Rekordleiste zurück, wie dein eingesetzter Risiko-Chip anzeigt. Natürlich kann niemand unter 0 Punkte sinken.

Nehmt dann eure 2 eingesetzten Chips wieder in euren Vorrat zurück.

### 3. Quizmaster wechseln

Als Quizmaster lege nun die benutzte Fragenkarte in den Schachtelboden, sie ist aus dem Spiel. Platziere die Schablone wieder auf dem Stapel mit den restlichen Fragenkarten und gib diesen dann an deinen linken Nachbarn weiter. Dieser wird der neue Quizmaster. Er liest sich wieder die drei in der Schablone sichtbaren Überbegriffe durch und entscheidet sich dann für einen davon usw.

## AND THE WINNER IS ...

Das Spiel endet, wenn nur noch eine Fragenkarte übrig ist (die nur dazu diente, die Antworten unten auf der vorletzten Karte zu verdecken). Jeder von euch war nun gleich oft Quizmaster. Das Spiel endet auch, wenn jemand von euch vorher das Zielfeld der Rekordleiste erreicht bzw. überschreitet.



Im ersten Fall gewinnt, wer nun die meisten Punkte hat. Im zweiten Fall gewinnt natürlich der Spieler, der das Zielfeld erreicht (bzw. am weitesten überschritten) hat. Im Falle eines Gleichstands gibt es mehrere Sieger.

## VOLLGEPACKT MIT WEITEREN SPANNENDEN REKORDEN:



Ab September 2019  
im Handel erhältlich.

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 24 60  
88194 Ravensburg

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

Distr. CH:  
Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9  
CH-5436 Würenlos

© 2019 Guinness World Records Limited  
© 2019