



Inhalt

- 1 Spielplan
- 300 Fragekarten:
 - 120 Logokarten
 - 80 Themenkarten
 - 100 Potpourrikarten
- 6 Spielfiguren

Spielidee

Bei Logo hat das Team die Nase vorne, das sich am besten mit bekannten Marken auskennt. Das Team, das mit seinem Markenwissen die Gewinnzone erreicht und die letzte Frage beantwortet, gewinnt das Spiel!

Nachfolgend wird das Spiel in Teams erklärt. Die Spielregeln für die Variante *Jeder gegen Jeden* befinden sich am Ende der Spielanleitung.

Spielvorbereitung

Legt den **Spielplan** in die Tischmitte und stellt eine **Spielfigur** pro Team auf das Startfeld. Mischt alle **Fragekarten** und legt sie als verdeckten Stapel bereit.

Entscheidet, wer als erstes **aktives Rateteam** beginnt. Das andere Team bestimmt einen Quizmaster aus seinen Reihen und ist das **passive Rateteam**.





Spielablauf

Fragen stellen

Der Quizmaster einer Runde nimmt sich die obere Karte des Fragekartenstapels und stellt dem **aktiven Rateteam** die erste Frage (violett) auf der Karte. Weder das aktive Rateteam noch das eigene Team dürfen die Antworten auf der Karte sehen! Da der Quizmaster die Antwort kennt, spielt er selbstverständlich nicht mit!

Logo- und Themenkarten

Handelt es sich um eine Logo- oder Themenkarte, zeigt der Quizmaster allen Spielern die Rückseite (Logo bzw. Thema). Alle Fragen einer Karte beziehen sich auf das dort abgebildete Logo bzw. Thema.

Richtige Antwort

Beantwortet das aktive Rateteam die gestellte Frage richtig, rückt es seine Spielfigur auf das nächste Feld, dessen Farbe mit der gestellten Frage übereinstimmt, vor. Zu Beginn des Spiels ist das das erste violette Feld. Später überspringt ihr dadurch häufig andere Felder und kommt schneller voran.

Anschließend stellt der Quizmaster dem aktiven Rateteam nacheinander die restlichen Fragen der Fragekarte. Jedes Mal, wenn das aktive Rateteam eine Frage richtig beantwortet, rückt es seine Spielfigur auf das nächste Feld der gestellten Fragenfarbe vor. Wenn das aktive Rateteam auch die letzte (rote) Frage der gespielten Fragekarte richtig beantwortet, zieht es seine Spielfigur auf das nächste rote Feld und die Runde ist beendet.

Die Fragekarte wird auf einen Ablagestapel gelegt und die Teams tauschen ihre Rollen für die nächste Runde. Wieder wird aus dem neuen passiven Rateteam der Quizmaster bestimmt.

Falsche Antwort

Beantwortet das aktive Rateteam eine gestellte Frage falsch, richtet der Quizmaster diese Frage an die Mitglieder **seines eigenen Teams** (also an das passive Rateteam). Kann es die Frage richtig beantworten, rückt das passive Rateteam seine Spielfigur auf das nächste Feld der entsprechenden Fragenfarbe vor. Befinden sich weitere Fragen auf der Fragekarte, stellt der Quizmaster diese wie gewohnt nacheinander wieder an das **aktive Rateteam**.

Kann das passive Rateteam die Frage ebenfalls **nicht** richtig beantworten, liest der Quizmaster die richtige Antwort vor. Anschließend liest er dem **aktiven Rateteam** die nächste Frage vor. Die Runde geht so lange, bis alle Fragen einer Fragekarte gestellt wurden.

Ist eine Runde zu Ende, tauschen die Teams ihre Rollen und das neue passive Rateteam bestimmt einen seiner Mitspieler zum neuen Quizmaster.

Beispiel

*Das Team „Na Logo!“ beantwortet eine violette Frage richtig und zieht mit seiner Spielfigur auf das nächste violette Feld auf dem Spielplan. Nun stellt der Quizmaster die nächste (grüne) Frage der Fragekarte. „Na Logo!“ kennt die Antwort leider nicht. Der Quizmaster gibt deshalb die Frage an sein eigenes (passives) Team „Markenzeichen“ weiter. Da „Markenzeichen“ die Frage richtig beantwortet, zieht es mit seiner Spielfigur auf das nächste grüne Feld auf dem Spielplan. Die nächste (gelbe) Frage stellt der Quizmaster nun wieder dem aktiven Team „Na Logo!“. Diesmal kann das Team „Na Logo!“ wieder richtig antworten und darf daher mit seiner Spielfigur auf das nächste gelbe Feld auf dem Spielplan ziehen. Der Quizmaster stellt nun die letzte (rote) Frage der Fragekarte an das Team „Na Logo!“, das leider wieder falsch antwortet. Die Frage geht daher an das passive Team „Markenzeichen“. Wenn auch das passive Team die Frage nicht richtig beantwortet, rückt **kein Team** mit seiner Spielfigur vor. Da die rote Frage die letzte Frage der Fragekarte ist, ist die aktuelle Spielrunde zu Ende und die Teams tauschen ihre Rollen.*

Einzug in die Gewinnzone und Spielende

Steht ein Team mit seiner Spielfigur auf einem der vier Felder vor der Gewinnzone (silbernes LOGOfeld) und beantwortet eine Frage richtig, deren Farbe nicht mehr auf dem Spielplan folgt, darf das Team mit seiner Spielfigur in die Gewinnzone einziehen. Hier bleibt sie bis zum Ende des Spiels. Wenn nach dem Einzug in die Gewinnzone auf der aktuellen Fragekarte noch Fragen übrig sind, wird die Runde fortgesetzt und die nächste Frage an das entsprechende Team gestellt.

Das Team, das in der Gewinnzone zwei aufeinanderfolgende Fragen – oder die letzte (rote) Frage – richtig beantworten kann, gewinnt das Spiel!

Stehen beide Teams in der Gewinnzone und das aktive Rateteam beantwortet eine Frage falsch, gibt der Quizmaster diese Frage wie üblich an sein eigenes,

passives Team weiter. Kann sein Team die Frage richtig beantworten, stellt der Quizmaster diesmal die nächste Frage ebenfalls an **sein** Team (und nicht wie üblich an das aktive Rateteam!). Falls sein Team auch diese Frage richtig beantwortet, hat es das Spiel für sich entschieden. Beantwortet sein Team die Frage falsch, wird die nächste Frage wieder an das aktive Rateteam gestellt.

Variante Jeder gegen Jeden

Wollt ihr alle gegeneinander spielen, sucht sich jeder Spieler eine Spielfigur aus und stellt sie auf das Startfeld des Spielplans. Ein Spieler wird zum Quizmaster bestimmt. Sein linker Nachbar ist aktiver Spieler. Er bleibt allerdings nur so lange aktiver Spieler, wie er Fragen **richtig** beantwortet!

Der Quizmaster nimmt die obere Fragekarte und stellt die erste Frage dem aktiven Spieler. Eine richtige Antwort wird nach den bekannten Regeln abgehandelt.

Bei einer falschen Antwort wird die Frage an den linken Nachbarn des aktiven Spielers weitergeleitet. Antwortet dieser richtig, rückt er seine Spielfigur entsprechend der bekannten Regeln vor. Anschließend stellt der Quizmaster die restlichen Fragen der aktuellen Fragekarte **ebenfalls diesem Spieler**. Bei einer falschen Antwort richtet der Quizmaster dieselbe Frage an dessen linken Nachbarn usw. Kann keiner der Spieler die Frage richtig beantworten, wird die nächste Frage wieder an den ursprünglich aktiven Spieler gerichtet.

Diese Regel gilt auch für die Gewinnzone. Wer in der Gewinnzone entweder zwei aufeinanderfolgende Fragen oder die letzte rote Frage richtig beantwortet, hat das Spiel gewonnen!



Lizenz: © 2019 Drumond Games

© 2019

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

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

www.ravensburger.com



238120

Ravensburger