



Das-Alles-Wisser-Alles-Köner-Quiz für 3–7 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Alexandre Droit

Illustration: Agence Cactus · Design: DE Ravensburger, Agence Cactus

Redaktion: Jean-Baptiste Ramassamy, André Maack, Annette Ulmer

Inhalt



- 9 Figuren in 3 verschiedenen Farben, Formen und Größen
- 107 Quizkarten
- 1 „Punch“-Karte
- 1 Würfel



Spiel und Ziel

Macht euch gefasst auf ein verrücktes Quizspiel mit abgedrehten Fragen und Aufgaben. Nicht nur Köpfcchen, sondern auch Schnelligkeit ist hier gefordert: Hört genau zu, beantwortet am schnellsten die Frage und erhaltet die Quizkarte als Belohnung.

**Der erste Spieler, der 7 Karten besitzt,
gewinnt das Spiel!**

Ravensburger

Spielvorbereitung

Legt die „Punch“-Karte für alle Spieler gut erreichbar in die Mitte des Tisches und stellt die Figuren als Kreis darum. Die Figuren dürfen euch nicht daran hindern, auf die „Punch“-Karte zu schlagen. Mischt die Quizkarten gut und legt sie bereit. Der verrückteste Spieler beginnt und ist als erstes Moderator!

Der Moderator

- würfelt und liest dann die Frage vor
- entscheidet bei Gleichstand
- ist immer gerecht und fair!
(Außer man besticht ihn mit Keksen ...)

Spielverlauf

Der Moderator nimmt sich die oberste Quizkarte vom Stapel und würfelt. Das Würfelergebnis zeigt dem Moderator, welche Zeile er vorlesen muss (1, 2, 3, 4 oder ).

Achtung! Die Karten sind beidseitig bedruckt: Damit kein Mitspieler spicken kann, sollte der Moderator immer die Seite nutzen, die auf dem Nachziehstapel verdeckt war.

Die anderen Spieler versuchen dann, die Quizkarte zu gewinnen! Der Moderator selbst spielt nicht mit. Der erste Spieler, der die korrekte Antwort nennen kann oder die Aufgabe lösen kann, bekommt die Karte und legt sie vor sich ab.

Fragen 1 2 3 4

Macht euch bereit für Fragen aus Kultur, Sport, Buchstabenrätsel, Scherzfragen und vieles mehr!

Wer lösen möchte, muss auf die „Punch“-Karte schlagen. Der Spieler, der zuerst „zugeschlagen“ hat, muss nun innerhalb von 3 Sekunden die Antwort nennen.

- ➔ Ist die Antwort richtig, bestätigt der Moderator das. Danach erhält der Spieler zur Belohnung die Karte und legt sie vor sich ab.
- ➔ Ist die Antwort falsch oder gibt der Spieler keine Antwort innerhalb der 3 Sekunden, muss er eine seiner Karten zur Strafe abgeben. Danach darf der Spieler antworten, der als Zweiter auf die „Punch“-Karte geschlagen hat usw. Jeder Spieler darf nur einmal antworten.
- ➔ Will niemand lösen oder liegen alle Spieler falsch, geht die Karte aus dem Spiel. Anschließend wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn der neue Moderator usw.

Achtung! Der Moderator darf die richtige Lösung natürlich nicht zu früh verraten.



Hinweis: Auf manche Fragen im Spiel gibt es nicht nur eine richtige Antwort. Auf den Karten findet ihr dann eine Auswahl beispielhafter Antworten. Falls ein Spieler eine nicht aufgeführte Antwort nennt und ihr unsicher seid, ob die Antwort stimmt, entscheidet im Zweifel der Moderator.

DAWAK



Es gehört zum guten Ton, dass ihr alle laut „DAWAK“ ruft, wenn diese Kategorie gewürfelt wird!

*Pantomime! Singen! Figuren schnappen!
Euch erwarten viele abgedrehte Aufgaben ...*

Bei DAWAK muss **nicht** auf die „Punch“-Karte geschlagen werden, sondern die Spieler dürfen sofort versuchen, die Aufgaben zu lösen. Es gibt 2 Arten von Aufgaben:

- ➔ **Entweder** muss der Moderator etwas vormachen, summen, singen usw. Die anderen Spieler versuchen, den Begriff zu erraten. Es ist hierbei auch erlaubt, mehrmals zu tippen, was die Antwort sein könnte!
- ➔ **Oder** die Spieler müssen sich die Figuren auf dem Tisch oder etwas im Raum schnappen. Es gibt hier Aufgaben, bei denen man gleichzeitig eine Quizkarte verlieren und gewinnen kann. Das kann auch demselben Spieler passieren!

Achtung! Manchmal verstecken sich auch Aufgaben bei den Fragen 1 – 4 (Bsp.: Singe ein Lied von Britney Spears). Auch hier müsst ihr nicht auf die „Punch“-Karte schlagen.

Spielende

Der erste Spieler, der 7 Karten besitzt, beendet das Spiel als Gewinner.

Die Figuren

Während des Spiels müsst ihr euch oft die Figuren schnappen, z.B. bei DAWAK oder um Gleichstände aufzulösen.

Jede Figur kommt dreimal vor, in drei Größen (klein, mittel und groß) und drei Farben (blau, rot und gelb).



Hallo, ich bin **Glubschaue**. Ich habe gute Ohren, ein wachsames Auge, einen kleinen Stummelschwanz und einen Mund. Ich lächle verschmitzt, aber meine Zähne zeige ich dabei nicht.

Guten Tag, mein Name ist **Zahnstein**. Ich zeige beim Lachen gern alle meine Zähne! Ohren habe ich nicht... Aber dafür beobachte ich euch ganz genau dabei, wie ihr die spannenden Aufgaben löst!



Mhh mppp pff. Entschuldigt meine undeutliche Aussprache. Ohne Mund ist es gar nicht so einfach, sich vorzustellen. Aber ich versuche es trotzdem. Gestatten, mein Name ist **Tom Tatze**, von Beruf Hand. Ich habe keine Augen, keinen Mund und keine Ohren. Dafür kann ich auf Tuchfühlung gehen!

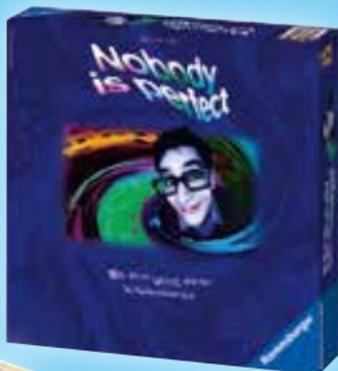
Ran an die Brettspiele! Los geht der große Partyspaß ...

Nobody is perfect

Wer besser spinnt, gewinnt!

Das Machmirmixvor-Spiel.

Ab 14 Jahren / Für 3–10 Spieler.



Bluff

Gut geblufft ist halb gewonnen!
Das LügeBetrügerSchätzmal-Spiel.

Ab 12 Jahren / Für 2–6 Spieler.



223029

© 2016 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag

Postfach 24 60

D-88194 Ravensburg

Distr. CH:

Carlit+Ravensburger AG

Grundstr. 9

CH-5436 Würenlos

Ravensburger