

**Willi  
wills  
Wissen**

# Das Quiz-Spiel

Welches Insekt sorgte früher dafür, dass Kinder schulfrei bekamen?

Wie hoch ist die höchste Achterbahn der Welt?

Was darf auf dem Klo einer Raumstation nicht fehlen?

**Willi stellt Fragen und ihr könnt bei über 390 spannenden und kuriosen Antwort-Alternativen zeigen, wie gut ihr euch auskennt ...**



**Spielmaterial:** 33 Spielkarten · 12 ABC-Chips ·  
4 Spielfiguren · 1 rote Lösungsfolie · 1 Spielplan

**KOSMOS**

# 1 SPIELZIEL

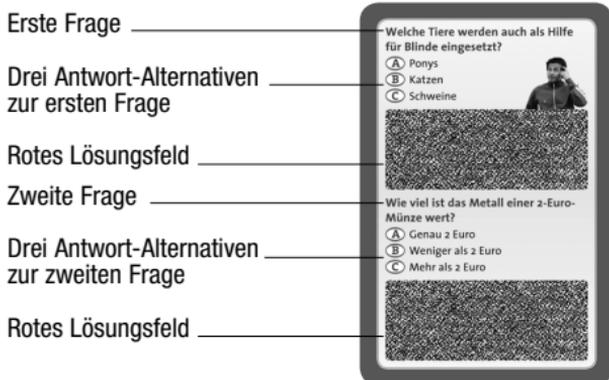
Welcher Spieler kann die meisten Fragen richtig beantworten und erreicht als Erster das Zielfeld?

# 2 SPIELVORBEREITUNG

**Vor dem ersten Spiel:** Nehmt die Stanztafeln aus der Schachtel und löst vorsichtig die Teile heraus.

**Vor jedem Spiel:** Jeder Spieler nimmt sich drei ABC-Chips einer Farbe und die dazugehörige Spielfigur. Legt die ABC-Chips verdeckt vor euch ab. Bei weniger als vier Spielern kommen die übrigen ABC-Chips und Spielfiguren zurück in die Schachtel, sie werden nicht benötigt.

Der Spielplan wird so in die Mitte gelegt, dass ihn alle Spieler gut erreichen können. Die rote Lösungsfolie wird neben dem Spielplan bereitgelegt. Die Karten werden gemischt und in einem Stapel neben den Spielplan gelegt. Auf jeder Kartenseite sind zwei Fragen mit jeweils drei Antwortmöglichkeiten abgebildet. Zu jeder Frage gibt es ein rotes Lösungsfeld.



# 3 DAS SPIEL BEGINNT

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, der jüngste Spieler beginnt als „Quizmaster“. Er nimmt die oberste Karte vom Stapel und dreht sie um. Dann wählt er eine der beiden Fragen aus und liest die Frage sowie die drei Antwortmöglichkeiten laut vor. Dabei darf er nicht auf die roten Lösungsfelder schauen.

## Einen Tipp abgeben

Nachdem die Frage vorgelesen wurde, dürfen alle Spieler mitraten – auch der Spieler, der die Frage vorgelesen hat. Dazu nimmt jeder Spieler seine ABC-Chips in die Hand und wählt den Buchstaben aus, von dem er meint, dass er auf die richtige Antwort verweist. Diesen Chip legt er verdeckt, also mit dem Buchstaben nach unten, vor sich ab.

**Beispiel:** Hat sich ein Spieler dafür entschieden, dass Antwortmöglichkeit B die richtige ist, nimmt er den Chip, auf dem ein B abgebildet ist, und legt diesen verdeckt vor sich ab. Die Mitspieler sollen nicht sehen, für welchen Buchstaben sich der Spieler entschieden hat.

## **Auflösung**

- Haben sich alle Spieler für eine Antwort entschieden und einen ABC-Chip vor sich abgelegt, wird die Frage aufgelöst. Dazu dreht der Quizmaster die Karte auf den Kopf und legt die rote Folie über das entsprechende Lösungsfeld auf der Karte. Nun liest er die Antwort und den dazugehörigen Infotext laut vor. Dann drehen alle Spieler den vor sich liegenden Chip um und überprüfen, wer die Frage richtig beantwortet hat.
- Hat ein Spieler den richtigen Buchstaben vor sich abgelegt, darf er mit seiner Spielfigur ein Feld auf dem Spielplan vorziehen.  
Hat ein Spieler den falschen Buchstaben vor sich abgelegt, bleibt seine Figur stehen.
- Die vorgelesene Karte wird neben den Kartenstapel gelegt und bildet dort den Ablagestapel. Dann ist der nächste Spieler als „Quizmaster“ an der Reihe. Er nimmt sich die oberste Karte des Stapels und wählt eine Frage aus, die er laut vorliest ...

## **Die Knobelfelder**

Auf dem Spielplan gibt es drei farbig markierte Knobelfelder. Hier haben die Spieler, die bisher beim Tippen noch nicht so viel Glück hatten, die Chance, ein Feld aufzuholen. Geknobelt wird immer dann, wenn der oder die führenden Spieler eines der Knobelfelder erreichen.

Dann dürfen die beiden Spieler, die am weitesten hinten liegen, miteinander knobeln. Dazu nehmen sie ihre ABC-Chips und wählen einen beliebigen Buchstaben aus. Diesen Chip legen sie verdeckt vor sich ab. Haben beide Spieler einen Chip vor sich abgelegt, werden die beiden Chips gleichzeitig umgedreht.

## **Es gilt:**

A schlägt B, B schlägt C, C schlägt A.

Der Gewinner der Knobelrunde darf mit seiner Spielfigur auf dem Spielplan ein Feld vorrücken. Die Spielfigur des Verlierers bleibt stehen.

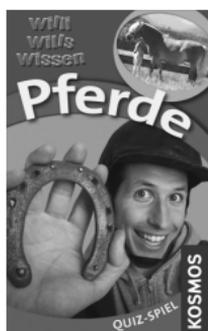
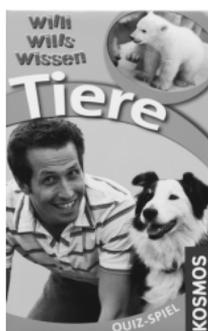
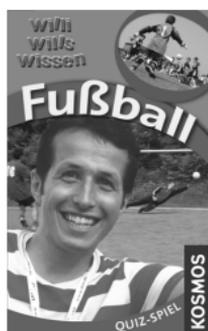
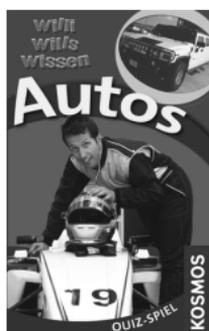
Haben zwei Spieler denselben Buchstaben gelegt, gibt es ein Unentschieden und beide dürfen mit ihrer Figur ein Feld vorrücken.

## Sonderfälle beim Knobeln

- Liegen drei Spieler gleich weit hinten, dann dürfen alle drei Spieler miteinander knobeln. Werden die Buchstaben A, B und C gelegt, gibt es ein Unentschieden und alle drei Spieler dürfen ein Feld vorrücken.
- Liegt nur ein Spieler hinten und alle anderen Spieler ziehen gleichzeitig auf ein Knobelfeld, dann wird nicht geknobelt. Der Spieler, der hinten liegt, darf automatisch ein Feld vorrücken.
- Liegen alle Spieler gleichauf und ziehen gleichzeitig auf ein Knobelfeld, wird nicht geknobelt.
- Beim Spiel zu zweit wird geknobelt, wenn der führende Spieler auf einem Knobelfeld landet. Gewinnt der zurückliegende Spieler, darf er seine Spielfigur ein Feld nach vorne rücken. Gewinnt der führende Spieler, bleiben beide Spielfiguren stehen.

## 4 ENDE DES SPIELS

Wenn ein Spieler das Zielfeld mit seiner Spielfigur erreicht, ist das Spiel sofort beendet und dieser Spieler ist der Sieger. Kommen mehrere Spieler gleichzeitig ins Ziel, gibt es mehrere Sieger oder ihr ermittelt durch Knobeln einen eindeutigen Sieger.



Text: Julia Coschurba

Spielidee: Sandra Dochtermann

Gestaltung: Eva M. Salzgeber und FINE TUNING/Michaela Schelk

© 2010 KOSMOS Verlag

Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart,

Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199

www.kosmos.de, info@kosmos.de

Willi wills wissen – Lizenz durch TELEPOOL

© 2010 megahertz für den Bayerischen Rundfunk

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Art.-Nr.: 699482