

**WAS
ist
WAS**

Das große Quiz

Für 2 – 4 Spieler ab 8 Jahre

Spielanleitung für das
Spiel ohne iPad



Inhalt

108 Quizkarten

54 Münzen

4 Spielfiguren mit Aufstellfüßen

4 Tippsteine (blau, gelb, grün, rot)

1 Spielplan

1 Zahlenwürfel

1 Quizwürfel

4 Spielerchips (werden nur für das
Spiel mit iPad benötigt)

4 Kunststoffnoppen (werden nur
für das Spiel mit iPad benötigt)

KOSMOS

Rollenverteilung

Quizkandidat: Pro Spielrunde gibt es einen Quizkandidaten. Beginnend mit dem jüngsten Spieler wechselt die Rolle des Quizkandidaten im Uhrzeigersinn.

Quizmaster: Pro Spielrunde gibt es einen Quizmaster. Beginnend mit dem linken Nachbarn des Quizkandidaten wechselt die Rolle des Quizmasters im Uhrzeigersinn.

Quizkarte

Quizkategorien *Themengebiet*

WAS IST WAS

Natur



A Was sind Fossilien: mit bloßem Auge erkennbare Bakterien, eine seltene Käferart oder Spuren vorzeitlicher Tiere und Pflanzen?

B Was erlebt ein Apfelbaum jedes Jahr zuerst: die Baumblüte oder das Wachstum der Früchte?

C Eineiige Zwillinge haben identische Fingerabdrücke.

A Spuren vorzeitlicher Tiere und Pflanzen

B Die Baumblüte (die Blüte bzw. der Fruchtknoten wird zur Frucht)

C Falsch! Selbst eineiige Zwillinge unterscheiden sich in ihren Fingerabdrücken, obwohl sie die gleichen Erbanlagen haben.

A 2

Richtige Antworten

Spielvorbereitung und Spielaufbau

1. Spielplan

Platziert den Spielplan in der Tischmitte. Jede Ecke des Spielplans ist einer Spielerfarbe zugeordnet. Sucht euch eine Farbe aus und setzt euch so hin, dass die Ecke mit eurer Spielerfarbe zu euch zeigt.



2. Quizkarten

Sortiert die Quizkarten nach Themen (je 18 Karten zu Geografie, Geschichte, Kultur, Natur, Technik und Tierwelt) und bildet 6 Stapel. Mischt die Stapel und legt sie an den Rand des Spielplans.

3. Spielfiguren und Tippsteine

Jeder Spieler nimmt sich passend zur Farbe seiner Spielplanecke einen Tippstein und eine Spielfigur. Steckt die Figur in einen Aufstellfuß und stellt sie auf ein beliebiges Quizfeld. Auf jedem Quizfeld darf zu Beginn des Spiels nur eine Figur stehen. Den Tippstein setzt ihr auf ein beliebiges Tippfeld mit Häkchen oder X in eurer Spielerfarbe.



4. Münzen und Würfel

Die Münzen werden mit der Zahl nach unten verdeckt gemischt und als Münzvorrat neben den Spielplan gelegt. Für einen kürzeren Spielverlauf empfehlen wir folgende Anzahl an Münzen:

- 23 Münzen bei 2 Spielern
- 32 Münzen bei 3 Spielern
- 41 Münzen bei 4 Spielern

Überzählige Münzen kommen in die Schachtel zurück. Legt die Würfel neben die Münzen.

Spielverlauf einer Quizrunde

1. Würfeln und Spielfigur ziehen

Der **Quizkandidat** würfelt mit beiden Würfeln.



Auf dem **Zahlenwürfel** sind Augen von 1 bis 3 abgebildet. Sie geben an, wie viele Spielfelder die Spielfigur gezogen werden darf, sowohl im als auch gegen den Uhrzeigersinn. Die Figur darf mit anderen Figuren auf einem Spielfeld stehen. Jedes Spielfeld zeigt zwei Themengebiete. Der Quizkandidat muss sich für eines entscheiden und seine Figur auf dieser Spielfeldhälfte platzieren.



Auf dem **Quizwürfel** sind Buchstaben von A bis C abgebildet. Sie geben die Quizkategorie (A, B oder C) an, aus der die Frage gestellt werden muss.



Zieht der Quizkandidat auf das **Fragezeichenfeld**, darf er sich das **Themengebiet** aussuchen, jedoch nicht die Quizkategorie!

2. Quizfrage vorlesen

Der **Quizmaster** zieht die oberste Quizkarte des Themengebiets, das der Quizkandidat ausgewählt hat. Er dreht die Quizkarte um, ohne dass der Quizkandidat die richtige Antwort sieht, und liest die Frage und die Antwortmöglichkeiten der gewürfelten Quizkategorie (A, B oder C) vor.

Kategorie A: Es gibt drei Antwortmöglichkeiten, aber nur eine Antwort ist richtig. Der Quizkandidat muss eine Antwort auswählen.

Kategorie B: Es gibt zwei Antwortmöglichkeiten, die in einem zeitlichen, geografischen oder kausalen Bezug zueinander stehen. Der Quizkandidat muss eine Antwort auswählen.

Kategorie C: Hier wird eine Behauptung aufgestellt. Der Quizkandidat muss herausfinden, ob die Aussage inhaltlich richtig oder falsch ist. Er antwortet mit „Richtig!“ oder „Falsch!“.

Wichtig! *Der Quizkandidat darf nicht sofort antworten, sondern behält die Antwort zunächst für sich, denn zuerst sind noch die Mitspieler am Zug!*

3. Tippen

Die **Mitspieler** (auch der Quizmaster) dürfen nun einen Tipp abgeben, ob der Quizkandidat die richtige Antwort weiß oder nicht. In jeder Spielplanecke befinden sich zwei Tippfelder in der jeweiligen Spielerfarbe. Ein Tippfeld zeigt ein Häkchen, das andere ein X.

Häkchen: Ist der Mitspieler der Meinung, dass der Quizkandidat **richtig antworten wird**, setzt er seinen Tippstein auf das Tippfeld mit dem Häkchen.

X: Denkt der Mitspieler, dass der Quizkandidat **falsch antworten wird**, setzt er seinen Tippstein auf das Tippfeld mit dem X.

4. Antworten

Jetzt ist wieder der **Quizkandidat** an der Reihe. Er antwortet auf die vom Quizmaster gestellte Frage.

Wichtig! *Nachdem der Quizkandidat geantwortet hat, liest der Quizmaster die richtige Antwort vor und legt die Karte unter den passenden Themenstapel zurück.*

5. Auswertung und Münzen

Nun deckt der **Quizmaster** aus dem Münzvorrat so viele Münzen auf, wie **richtige Tipps** von den Mitspielern abgegeben wurden, und zusätzlich eine Münze, wenn der Quizkandidat die **richtige Antwort** genannt hat.

Quizkandidat: Hat der Quizkandidat richtig geantwortet, darf er sich vor allen anderen Spielern eine beliebige, aufgedeckte Münze nehmen und zu seinem eigenen Münzvorrat legen.

Mitspieler: Alle, die richtig getippt haben, dürfen sich, beginnend mit dem Quizmaster, im Uhrzeigersinn ebenfalls eine beliebige, aufgedeckte Münze nehmen. Der letzte Spieler, der an der Reihe ist und richtig getippt hat, hat keine Auswahl mehr. Er muss die letzte verbliebene, aufgedeckte Münze nehmen.

Wichtig! *Für falsche Tipps und Antworten werden keine Münzen aufgedeckt und vergeben!*

6. Neue Runde

Die Rolle des **Quizkandidaten** und des **Quizmasters** wechseln im Uhrzeigersinn, bevor die nächste Quizrunde beginnt.

Ende des Spiels und Gewinner

Das Spiel ist zu Ende, wenn am Ende einer Quizrunde nur noch **5 oder weniger** verdeckte Münzen im Münzvorrat liegen. Jeder Spieler zählt die Zahlenwerte auf seinen Münzen zusammen.

Es gewinnt, wer den höchsten Münzbetrag hat!