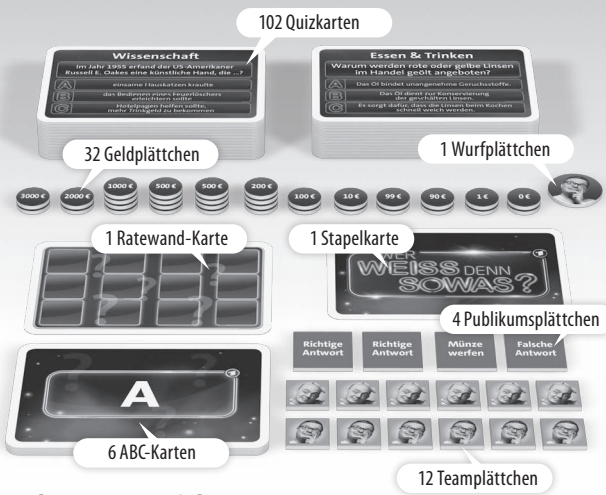


WER WEISS DENN SOWAS?

Das spannende Quizspiel für 2-10 Spieler ab 8 Jahren



Vor dem ersten Spiel

Löst alle Teile vorsichtig aus dem Kartonrahmen und legt sie gut erreichbar bereit.

Spielidee

Die Spieler entscheiden sich für „Team Elton“ oder „Team Bernhard“, und schon geht es los. Jedes Team sucht sich abwechselnd eine Kategorie aus, und das andere Team liest eine Quizfrage vor. Wenn das Team die Frage richtig beantwortet, erhält es 500 Euro. Jedes Team darf auch einmal das Publikum mit Hilfe der Publikumsplättchen befragen, wenn es die Antwort nicht weiß. Nach insgesamt 12 Fragen kommt es dann zur finalen Masterfrage, bei der das erspielte Geld gesetzt und mit etwas Glück auch verdoppelt werden kann. Das Team, das am Ende des Spiels am meisten Geld gewonnen hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Die Spieler **verteilen** sich **gleichmäßig** auf „Team Elton“ und „Team Bernhard“. Jedes Team erhält die jeweils passenden **3 ABC-Karten** mit der Abbildung von Elton oder Bernhard sowie jeweils 6 Teamplättchen.

! Bei einer ungeraden Anzahl an Spielern hat ein Team demnach einen Spieler mehr als das andere Team. Sollte es Unstimmigkeiten bei der Zuordnung der Teams geben, entscheidet ein Münzwurf, der mit dem runden Bernhard/Elton-Wurfplättchen durchgeführt wird.

Die **4 Publikumsplättchen** werden gemischt und nebeneinander mit der nach oben zeigenden Aufschrift „Publikum“ ausgelegt. Die **Geldplättchen** werden für alle gut erreichbar bereitgelegt. Die **Ratewand-Karte** wird in die Mitte des Tisches gelegt.

Die 102 Quizkarten werden gemischt und es werden 12 Karten gezogen. Die restlichen Quizkarten kommen zurück in die Schachtel.

Die 12 Karten werden leicht gestaffelt aufeinander abgelegt, so dass **nur noch die Kategorie zu sehen ist**. Die Fragen und die Antwortmöglichkeiten dürfen nicht zu sehen sein. Auf die unterste Quizkarte wird die Stapelkarte gelegt, so dass auch hier die Frage nicht lesbar ist.



Hinweis: Es kann passieren, dass es dadurch im Spiel und in der Finalrunde eine Kategorie mehrfach gibt. Das ist in dieser Version von „Wer weiss denn sowas?“ erlaubt.

Spielablauf

Das Team mit dem jüngsten Spieler beginnt das Spiel und wählt eine der zwölf ausliegenden Kategorien aus. Ein Spieler des anderen Teams zieht die entsprechende Karte vorsichtig (ohne die anderen Karten anzusehen) heraus. Sollte es mehrere Karten dieser Kategorie geben, darf dieser Spieler entscheiden, welche Karte er zieht.

Der Spieler achtet darauf, dass **niemand die Rückseite mit der richtigen Antwort sehen kann**. Der Spieler **liest die Frage sowie die drei aufgeführten Antwortmöglichkeiten laut vor** und legt sie danach in die Mitte des Tisches, so dass das ratende Team die Karte auch lesen kann.

Und schon kann das wilde Spekulieren und Mutmaßen losgehen! Auch das Team, das gerade nicht am Zug ist, darf sich dabei gerne einmischen und „hilfreiche“ Ratschläge erteilen. Aber nur das Team, das an der Reihe ist, muss sich letztlich für eine der drei Antworten entscheiden.

Sobald sich das ratende Team auf eine Antwort festgelegt hat, sagt es die gewählte **Antwort A, B oder C** laut an und legt die passende ABC-Karte in die Mitte. Der Spieler, der die Karte vorgelesen hat, dreht sie um und verkündet die richtige Antwort. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten:

Das Team hat die richtige Antwort gewählt:

Herzlichen Glückwunsch! Das ratende Team legt eines seiner Teamplättchen auf ein freies Feld auf der Ratewand-Karte, nimmt sich Geldplättchen im Wert von 500 Euro und legt sie offen vor sich aus. Die verwendete Quizkarte wird vor dem Team abgelegt.



Sollte sich das Team bei einer Frage nicht einigen oder entscheiden können, sollte spätestens nach 5 Minuten Diskussion eine Entscheidung durch einen Münzwurf (mit dem runden Bernhard/Elton-Marker) herbeigeführt werden.

Das Team hat die falsche Antwort gegeben:

Schade, Pech gehabt! Das ratende Team legt eines seiner Teamplättchen zurück in die Schachtel und erhält kein Geld. Die verwendete Quizkarte wird vor dem Team abgelegt.

In beiden Fällen ist danach das andere Team an der Reihe. Es wählt eine der verbleibenden Kategorien und ein Spieler aus dem gegnerischen Team liest die Frage vor. In der beschriebenen Weise wird weitergespielt, bis jedes Team 6-mal raten konnte.

Das Publikum fragen

Sollten die Spieler einmal nicht weiterwissen, darf **jedes Team 1x pro Spiel** - aber **nicht in der Finalrunde!** - das Publikum um Hilfe bitten. Dazu wird zufällig eins der **Publikumspättchen** aufgedeckt und vorgelesen. Es gibt drei Möglichkeiten:

Richtige Antwort (2x)

Wenn dieses Plättchen gezogen wird, wird die ausliegende Quizkarte umgedreht und die richtige Antwort vorgelesen. Danach gelten die Regeln wie unter „Das Team hat die richtige Antwort gewählt“ beschrieben.

Falsche Antwort (1x)

Wenn dieses Plättchen gezogen wird, wird ebenfalls die ausliegende Quizkarte umgedreht und trotzdem noch die richtige Antwort vorgelesen. Danach gelten jedoch die Regeln wie unter „Das Team hat die falsche Antwort gegeben“ beschrieben.

Münze werfen (1x)

Wenn diese Karte gezogen wird, wird die Entscheidung durch einen Münzwurf getroffen. Ein Spieler des ratenden Teams wirft den runden Bernhard/Elton-Marker. Wenn als Ergebnis das Gesicht des ratenden Teams fällt, gelten die Regeln, wie unter „Richtige Antwort“ beschrieben. Wenn als Ergebnis das Gesicht gegnerischen Teams fällt, gelten die Regeln, wie unter „Falsche Antwort“ beschrieben.

Danach wird das **Publikumspättchen** umgedreht, so dass die Seite mit „Publikum“ oben liegt und alle 4 Plättchen werden wieder gemischt.

Finalrunde

Nach 12 Fragen - jedes Team war 6-mal an der Reihe - kommt es zur Masterfrage. Aus den **nicht verwendeten Quizkarten** wird zufällig eine Karte gezogen und in die Mitte des Tisches gelegt. Die gezogene Karte wird umgehend mit der Stapelkarte verdeckt, so dass nur noch die Kategorie zu sehen ist. Damit ist die **Kategorie der Masterfrage** festgelegt.

Nun entscheiden sich beide Teams, wieviel von ihrem bisher erspielten **Geld** sie **setzen** möchten, und legen dann entsprechend Geldplättchen **unter eine ihrer sechs Quizkarten**. Die restlichen Geldplättchen nimmt einer der Spieler in die Hand, so dass keine Rückschlüsse gezogen werden können, wieviel das Team gesetzt hat.



Die Geldplättchen gibt es mit unterschiedlichen Geldbeträgen. Unter anderem auch mit dem Wert „0 Euro“, so dass die Teams auch bluffen können. Die Teams sollten daher vor der Finalrunde noch ihre Geldplättchen wechseln.

Nachdem beide Teams das Geld gesetzt haben, bereitet der Spieler eines Teams eine Stoppuhr mit einer Dauer von 20 Sekunden vor. Am besten nehmt ihr die Stoppuhr-Funktion eines Mobiltelefons oder einer Armbanduhr.

Ein Spieler des anderen Teams deckt die Quizkarte auf und **liest die Frage und die drei Antwortmöglichkeiten laut vor**. Danach legt er die Karte für alle sichtbar in die Tischmitte.

Dann startet der andere Spieler seine Stoppuhr und sagt „Los!“. Jetzt muss es schnell gehen, denn es bleiben nur 20 Sekunden Zeit! Die Teams beraten und entscheiden sich, welches die richtige Antwort sein könnte.



Die Entscheidung muss vor Ablauf der Stoppuhr (20 Sekunden) getroffen werden! Die Antwort wird mit einer der 3 ABC-Karten gegeben. Dazu wird die Karte verdeckt in die Tischmitte gelegt.

Nach dem Ablauf der Stoppuhr wird die Quizkarte umgedreht und die richtige **Antwort laut vorgelesen**. Die Spieler decken ihre ABC-Karte sowie die Quizkarte mit dem gesetzten Geld auf. Nun kann jeder sehen wieviel sie von ihrem erspielten Geld eingesetzt und ob sie auf die richtige Antwort getippt haben.

Hat ein Team die **richtige Antwort** gewusst, wird der Wert ihrer eingesetzten Geldplättchen **verdoppelt**.

Hat ein Team die **falsche Antwort** getippt, verliert es die **eingesetzten Geldplättchen**, die dann wieder zurück in die Schachtel gelegt werden.

Spielende

Nun wird abgerechnet. Das Team mit dem meisten Geld, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand haben beide Teams gewonnen.

Erweiterung für das Grundspiel

Die 102 Quizkarten können auch als Erweiterung für das große Quizspiel verwendet werden. Die 102 Quizkarten sind kleiner als die Quizkarten aus dem großen Spiel, so dass sie auch leichter von den anderen Karten unterschieden und aussortiert werden können.



STUDIO HAMBURG
ENTERPRISES

ARD  Degeto

ARD  Werbung

© 2020 ARD Werbung und Studio Hamburg
Enterprises GmbH,
Lizenz durch Degeto Film GmbH
- alle Rechte vorbehalten -

Redaktion: Matthias Karl
Grafik & 3D: designstudio1.de

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

