

SCHLAG DEN RAAB

DAS QUIZ

Ein schlagkräftiges Wissensduell für 2 bis 6 Ratefüchse ab 12 Jahren

Autor: Max Kirps
Design: Ideenfabrik
Redaktion: Philipp Sprick

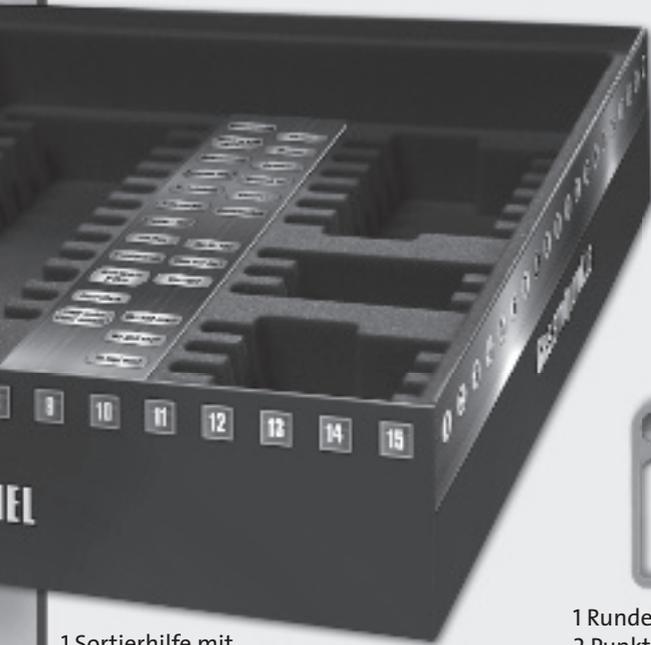
Liebe Spieler,
lasst euch von der umfangreichen Anleitung nicht abschrecken. Um loszulegen, braucht ihr nur die Grundregeln zu lesen. Lest die Regeln des jeweils nächsten Spiels erst kurz bevor ihr es spielt. Dort steht dann auch, welches Material ihr für dieses Spiel benötigt.
Und nun: Viel Spaß bei „Schlag den Raab – Das Quiz“!

Inhaltsverzeichnis

	Seite		Seite
Spielmaterial	2	Führerscheinprüfung	9
Grundregeln	3	Kopfrechnen	10
Spielidee	3	Lieder malen ³	10
Vorbereitung	3	Lieder summen ³	10
Spielablauf	4	Schätzen	10
1. Spiel auswählen	4	Showquiz	11
2. Kandidat auswählen	4	Sortieren	12
3. Spielen	4	Sprichwörter ³	12
4. Punkte vergeben	4	Stimmt's?	13
Spielende	4	Suchmaschinen (Spiel 1 und Spiel 2)	13
Regelergänzungen für 2 und 6 Spieler	4	Tipp für Tipp	14
Die einzelnen Spiele	5	Wann war das?	14
Autokennzeichen	5	Wer lügt?	14
Blamieren oder Kassieren ³	5	Wer weiß mehr?	15
Buchstabensalat	6	Wo läuft was?	15
Buchstaben zählen ³	6	Wo liegt was?	16
Buchstabieren	7	(Deutschlandspiel, Europaspiel, Weltspiel)	
Entfernungen	7	Wörter rückwärts	17
Entweder – Oder!	8	Zocken ³	17
Filmzitate	8	Verwendungshinweise Buzzer	18
Fremdsprachen	9	Kopiervorlage für Notizen	19

³ = Ab drei Personen spielbar.

Spielmaterial



1 Sortierhilfe mit Sortierstreifen für die einzelnen Quizspiele



1 Aufsteller Stefan

1 Aufsteller Elton / Steven



2 Aufstellfüße



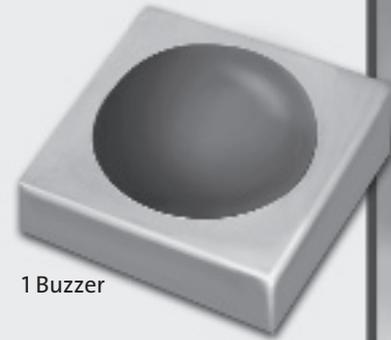
2 Stimmt's-Chips



1 Rundenanzeiger (grau),
2 Punkteanzeiger (1x rot, 1x blau)



2 Spielfiguren
(1x rot, 1x blau)



1 Buzzer

2 Spielauswahl-Kreisel (zum Zusammenstecken)



Kombi-Kreisel
(doppelseitig)
für *Das Quiz* +
Schlag den Raab 1 oder 2

Quizkreisel für Schlag den Raab - *Das Quiz*



3 kleine
Holzwürfel



1 Sanduhr

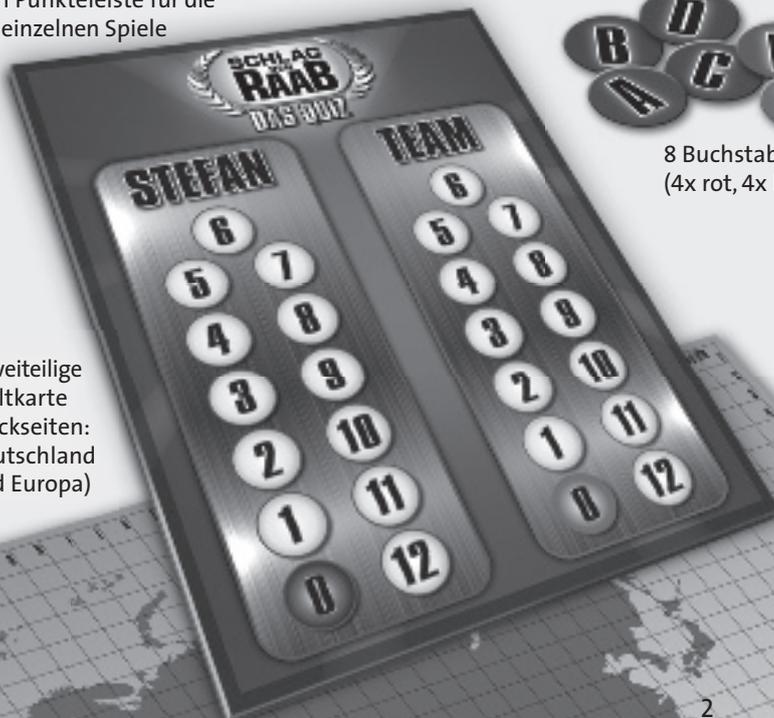


240 Quiz- und Spielkarten*:

- 233 Quizkarten
- 4 Teamplayer-Karten
- 3 Wild Cards

*Die Quizkarten haben eine orangefarbene Ecke. Daran könnt ihr sie leicht von den Karten aus Schlag den Raab 1 (gelb) und 2 (silber) unterscheiden.

1 Punkteleiste für die einzelnen Spiele



1 zweiteilige
Weltkarte
(Rückseiten:
Deutschland
und Europa)



8 Buchstaben-Chips
(4x rot, 4x blau)



2 Risikoscheiben
(zum Zusammenstecken)

Grundregeln

Spielidee

Ein Spieler schlüpft in die Rolle von Stefan Raab. Seine Mitspieler bilden das Kandidaten-Team und treten abwechselnd in bis zu 15 verschiedenen Quizspielen gegen *Stefan* an. Wie in der TV-Show gibt es für jedes gewonnene Spiel Punkte. Die Partei, die am Spielende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Vorbereitung

Vor der ersten Partie: Löst zuerst alle Stanzteile vorsichtig aus dem Rahmen. Legt dann den Sortierstreifen mittig so in die Schachtel, das sich neben jedem Quizspielnamen ein Fach für die zugehörigen Quizkarten befindet. Sortiert die Quizkarten dort ein. So könnt ihr immer sofort auf jedes Spiel zugreifen.

Vor jeder Partie:

- Legt die Schachtelunterseite auf den Tisch und die beiden farbigen Punkteanzeiger sowie den grauen Rundenanzeiger daneben. Der Rundenanzeiger markiert später die Anzahl gespielter Spiele. Die Punkteanzeiger markieren den Gesamtpunktestand auf dem Schachtelrand.
- Legt die Punkteleiste vor die Schachtel und stellt beide Spielfiguren auf das Feld „0“ ihrer Farbe. Mit ihnen werden später die Punkte der einzelnen Spiele angezeigt.
- Steckt den Quizkreisel wie abgebildet zusammen. Den zweiten Kreisel benötigt ihr nur, wenn ihr das Spiel zusammen mit Schlag den Raab 1 oder 2 spielen wollt (siehe Kasten „Kombinationen“).
- Steckt die beiden Risikoscheiben jeweils wie abgebildet zusammen.
- Schaltet den Buzzer an der Unterseite des Gehäuses ein. Um die Batterie zu schonen, solltet ihr ihn nach Ende des Spiels wieder ausschalten.



Quizkreisel

Kombinationen

Ihr könnt *Schlag den Raab - Das Quiz* beliebig mit allen bisherigen Schlag den Raab-Spielen kombinieren:

- 1. Spiel + Das Quiz: Verwendet den Kombi-Kreisel mit der Seite „Quiz & 1“ oben.
- 2. Spiel + Das Quiz: Verwendet den Kombi-Kreisel mit der Seite „Quiz & 2“ oben.
- 1. Spiel + 2. Spiel + Das Quiz: Verwendet für die Kategorien *Action & Risiko* (Schwarz) und *Glück & Geschick* (Silber) den Riesenkreisel aus Schlag den Raab 2. Für die orangefarbenen Spiele (*Knobeln & Köpfchen*) kreiselt ihr stattdessen mit dem Quizkreisel.

Nutzt bei allen Kombinationen zur Anzeige der Gesamtpunkte und Runden jeweils die Schachtelunterseite von Schlag den Raab 1 oder 2.

Stefan

Einigt euch zunächst darauf, wer als *Stefan* antritt. Er bekommt den *Stefan*-Aufsteller und erhält 1, 2 oder 3 Wild Cards (je nach Spielform, siehe unten). Zu *Stefan* gehören alle blauen Materialien.

Kandidaten

Alle anderen Spieler bilden gemeinsam das Kandidaten-Team. Jeder von ihnen nimmt sich eine Teamplayer-Karte und legt sie mit der Teamseite nach oben vor sich ab. Spielen weniger als 4 Kandidaten, legt ihr die übrigen Teamplayer-Karten einfach beiseite. Die Kandidaten spielen immer mit Rot.

Moderator

Für jedes Spiel gibt es wie in der TV-Show einen Moderator. Er wählt das Spiel aus, entscheidet in Zweifelsfällen und vergibt die Punkte. Und wenn er möchte, kommentiert er das Duell ...

Der Moderator wird vom Kandidaten-Team gestellt und muss, solange er sein Amt innehat, **unparteiisch** sein. Für Spiel Nummer 1 wählt ihr den Moderator frei aus dem Team. Danach wird immer derjenige der nächste Moderator, der gerade gegen *Stefan* angetreten ist. Der jeweils aktuelle Moderator erhält den Aufsteller.

Spielform

Bevor es losgeht, einigen sich die Spieler noch darauf, wie viele Quizspiele sie in dieser Partie maximal spielen möchten. Davon hängt die Spieldauer ab:

„Ratzfatz“: bis zu 5 Spiele (= 1 Wild Card für *Stefan*), Spieldauer ca. 45-60 Min.

„Medium“: bis zu 10 Spiele (= 2 Wild Cards für *Stefan*), Spieldauer ca. 75-90 Min.

„Showtime“: bis zu 15 Spiele (= 3 Wild Cards für *Stefan*), Spieldauer ca. 100-120 Min.



Risikoscheibe



Moderatoren-Aufsteller

Spielablauf

1. Spiel auswählen
2. Kandidat auswählen
3. Spielen
4. Punkte vergeben

1. Spiel auswählen

Steckt als Erstes den grauen Rundenanzeiger auf das Feld „Spiel 1“ des Schachtelrands.

Zur **Spielauswahl** nimmt der Moderator den Kreisel. Er dreht ihn mit einem kräftigen Schwung und hält ihn danach an, indem er mit dem Finger auf die kreisende Oberfläche tippt. Das Feld, auf das der Finger zeigt, gibt das nächste Spiel an. Das Spiel wurde in der Partie bereits gespielt? Wählt stattdessen das nächste Spiel im Uhrzeigersinn, das ihr noch nicht gespielt habt.

2. Kandidat auswählen

- Sobald das Spiel feststeht, entscheiden die Kandidaten, wer von ihnen in diesem Spiel für das Team gegen *Stefan* antreten soll.
 - Dabei stehen immer nur die Kandidaten zur Auswahl, deren Teamplayer-Karte noch offen liegt. (Zu Beginn der Partie sind dies noch alle Spieler.)
 - Nachdem ein Kandidat in einem Spiel angetreten ist, dreht er seine Karte um, so dass die Publikumsseite sichtbar ist. Er steht zunächst nicht mehr zur Auswahl. Erst wenn jeder Kandidat ein Spiel gespielt hat, drehen alle ihre Karte wieder um, so dass die Teamseite sichtbar ist. Ein Kandidat darf also immer erst dann erneut antreten, wenn auch alle seine Teamkollegen bereits einmal gespielt haben.
- **Wild Card:** Nun kann *Stefan* entscheiden, ob er eine Wild Card einsetzen möchte. Damit darf er einen anderen als den vom Kandidaten-Team ausgewählten Gegner bestimmen. Auch er besitzt dabei nur die Auswahl zwischen den Kandidaten, deren Teamplayer-Karte offen liegt. Nutzt *Stefan* eine Wild Card, kommt diese anschließend aus dem Spiel.

3. Spielen

In jedem Spiel darf die Partei (also *Stefan* oder das *Team*), die auf der Punkteleiste hinten liegt, entscheiden, wer beginnt. Bei Gleichstand beginnt das *Team*.

Jetzt gilt's! Die Regeln für die einzelnen Spiele findet ihr ab S. 5. Der Moderator liest sie jeweils vor dem aktuellen Spiel vor bzw. erklärt sie. Während des Duells sollten die übrigen Teamkollegen ihren Kandidaten immer kräftig anfeuern!

4. Punkte vergeben

Nach dem Spiel erhält die siegreiche Partei Punkte. Für Spiel Nummer 1 gibt es 1 Punkt, für Spiel Nummer 2 gibt es 2 Punkte usw. Ihr Punkteanzeiger wird um die entsprechende Anzahl Felder auf dem Schachtelrand vorgerückt. Anschließend wird der Rundenanzeiger auf das nächste Feld vorgerückt. Danach wählt ihr mit dem Kreisel wieder das nächste Spiel aus usw.

Spielende

Das Spiel endet sofort, sobald eine der beiden Parteien so viele Punkte hat, dass sie nicht mehr eingeholt werden kann. Diese Partei gewinnt. Wie viele Punkte sie dafür benötigt, zeigt die Tabelle:

Ratzfatz	8 Punkte
Medium	28 Punkte
Showtime*	61 Punkte

Steht es bei „Showtime“ nach 15 Spielen unentschieden, gibt es ein **Stechen. Wählt dazu ein weiteres Spiel aus. Die Partei, die das Stechen gewinnt, ist Sieger des Spiels.*

Die Punktefelder 8, 28 und 61 sind auf dem Schachtelrand hervorgehoben.

Regelergänzungen (für 2 und 6 oder mehr Spieler)

2 Spieler:

Im Spiel zu zweit gibt es keinen Moderator. Wählt die Spiele jeweils abwechselnd mit dem Kreisel aus. Manche Spiele lassen sich erst ab 3 Spielern spielen. Sie sind auf dem Kreisel und in der Anleitung durch eine „3“ gekennzeichnet. Wählt in diesem Fall ein neues Spiel aus. Da der Kandidat für jedes Spiel feststeht, benötigt ihr weder die Teamplayer-Karten noch die Wild Cards.

Wichtig: Lest die Quizfragen abwechselnd vor. Nehmt dabei für jede Frage eine neue Karte.

Teamspiel (ab 6 Spielern):

In größeren Runden könnt ihr *Schlag den Raab* auch mit zwei Teams spielen: „Kandidaten-Team“ gegen „Team Stefan“. Sobald das Spiel feststeht, entscheiden beide Teams, wer von ihnen antritt. Den Moderator stellen entweder beide Teams abwechselnd oder ihr wählt vorab einen „hauptamtlichen“ Moderator: Da er in diesem Fall zu keinem Team gehört, darf er die Spiele frei auswählen, um so die Partie besonders spannend zu gestalten. Die Teamplayer-Karten und Wild Cards benötigt ihr im Teamspiel nicht.

Die einzelnen Spiele

(in alphabetischer Reihenfolge)

Für manche Spiele benötigt ihr zusätzliche Materialien (zumeist Stift und Papier). Diese sind im Text jeweils kursiv gesetzt. Eine Kopiervorlage für Notizen findet ihr auf S. 19. **Achtung:** Bei vielen Spielen steht die Antwort auf der Rückseite der Quizkarte!

Autokennzeichen

Für welche Stadt steht welches Kennzeichen?

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und Spielfiguren
- Quizkarten „Autokennzeichen“ (1-5)
- Buzzer

Stellt den Buzzer mittig zwischen den beiden Spielern auf den Tisch. Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste, der Moderator nimmt sich die Quizkarten.



So geht's:

- Der Moderator nimmt eine der Quizkarten und beginnt mit dem ersten Kennzeichen auf der Karte. Zuerst sagt er, ob das Kennzeichen aus 1, 2 oder 3 Buchstaben besteht.
- Anschließend nennt er das Kennzeichen. Nun müssen die Spieler erraten, für welche Stadt die Abkürzung steht.
- Wer lösen möchte, muss **als Erster** den Buzzer drücken. Hat nach 5 Sekunden noch niemand „gebuzzert“, nennt der Moderator die Antwort und stellt die nächste Frage.
- Ab dem Buzzern eines Spielers zählt der Moderator langsam von 5 herunter. In dieser Zeit muss der Spieler antworten.
- Antwortet er **richtig**, bekommt er 1 Punkt auf der Punkteleiste.
- Antwortet er **falsch oder gar nicht**, erhält der Gegenspieler den Punkt.
- Anschließend nennt der Moderator das nächste Kennzeichen usw.
- Wer zuerst 4 Punkte hat, gewinnt.

Autokennzeichen zu zweit:

- Im Spiel zu zweit nimmt sich jeder Spieler eine Quizkarte.
- Die Spieler lesen ihrem Gegner abwechselnd die 6 Kennzeichen ihrer Karte vor. Der Gegner versucht jeweils innerhalb von ca. 5 Sekunden zu lösen. Die Punkte werden vergeben wie oben beschrieben.
- Wer am Ende mehr Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand wird das Spiel mit jeweils 6 neuen Kennzeichen wiederholt.

Blamieren oder Kassieren³

Wer hat schnell die richtige Antwort parat?

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und beide Spielfiguren
- Quizkarten „Blamieren oder Kassieren“ (6-25)
- Buzzer

Stellt den Buzzer mittig zwischen den Spielern auf den Tisch. Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste. Der Moderator nimmt sich die Quizkarten und dreht den Moderatoren-Aufstellerer so, dass nun Elton zu sehen ist.

So geht's:

- Der Moderator wählt eine beliebige Quizkarte aus und liest die oberste Frage vor.
- Wer antworten möchte, muss als Erster den Buzzer drücken.
- Nun zählt der Moderator langsam von 5 herunter. In dieser Zeit muss der Spieler antworten.
 - **Richtige Antwort:** Der Spieler erhält 1 Punkt auf der Punkteleiste.
 - **Falsche oder keine Antwort:** Der Gegner erhält den Punkt.
- Außerdem **darf** (kein Muss!) der Gegenspieler selbst noch antworten, um einen „Abstauber“ – also einen weiteren Punkt – zu machen. Dazu zählt der Moderator wieder langsam von 5 herunter. Antwortet er in der Zeit und ist seine Antwort falsch, bekommt der andere Spieler 1 Punkt. Will er nicht antworten, passiert nichts.
- Anschließend geht's mit der nächsten Frage weiter. Sobald ein Spieler 5 Punkte hat, hat er gewonnen.

Hinweise:

- Drückt bei einer Frage niemand den Buzzer, zählt der Moderator zunächst langsam von 5 herunter. Buzzert dann noch immer niemand, stellt er die nächste Frage.
- Buzzert ein Spieler während der Fragestellung, unterbricht der Moderator sofort die Fragestellung. Er liest sie auch anschließend **nicht** weiter vor.



Buchstabensalat

Schirfanregichtet!

Ihr benötigt:

- Quizkarten „Buchstabensalat“ (26-34)
- Punkteleiste und beide Spielfiguren
- Buzzer

Stellt den Buzzer mittig zwischen den Spielern auf den Tisch. Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste. Der Moderator nimmt sich die Quizkarten.

So geht's:

- Der Moderator nimmt eine der Quizkarten. Darauf befinden sich ein Oberbegriff und 10 dazugehörige Wörter, bei denen die Buchstabenreihenfolge durcheinandergeraten ist.
- Er wählt eines der Wörter aus und liest es möglichst fließend vor. Die Spieler müssen nun erraten, wie das Wort richtig lautet.
- Wer lösen möchte, muss als Erster den Buzzer drücken.
- Er hat nun ca. 3 Sekunden Zeit, um zu antworten:
 - **Richtige Antwort:** Der Spieler erhält 1 Punkt auf der Punkteleiste.
 - **Falsche oder keine Antwort:** Der Gegner erhält den Punkt.

Achtung: Die Lösung befindet sich auf der **Kartenrückseite**.

- Anschließend liest der Moderator ein weiteres „verdrehtes“ Wort vor, entweder von derselben Quizkarte oder von einer beliebigen anderen. Nimmt er eine andere Quizkarte, nennt er zuerst den neuen Oberbegriff.
- Wer zuerst 5 Punkte hat, gewinnt.

Buchstabensalat zu zweit:

- Im Spiel zu zweit benötigt ihr statt des Buzzers die Sanduhr sowie 2 *Stifte und Papier*.
- Dreht die Sanduhr um und legt dann eine zufällig gezogene Buchstabensalat-Karte so zwischen euch aus, dass ihr sie beide gut lesen könnt.
- Nun versucht ihr gleichzeitig, möglichst viele der 10 Wörter richtig aufzuschreiben. Das Spiel endet, wenn entweder die Sanduhr durchgelaufen ist, oder aber ein Spieler alle 10 Begriffe der Karte notiert hat und „fertig“ ruft.
- Anschließend tauschen die Spieler ihr Papier und überprüfen anhand der **Kartenrückseite**, wer mehr richtige Lösungen gefunden hat (nur lesbare Antworten zählen!) und damit der Sieger ist. Bei Gleichstand wird das Spiel mit einer neuen Quizkarte wiederholt.



Buchstaben zählen³

Wie viele Buchstaben stecken in diesem Wort?

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und Spielfiguren
- Buzzer
- Quizkarten „Buchstaben zählen“ (35-39)
- 2 *Stifte und Papier*

Stellt den Buzzer mittig zwischen den Spielern auf den Tisch. Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste. Der Moderator nimmt sich die Quizkarten. Beide Spieler erhalten Stift und Papier.

So geht's:

- Der Moderator liest das erste Wort der Quizkarte vor.
- Beide Spieler überlegen rasch, aus wie vielen Buchstaben das Wort besteht, und schreiben ihren Tipp verdeckt auf. (Alle Wörter sind ohne Bindestriche geschrieben, „ö“, „ä“ usw. zählen als 1 Buchstabe.)
- Nur wer als Erster buzzert, darf seinen Tipp zeigen.
 - Liegt er **richtig**, bekommt er 1 Punkt auf der Punkteleiste.
 - Liegt er **falsch**, erhält der Gegenspieler den Punkt.
- Danach liest der Moderator das nächste Wort auf der Karte vor usw.
- Wer zuerst 5 Punkte hat, gewinnt.



Buchstabieren

Wer buchstabiert besser – und zwar rückwärts ...

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und Spielfiguren
- Quizkarten „Buchstabieren“ (40-44)
- Sanduhr
- *Stift und Papier*

Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste. Der Moderator nimmt die Quizkarten auf die Hand, legt Stift und Papier vor sich bereit und stellt die Sanduhr auf den Tisch. Der erste Spieler bleibt im Raum, der Gegenspieler muss ihn zunächst verlassen.

So geht's:

- Sobald der erste Spieler bereit ist, dreht der Moderator die Sanduhr um und liest ihm den ersten Begriff der Quizkarte vor.
- Der Spieler versucht nun, diesen Begriff fehlerfrei **rückwärts** zu buchstabieren (z. B.: „Mut“ = T-U-M). Dabei gibt es 3 Möglichkeiten:
 - **Richtig buchstabiert:** Der Moderator bestätigt mit „richtig“, die Spielfigur des Spielers wird um ein Feld vorgerückt und der Moderator nennt sofort den nächsten Begriff.
 - **Falsch buchstabiert:** Sobald der Spieler beim Buchstabieren einen Fehler macht, sagt der Moderator sofort „falsch“, die Spielfigur des Gegenspielers wird um ein Feld vorgerückt und der Moderator nennt den nächsten Begriff. Als Fehler gilt jeder falsch genannte Buchstabe, z. B. auch jeder fälschlicherweise doppelt genannte Buchstabe usw.
 - **Begriff überspringen:** Will der Spieler den Begriff nicht buchstabieren, darf er „weiter“ sagen, und der Moderator nennt sofort den nächsten Begriff der Karte. Dies sollte man allerdings nicht zu oft machen, da die Begriffe immer länger werden und pro Spiel maximal die 10 Begriffe buchstabiert werden dürfen, die auf der ausgewählten Quizkartenseite stehen. Ein einmal übersprungener Begriff darf vom Spieler später nicht mehr buchstabiert werden.
- Sobald entweder die Sanduhr durchgelaufen ist oder der 10. Begriff der Karte gespielt wurde, endet der Durchgang des Spielers sofort. Der Moderator notiert die erreichten Punkte für richtige Lösungen (Figur des Spielers) und die Anzahl der Fehler (Figur des Gegenspielers).
- Anschließend kommen die Spielfiguren wieder auf Feld 0 der Punkteleiste und der Gegenspieler wird hereingerufen. Er muss nach denselben Regeln **dieselben** Begriffe wie der Spieler zuvor buchstabieren.
- Es gewinnt, wer am Ende mehr Begriffe richtig buchstabiert hat, also mehr Punkte erreicht hat. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der weniger Fehler gemacht hat. Besteht auch hier Gleichstand, wird das Spiel mit neuen Begriffen wiederholt.

Buchstabieren zu zweit:

Hier muss der erste Spieler die Wörter der Kartenvorderseite und sein Gegner diejenigen der Rückseite buchstabieren. Und natürlich muss kein Spieler den Raum verlassen ...

Entfernungen

Wie weit ist's von A nach B?

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und beide Spielfiguren
- Quizkarten „Entfernungen“ (45-50)
- *2 Stifte und Papier*

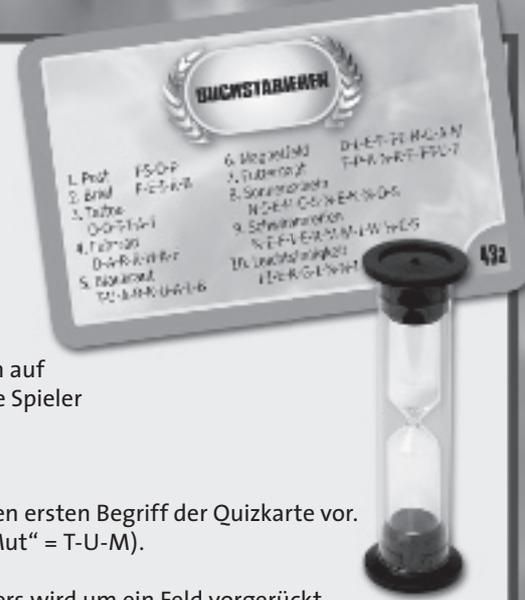
Die Spieler erhalten jeweils Stift und Papier. Der Moderator nimmt die Quizkarten. Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste.

So geht's:

- Der Moderator liest die ersten beiden Städte der Quizkarte vor. Die Spieler tippen nun, wie weit diese Städte auf der kürzesten Autoroute voneinander entfernt sind.
- Beide schreiben geheim die von ihnen geschätzte Entfernung auf (in km).
- Haben **beide** ihren Tipp notiert, sagen sie ihn dem Moderator. Dieser nennt daraufhin die Lösung. Sie befindet sich auf der **Kartentrückseite**.
- Wer näher an der Lösung liegt (egal ob darüber oder darunter), rückt auf der Punkteleiste 1 Feld vor.
- Anschließend liest der Moderator die nächsten beiden Städte vor usw.
- Wer zuerst 4 Punkte hat, gewinnt.

Hinweise:

- Sind beide Spieler gleich weit von der Lösung entfernt, bekommt keiner den Punkt.
- Die in der Lösung angegebene Entfernung ist der Mittelwert verschiedener Routenplaner.



Entweder – Oder!

A oder B, das ist hier die Frage ...

Ihr benötigt:

- Quizkarten „Entweder – Oder!“ (51-58)
- Buchstaben-Chips A und B in Blau und Rot
- Punkteleiste und beide Spielfiguren

Die Spieler erhalten die beiden Chips ihrer Farbe, der Moderator nimmt sich die Quizkarten. Die Spielfiguren kommen auf **Feld 3** der Punkteleiste.

So geht's:

- Der Moderator liest die erste Frage samt der beiden möglichen Antworten vor.
- Jeder Spieler überlegt sich, welche die richtige Antwort ist, und legt entweder Chip A für die erste Antwort oder Chip B für die zweite verdeckt vor sich auf den Tisch.
- Nachdem sich beide entschieden haben, decken sie ihren Chip auf.
- Der Moderator löst die Frage auf. Die Antwort befindet sich auf der **Kartendrückeite**.
- Wer falsch liegt, verliert 1 Punkt auf der Punkteleiste. (Haben beide falsch getippt, verlieren also auch beide 1 Punkt.) Für richtige Antworten gibt es **keine** Punkte.
- Anschließend liest der Moderator die nächste Frage vor etc.
- Wer zuerst auf Feld 0 der Punkteleiste landet, hat verloren. Bei Gleichstand wird so lange weitergespielt, bis der Gewinner feststeht. Das ist der Fall, sobald ein Spieler richtig und der andere falsch getippt hat.



Filmzitate

Spiel es noch einmal, Stefan ...

Ihr benötigt:

- Quizkarten „Filmzitate“ (59-68)
- Buzzer
- Buchstaben-Chips A bis D in Blau und Rot
- Punkteleiste und beide Spielfiguren

Stellt den Buzzer mittig zwischen den Spielern auf den Tisch. Der Moderator nimmt sich die Quizkarten, beide Spieler erhalten die 4 Chips ihrer Farbe. Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste.

So geht's:

- Der Moderator liest ein Filmzitat vor. Die vier Antwortmöglichkeiten nennt er zunächst noch nicht.
- Wer lösen möchte, muss als Erster auf den Buzzer drücken. Ab diesem Moment hat er ca. 5 Sekunden Zeit, den richtigen Film zu nennen:
 - **Richtige Antwort:** Der Spieler erhält 1 Punkt auf der Punkteleiste.
 - **Falsche oder keine Antwort:** Der Gegner erhält den Punkt.
- **Niemand buzzert?** Will keiner der Spieler auf den Buzzer drücken um zu lösen, kommen die vier Antwortmöglichkeiten ins (und der Buzzer kurzzeitig aus dem) Spiel. Der Moderator nennt nun von A bis D die vier Filme, aus denen das Zitat möglicherweise stammt.
- Beide Spieler überlegen sich, welcher Film die richtige Antwort ist. Dann legen sie den entsprechenden Chip verdeckt vor sich auf den Tisch.
- Haben sich beide Spieler entschieden, drehen sie ihren Chip um. Der Moderator nennt die richtige Antwort (sie befindet sich auf der **Kartendrückeite**). Wer richtig liegt, erhält 1 Punkt auf der Punkteleiste.
- Anschließend liest der Moderator das nächste Filmzitat vor usw.
- Wer zuerst 5 Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand spielt ihr so lange weiter, bis ein Spieler in Führung liegt.

Hinweis:

Bei Filmen mit mehreren Teilen genügt die Nennung der Filmreihe (z.B. „Indiana Jones“). Die bei der Antwort in Klammern genannte Info (z.B. „Jäger des verlorenen Schatzes“) ist also nicht zwingend notwendig.

Filmzitate zu zweit:

Im Spiel zu zweit benötigt ihr den Buzzer nicht. Stattdessen tippt ihr direkt mit den Buchstaben-Chips wie oben beschrieben auf eine der vier Antwortmöglichkeiten.



Fremdsprachen

Kauderwelsch für Sprachprofis!

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und beide Spielfiguren
- Quizkarten „Fremdsprachen“ (69-78)
- Buzzer

Stellt den Buzzer mittig zwischen den Spielern auf den Tisch. Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste. Der Moderator nimmt sich die Quizkarten.

So geht's:

- Der Moderator liest langsam und im Abstand von jeweils einigen Sekunden nacheinander bis zu 5 Übersetzungen desselben deutschen Wortes in fremden Sprachen vor.
- Die Spieler müssen das gesuchte deutsche Wort erraten.
- Wer lösen möchte, muss als Erster buzzern. Ab diesem Moment liest der Moderator keine weiteren Übersetzungen des Wortes mehr vor.
- Der Spieler hat nun ca. 5 Sekunden Zeit zu antworten:
 - **Richtige Antwort:** Der Spieler erhält 1 Punkt auf der Punkteleiste und die Aufgabe ist aus dem Spiel.
 - **Falsche oder keine Antwort:** Der Gegner erhält den Punkt und der Moderator liest die nächste Übersetzung vor.
- Möchte nach der 5. Übersetzung niemand lösen, nennt der Moderator die Lösung und beginnt mit der nächsten Aufgabe.
- Wer nach 5 gesuchten Wörtern auf der Punkteleiste vorne liegt, gewinnt. Bei Gleichstand stellt der Moderator so lange weitere Aufgaben, bis ein Spieler in Führung geht.

Hinweise:

- Die Übersetzungen stammen aus knapp 20 verschiedenen Sprachen: Lest sie einfach vor, wie sie auf der Karte stehen.
- Als Tipp kann der Moderator vorab die Sprache nennen, aus der die Übersetzung stammt. Welche Abkürzung für welche Sprache steht, findet ihr nachstehend:
(da) Dänisch; (en) Englisch; (es) Spanisch; (fr) Französisch; (hu) Ungarisch; (is) Isländisch; (it) Italienisch; (lt) Litauisch; (nl) Niederländisch; (pl) Polnisch; (pt) Portugiesisch; (ro) Rumänisch; (sv) Schwedisch; (sw) Suaheli; (tr) Türkisch; (vi) Vietnamesisch;

Fremdsprachen zu zweit:

- Im Spiel zu zweit benötigt ihr den Buzzer nicht. Jeder Spieler nimmt sich eine Quizkarte.
- Ein Spieler beginnt als Fragesteller mit der obersten Aufgabe seiner Quizkarte. Er liest die 5 Übersetzungen des gesuchten Wortes nacheinander vor. Nach jedem Wort darf der Gefragte entscheiden, ob er lösen möchte. Löst er nach der ersten Übersetzung richtig, erhält er 5 Punkte auf der Punkteleiste, nach der zweiten Übersetzung 4, nach der dritten 3 usw. Bei einer falschen Lösung ist die Aufgabe jedoch sofort aus dem Spiel!
- So stellen die Spieler einander abwechselnd alle drei Aufgaben ihrer Quizkarte. Wer danach mehr Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand wird das Spiel mit neuen Aufgaben wiederholt.

Führerscheinprüfung

Bitte anschnallen!

Ihr benötigt:

- Quizkarten „Führerscheinprüfung“ (79-93)
- Buchstaben-Chips A, B und C in Blau und Rot
- Punkteleiste und beide Spielfiguren

Beide Spieler erhalten die Chips ihrer Farbe. Der Moderator nimmt sich die Quizkarten. Die Spielfiguren kommen auf **Feld 4** der Punkteleiste.

So geht's:

- Der Moderator liest die erste Führerscheinfrage vor und nennt die bis zu drei möglichen Antworten. Mindestens eine davon ist richtig, es können aber auch zwei oder alle drei Antworten stimmen.
- Beide Spieler überlegen sich nun, welche der Antworten richtig ist/sind, legen den oder die entsprechenden Chips verdeckt vor sich auf den Tisch und decken sie mit der Hand ab.
- Haben sich beide entschieden, decken sie ihre Tipps auf und der Moderator nennt die richtige(n) Antwort(en). Sie befinden sich auf der **Kartenrückseite**.
- Für **jeden Fehler** verliert der jeweilige Spieler 1 Punkt auf der Punkteleiste. Für richtige Tipps gibt es **keine** Punkte.

Beispiel: Die richtige Antwort lautet „A“. Der Spieler hat „B“ und „C“ getippt. Er verliert nun 3 Punkte: einen dafür, dass er nicht auf die richtige Antwort „A“ getippt hat, sowie je einen für seine falschen Tipps „B“ und „C“.

- Anschließend liest der Moderator die nächste Frage vor etc.
- Wer zuerst auf Feld 0 der Punkteleiste (oder „darunter“) landet, hat verloren. Bei Gleichstand wird so lange weitergespielt, bis ein Spieler bei einer Frage mehr Fehler hat als sein Gegner und dadurch verliert.



Kopfrechnen

Das Spiel für Schnellrechner!

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und beide Spielfiguren
- Quizkarten „Kopfrechnen“ (94-98)
- Buzzer

Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste. Stellt den Buzzer mittig zwischen den Spielern auf den Tisch. Der Moderator nimmt sich die Quizkarten.

So geht's:

- Der Moderator liest die erste Kopfrechnen-Aufgabe vor. Die Spieler müssen nun ohne Hilfsmittel das richtige Ergebnis ausrechnen.
- Wer lösen möchte, drückt den Buzzer. Danach hat er ca. 3 Sekunden Zeit, um zu antworten:
 - **Richtige Antwort:** Der Spieler erhält 1 Punkt auf der Punkteleiste.
 - **Falsche oder keine Antwort:** Der Gegner erhält den Punkt.
- Anschließend liest der Moderator die nächste Aufgabe vor. Dies gilt auch, wenn kein Spieler die aktuelle Aufgabe lösen möchte.
- Wer zuerst 4 Punkte hat, gewinnt.

Kopfrechnen zu zweit:

- Für das Spiel zu zweit benötigt ihr statt des Buzzers die Sanduhr.
- Ein Spieler beginnt als Aufgabensteller. Er nimmt sich eine Quizkarte, liest seinem Gegner die erste Aufgabe vor und dreht die Sanduhr um.
- Sobald dieser die Aufgabe richtig gelöst hat, nennt der Aufgabensteller die nächste. Bei einer falschen Lösung nennt er stattdessen die aktuelle Aufgabe einfach erneut.
- Ist die Sanduhr durchgelaufen, markiert ihr die Anzahl gelöster Aufgaben auf der Punkteleiste und tauscht die Rollen.
- Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand wiederholt ihr das Spiel mit neuen Aufgaben.

Lieder malen³

„Bildhübsche“ Songs!

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und beide Spielfiguren
- Quizkarten „Lieder malen“ (99-102)
- Buzzer
- *Stift und Papier*

Stellt den Buzzer mittig zwischen den Spielern auf den Tisch. Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste. Der Moderator nimmt sich die Quizkarten und legt Stift und Papier vor sich bereit.

So geht's:

- Der Moderator sucht sich geheim ein Lied von einer Quizkarte aus. Dann malt er es auf dem Papier. Dabei darf er keine Buchstaben oder Zahlen verwenden.
- Die Spieler müssen erraten, um welches Lied es sich handelt. Dazu ist wichtig, dass sie die Zeichnung immer gut sehen können.
- Wer lösen möchte, muss als Erster den Buzzer drücken. Will zunächst noch niemand lösen, kann der Moderator Tipps geben, z. B. den Interpreten nennen.
- Ab dem Buzzern hat der Spieler ca. 5 Sekunden Zeit, um zu antworten:
 - **Richtige Antwort:** Der Spieler erhält 1 Punkt auf der Punkteleiste.
 - **Falsche oder keine Antwort:** Der Gegner erhält den Punkt.
- Anschließend malt der Moderator das nächste Lied einer Quizkarte usw. Dies gilt auch, wenn trotz der Malkünste und Tipps des Moderators niemand lösen möchte.
- Wer nach 5 gemalten Liedern auf der Punkteleiste vorne liegt, gewinnt. Bei Gleichstand wird weitergespielt, bis ein Spieler in Führung geht.

Hinweis:

Ihr könnt die Quizkarten auch für das Spiel „Lieder summen“ verwenden – und umgekehrt!



Lieder summen³

Welcher Song ist das noch mal?

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und beide Spielfiguren
- Buzzer
- Quizkarten „Lieder summen“ (103-106)

Stellt den Buzzer für beide Spieler gleich gut erreichbar in die Tischmitte.

Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste. Der Moderator nimmt sich die Quizkarten.

So geht's:

- Der Moderator sucht ein (ihm bekanntes) Lied von der Quizkarte aus. Dann pfeift oder summt er dessen Melodie. Die Spieler müssen erraten, um welches Lied es sich handelt.
- Wer lösen möchte, muss als Erster den Buzzer drücken. Will zunächst noch niemand lösen, kann der Moderator Tipps geben, z. B. den Interpreten nennen. Will dennoch niemand lösen, summt der Moderator das nächste ihm bekannte Lied dieser (oder einer anderen) Quizkarte.
- Ab dem Buzzern eines Spielers zählt der Moderator langsam von 5 herunter. In dieser Zeit muss der Spieler antworten:
 - Antwortet er **richtig**, bekommt er 1 Punkt auf der Punkteleiste.
 - Antwortet er **falsch oder gar nicht**, erhält der Gegenspieler den Punkt.
- Anschließend summt oder pfeift der Moderator den nächsten ihm bekannten Song der Quizkarte vor usw.
- Wer nach 5 Songs auf der Punkteleiste vorne liegt, gewinnt. Bei Gleichstand wird so lange weitergespielt, bis ein Spieler in Führung geht.

Schätzen

Wer liegt mit seinem Tipp näher dran?

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und beide Spielfiguren
- Quizkarten „Schätzen“ (107-115)
- 2 Stifte und Papier

Die Spieler erhalten jeweils Stift und Papier, der Moderator nimmt sich die Quizkarten.

Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste.

So geht's:

- Der Moderator liest die erste Schätzfrage der Quizkarte vor und sagt, in welcher Einheit (kg, cm, Tage oder Ähnliches) er die Antwort benötigt.
- Beide Spieler schreiben geheim eine Zahl als Tipp auf.
- Haben **beide** ihren Tipp notiert, nennen sie ihn dem Moderator. Dieser löst die Frage daraufhin auf (Antwort siehe **Kartenrückseite**).
- Wer von beiden näher an der Lösung liegt (egal ob darüber oder darunter), zieht auf der Punkteleiste 1 Feld voran.
- Anschließend stellt der Moderator die nächste Frage usw.
- Wer zuerst 4 Punkte hat, gewinnt.

Hinweis:

Sind beide Spieler gleichweit von der Lösung entfernt, bekommt keiner den Punkt.

Showquiz

Kniffliges für Kenner, Könner & Kandidaten!

Ihr benötigt:

- Quizkarten „Showquiz“ (116-125)
- Buchstaben-Chips A bis D in Blau und Rot
- Buzzer
- Punkteleiste und beide Spielfiguren
- 2 Stifte und Papier

Stellt den Buzzer mittig zwischen den Spielern auf den Tisch. Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste. Die Spieler erhalten jeweils Stift und Papier sowie die Chips ihrer Farbe. Der Moderator nimmt sich die Quizkarten.



So geht's:

- Der Moderator sagt den Spielern zuerst, ob es sich um eine **Buzzer-, Auswahl-** oder **Schätzfrage** handelt. Anschließend liest er die Quizfrage zur Show vor. Die Antwort findet ihr auf der **Kartenrückseite**.
- **Buzzer:** Hier geht's um Schnelligkeit. Wer lösen möchte, muss als Erster den Buzzer drücken. Er hat danach ca. 3 Sekunden Zeit, um zu antworten. Ist die Antwort richtig, erhält der Spieler 1 Punkt auf der Punkteleiste. Gibt er dagegen eine falsche oder keine Antwort, erhält der Gegner den Punkt.
- **Auswahl:** Der Moderator liest zusätzlich zur Frage die vier Antwortmöglichkeiten vor, die zur Auswahl stehen. Beide Spieler überlegen sich, welche die richtige Antwort ist, und legen den entsprechenden Buchstaben-Chip verdeckt vor sich auf den Tisch. Anschließend decken sie ihren Chip auf. Für die richtige Antwort gibt es 1 Punkt auf der Punkteleiste, bei einer falschen erhält der Gegner den Punkt.
- **Schätzen:** Beide Spieler schreiben geheim eine Zahl als Antwort auf die Schätzfrage auf. Haben beide ihren Tipp notiert, nennen sie ihn dem Moderator. Wer näher an der vom Moderator genannten Lösung liegt (egal ob darüber oder darunter), erhält 1 Punkt. Sind beide gleich weit von der Lösung entfernt, bekommt keiner den Punkt.
- Wer zuerst 5 Punkte hat, gewinnt.

Showquiz zu zweit:

Im Spiel zu zweit lasst ihr die **Buzzerfragen** einfach aus.

Sortieren

Immer schön der Reihe nach ...

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und beide Spielfiguren
- Quizkarten „Sortieren“ (126-135)
- Buchstaben-Chips A bis D in Blau und Rot

Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste. Der Moderator nimmt sich die Quizkarten. Beide Spieler erhalten die Chips ihrer Farbe.

So geht's:

- Der Moderator liest die erste Aufgabe vor und nennt die 4 Dinge, die von den Spielern in die richtige Reihenfolge gebracht werden müssen. Danach legt er die Karte für beide Spieler lesbar auf den Tisch.
- Beide Spieler überlegen, wie die richtige Reihenfolge der 4 Dinge lautet, und legen ihre Buchstaben-Chips verdeckt in eine Reihe von links nach rechts (z.B.: A, C, D, B).
- Der Moderator nennt nun die richtige Reihenfolge. Sie steht auf der **Kartenrückseite**.
 - Wer **richtig** liegt, erhält **1 Punkt**.
- Anschließend liest der Moderator die nächste Aufgabe von einer neuen Quizkarte vor.
- Wer nach 4 Fragen vorne liegt, gewinnt. Bei Gleichstand wird weitergespielt, bis ein Spieler in Führung liegt.



Sprichwörter³

Knapp daneben ist auch vorbei ...

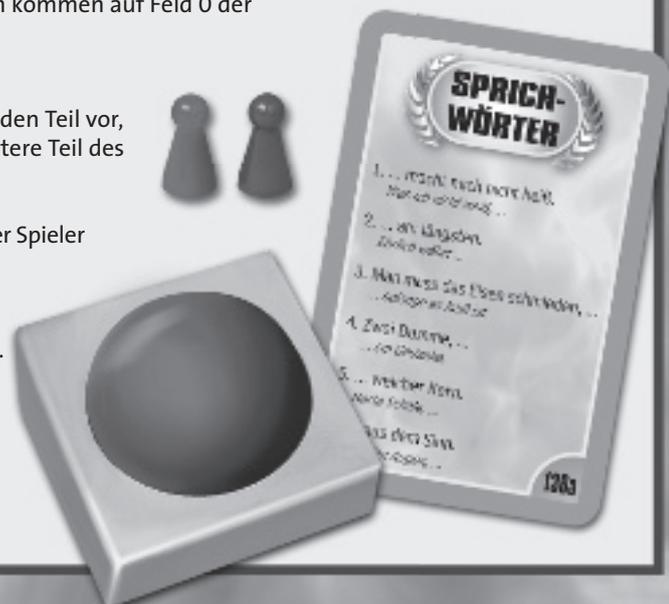
Ihr benötigt:

- Quizkarten „Sprichwörter“ (136-141)
- Buzzer
- Punkteleiste und beide Spielfiguren

Stellt den Buzzer mittig zwischen den Spielern auf den Tisch. Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste. Der Moderator erhält die Quizkarten.

So geht's:

- Der Moderator wählt ein Sprichwort von der Quizkarte aus. Dann liest er den Teil vor, der direkt hinter der Fragenummer steht. Das kann der vordere oder hintere Teil des Sprichworts sein.
- Die Spieler müssen nun den fehlenden Teil ergänzen.
- Wer lösen möchte, muss als Erster den Buzzer drücken. Anschließend hat der Spieler ca. 3 Sekunden Zeit, die fehlende Hälfte zu nennen:
 - **Richtig ergänzt:** Der Spieler erhält 1 Punkt auf der Punkteleiste.
 - **Falsch ergänzt oder keine Antwort:** Der Gegner erhält den Punkt.
- Anschließend liest der Moderator das nächste „halbe“ Sprichwort vor etc.
- Wer zuerst 5 Punkte hat, gewinnt.



Stimmt's?

Das kann doch nicht wahr sein! Oder vielleicht doch ...?

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und beide Spielfiguren
- Quizkarten „Stimmt's?“ (142-151)
- Beide „Stimmt's?“-Chips



Die Spieler erhalten den „Stimmt's?“-Chip ihrer Farbe, der Moderator nimmt die Quizkarten. Die Spielfiguren kommen auf **Feld 3** der Punkteleiste.

So geht's:

- Der Moderator liest eine Aussage der ausgewählten Quizkarte vor.
- Die beiden Spieler überlegen, ob die Aussage stimmt. Dann legen Sie ihren Chip mit der Hand verdeckt so auf den Tisch, dass entweder die Seite mit dem grünen Haken (= stimmt) oder aber mit dem schwarzen „X“ (= stimmt nicht) oben liegt.
- Nachdem sich beide Spieler entschieden haben, nehmen sie die Hand vom Chip.
- Der Moderator löst die Aussage auf. Die Antwort befindet sich auf der **Kartenrückseite**.
- Wer falsch getippt hat, zieht auf der Punkteleiste 1 Feld zurück. (Haben beide **falsch** getippt, ziehen auch beide je 1 Feld zurück.) Für einen richtigen Tipp gibt es **keine** Punkte.
- Der Moderator liest die nächste Aussage vor usw.
- Sobald ein Spieler auf Feld 0 der Punkteleiste zieht, *verliert er das Spiel*.
- Bei Gleichstand (beide ziehen zugleich auf Feld 0) wird so lange weitergespielt, bis der Sieger feststeht.

Suchmaschinen (Spiel 1 und Spiel 2)

Volltreffer gesucht!

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und beide Spielfiguren
- Quizkarten „Suchmaschinen“ (152-155)
- 2 *Stifte und Papier*
- *Internetzugang*

Der Moderator entscheidet, ob ihr Suchmaschine 1 oder 2 spielt (siehe unten). Er nimmt sich die Quizkarten. Die Spieler erhalten jeweils Stift und Papier. Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste.

Suchmaschine 1:

- Der Moderator liest einen Begriff der Quizkarte vor. Die Spieler ergänzen diesen Begriff so, dass er in einer Internet-Suchmaschine möglichst viele Treffer erzielt.
- Dazu müssen sie das Ausgangswort um mindestens 3 Buchstaben verlängern. Aus „Auto“ könnte so beispielsweise „Autoreifen“, „Autohaus“, aber auch „Autoren“ werden. Die Schreibweise des Ausgangsworts darf dabei nicht verändert werden (also z.B. nicht aus „Brot“ „Brötchen“ oder aus „Wahl“ „Walfang“ machen)! Das Ausgangswort muss immer am Wortende verlängert werden.
- Die Spieler haben 20 Sekunden Zeit, um ihr Wort zu notieren. Der Moderator zählt die Sekunden laut herunter (oder nimmt eine Stoppuhr oder Ähnliches).
- Anschließend nennen die Spieler ihr Wort dem Moderator. Er gibt beide nacheinander in eine Suchmaschine ein. Wer von beiden Spielern mehr Treffer erzielt, bekommt auf der Punkteleiste 1 Punkt.
- Haben beide Spieler dasselbe Wort gebildet, wird mit dem Ausgangswort sofort eine weitere Runde gespielt. Dabei darf der zuvor gebildete Wortlaut nicht wieder verwendet werden, wohl aber dessen Mehrzahl usw.
- Danach liest der Moderator ein neues Ausgangswort vor usw.
- Wer zuerst 4 Punkte hat, gewinnt.

Suchmaschine 2:

Das Spiel funktioniert wie Suchmaschine 1, mit folgender Änderung: Hier ist das Ziel, möglichst **wenige Treffer** zu erzielen. Es müssen aber mehr als 0 sein. Haben beide Spieler 0 Treffer, wird die Runde mit demselben Wort wiederholt (siehe oben). Alle anderen Regeln bleiben gleich.



Tipp für Tipp

Gut getippt ist halb gewonnen!

Ihr benötigt:

- Quizkarten „Tipp für Tipp“ (156-165)
- Buzzer
- Punkteleiste und beide Spielfiguren

Stellt den Buzzer mittig zwischen den Spielern auf den Tisch. Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste. Der Moderator erhält die Quizkarten.

So geht's:

- Der Moderator liest zunächst die Kategorie vor, zu welcher der gesuchte Begriff gehört (z.B. Stadt).
- Anschließend nennt er nacheinander bis zu 5 Tipps, die auf den gesuchten Begriff hinweisen. Zwischen den Tipps lässt er den Spielern jeweils ein paar Sekunden Zeit zum Überlegen.
- Wer meint, den gesuchten Begriff zu wissen, drückt den Buzzer. Ab diesem Moment gibt der Moderator zunächst keine weiteren Tipps mehr.
- Der Spieler muss nun innerhalb von ca. 3 Sekunden lösen.
 - **Richtige Antwort:** Der Spieler bekommt 1 Punkt auf der Punkteleiste und die Frage ist aus dem Spiel.
 - **Falsche oder keine Antwort:** Der Gegner erhält den Punkt und der Moderator liest den nächsten Tipp vor.
- Möchte nach dem 5. Tipp niemand lösen, nennt der Moderator den gesuchten Begriff und beginnt mit der nächsten Aufgabe.
- Wer als Erster 4 Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Tipp für Tipp zu zweit:

- Im Spiel zu zweit nimmt sich jeder Spieler eine Quizkarte. Den Buzzer benötigt ihr nicht.
- Ein Spieler beginnt und liest seinem Gegner die Kategorie und die 5 Tipps der obersten Aufgabe nacheinander vor. Nach jedem Tipp darf dieser entscheiden, ob er antwortet. Löst er schon nach dem ersten Tipp richtig, erhält er dafür 5 Punkte auf der Punkteleiste, nach dem zweiten Begriff 4, nach dem dritten 3 etc. Bei einer falschen Antwort ist die Aufgabe jedoch sofort aus dem Spiel!
- So stellen beide Spieler ihrem Gegenspieler abwechselnd alle drei Aufgaben einer Seite ihrer Quizkarte.
- Wer nach der dritten Aufgabe mehr Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand stellt ihr euch so lange jeweils eine weitere Aufgabe, bis ein Spieler in Führung liegt und damit gewinnt.

Wann war das?

Das Anno-dazumal-Quiz!

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und beide Spielfiguren
- Quizkarten „Wann war das?“ (166-173)
- 2 Stifte und Papier

Die Spieler erhalten jeweils Stift und Papier, der Moderator nimmt sich die Quizkarten. Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste.

So geht's:

- Der Moderator liest das erste Ereignis von der Quizkarte vor.
- Beide Spieler schreiben geheim eine Jahreszahl als Tipp auf.
- Haben beide dies getan, nennen sie dem Moderator ihren Tipp. Dieser liest daraufhin die Antwort vor (siehe **Kartenrückseite**).
- Wer von beiden näher an der Lösung liegt (egal ob darüber oder darunter), zieht auf der Punkteleiste 1 Feld vor. Haben beide Spieler dieselbe Jahreszahl aufgeschrieben oder sind gleich weit von der Lösung entfernt, bekommt keiner den Punkt.
- Anschließend liest der Moderator das nächste Ereignis vor usw.
- Wer zuerst 4 Punkte hat, gewinnt.

Wer lügt?

Ertappt ...

Ihr benötigt:

- Quizkarten „Wer lügt?“ (174-183)
- Buzzer
- Punkteleiste und beide Spielfiguren

Stellt den Buzzer mittig zwischen den Spielern auf den Tisch. Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste. Der Moderator erhält die Quizkarten.



So geht's:

- Der Moderator liest eine Aussage der Quizkarte vor. Anschließend beginnt er damit, den Spielern (im Abstand von jeweils einigen Sekunden) die dazugehörigen Antworten vorzulesen, auf welche die Aussage möglicherweise zutrifft.
- Mindestens 2 der Antworten sind falsch. Und genau diese müssen die Spieler erraten.
- Wer meint, eine falsche Antwort erkannt zu haben, drückt sofort den Buzzer.
- In diesem Moment unterbricht der Moderator das Vorlesen und überprüft, ob die Antwort tatsächlich falsch ist. Das erkennt er daran, dass sie fett gedruckt ist.
 - **Treffer:** Die Antwort ist tatsächlich falsch. Der Spieler erhält dafür 1 Punkt auf der Punkteleiste. Der Moderator liest anschließend die nächste Antwort vor.
 - **Daneben:** Die vorgelesene Antwort ist richtig. Der Punkt geht an den Gegner und der Moderator liest die nächste Antwort vor.
- Nachdem alle 7 möglichen Antworten genannt sind, löst der Moderator die falschen Antworten auf, liest die nächste Aussage vor usw.
- Wer als Erster 4 Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Das Spiel zu zweit:

- Im Spiel zu zweit benötigt ihr statt des Buzzers *2 Stifte und Papier*.
- Beide Spieler nehmen sich je eine Quizkarte. Ein Spieler beginnt als Fragesteller und liest dem Gegenspieler die Aussage und alle 7 Antwortmöglichkeiten der obersten Aufgabe vor. Der Gegenspieler notiert sich die seiner Meinung nach falschen Antworten.
- Für jeden Treffer erhält er 1 Punkt, für jeden Fehler erhält der Fragensteller 1 Punkt. Anschließend tauscht ihr die Rollen.
- So stellen beide Spieler ihrem Gegenspieler abwechselnd alle drei Aufgaben ihrer Quizkarte. Wer nach der dritten Aufgabe mehr Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand stellt ihr euch so lange jeweils eine weitere Aufgabe, bis ein Spieler in Führung liegt und damit gewinnt.

Wer weiß mehr?

Das Spiel für Alleswisser!

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und beide Spielfiguren
- Quizkarten „Wer weiß mehr?“ (184-193)

Der Moderator nimmt sich die Quizkarten.

Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste.

So geht's:

- Der Moderator liest die erste Frage der Quizkarte vor. Auf jede Frage gibt es eine genaue Anzahl von richtigen Antworten.
- Die Spieler beantworten die Frage abwechselnd. Der Startspieler beginnt.
 - **Richtige Antwort:** Der Gegenspieler ist an der Reihe und muss antworten.
 - **Falsche, doppelte oder keine Antwort:** Der Gegenspieler erhält 1 Punkt und die Frage geht aus dem Spiel.
 - Alle richtigen Antworten der Frage wurden genannt: Es wird kein Punkt vergeben, die Frage geht aus dem Spiel.
- Anschließend stellt der Moderator die nächste Quizfrage. Musste bei der ersten Frage z.B. *Stefan* als Erster antworten, beginnt nun der Kandidat usw.
- Wer zuerst 3 Punkte hat, gewinnt.

Das Spiel zu zweit:

- Für das Spiel zu zweit benötigt ihr zusätzlich die Sanduhr sowie *2 Stifte und Papier*. Beide Spieler nehmen sich je eine Quizkarte.
- Die Spieler sind nacheinander an der Reihe. Ein Spieler beginnt als Fragesteller. Er wählt von seiner Quizkarte eine Aufgabe mit mindestens 7 Antworten aus, dreht die Sanduhr um und liest die Aufgabe vor. Sein Gegner schreibt möglichst viele richtige Antworten auf.
- Sobald die Sanduhr durchgelaufen ist, werden die Antworten überprüft. Für jede richtige Antwort erhält er 1 Punkt auf der Punkteleiste. Für jede falsche erhält der Fragesteller den Punkt. Anschließend tauschen die Spieler die Rollen.
- Wer nach 2 Aufgaben pro Spieler in Führung liegt, gewinnt. Bei Gleichstand stellt ihr euch so lange gegenseitig je eine weitere Aufgabe, bis ein Spieler anschließend in Führung liegt und damit gewinnt.

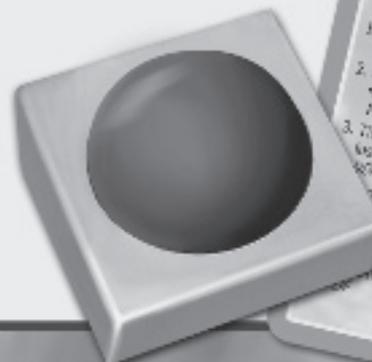
Wo läuft was?

Wer kennt sich aus im Fernsehschungel?

Ihr benötigt:

- Quizkarten „Wo läuft was?“ (194-198)
- Buzzer
- Punkteleiste und beide Spielfiguren

Stellt den Buzzer mittig zwischen den Spielern auf den Tisch. Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste. Der Moderator erhält die Quizkarten.



So geht's:

- Der Moderator nennt nacheinander bis zu 3 TV-Sendungen, die alle auf demselben Sender laufen (ohne Pay-TV-Kanäle). Die Spieler müssen den gesuchten TV-Sender erraten. Damit sie zwischen den Hinweisen etwas überlegen können, liest der Moderator sie im Abstand einiger Sekunden vor.
- Wer lösen will, drückt den Buzzer. Der Spieler muss nun innerhalb von ca. 3 Sekunden lösen.
 - **Richtige Antwort:** Der Spieler bekommt 1 Punkt auf der Punkteleiste und die Aufgabe ist aus dem Spiel.
 - **Falsche oder keine Antwort:** Der Gegner erhält den Punkt und der Moderator liest die nächste Sendung vor.
- Möchte nach der 3. Sendung niemand lösen, beginnt der Moderator mit der nächsten Aufgabe.
- Wer als Erster 4 Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Hinweis:

Manche TV-Sendungen laufen auf mehreren Sendern. Manchmal lohnt es sich daher, einen weiteren Hinweis abzuwarten, denn die Kombination der 3 Sendungen gibt es ausschließlich auf dem jeweils gesuchten Sender.

Das Spiel zu zweit:

- Im Spiel zu zweit nimmt sich jeder Spieler eine Quizkarte.
- Ein Spieler beginnt und liest seinem Gegenspieler nacheinander die 3 Hinweise der obersten Aufgabe vor. Nach jedem Hinweis darf der Spieler entscheiden, ob er antwortet. Löst er nach dem ersten Hinweis richtig, erhält er dafür 3 Punkte auf der Punkteleiste, nach dem zweiten 2 und nach dem dritten 1. Bei einer falschen Antwort ist die Aufgabe jedoch sofort aus dem Spiel!
- So stellen beide Spieler ihrem Gegenspieler abwechselnd alle drei Aufgaben ihrer Quizkarte. Wer nach der dritten Aufgabe mehr Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand stellt ihr euch so lange jeweils eine weitere Aufgabe, bis ein Spieler anschließend in Führung liegt und damit gewinnt.

Wo liegt was? (Deutschland-, Europa- und Weltspiel)

Wer kennt sich aus in Deutschland, Europa und der Welt?

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und beide Spielfiguren
- Doppelseitige Landkarte (zweiteilig)
- Quizkarten „Wo liegt was?“ ( 199-204), ( 205-210), ( 211-216)
- 3 Holzwürfel (je einmal rot, blau und grau)



Der Moderator entscheidet, ob ihr „Wo liegt was?“ auf der Deutschland-, Europa- oder Weltkarte spielt. Er legt die entsprechende Landkarte mittig zwischen die Spieler. Dann nimmt er sich die passenden Quizkarten (Autokennzeichen „D“ für Deutschland, „EU“ für Europa oder „Globus“ für Welt) und den grauen Holzwürfel. Die Spieler erhalten jeweils den Holzwürfel ihrer Farbe. Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste.

So geht's:

- Der Moderator liest die erste Frage der Quizkarte vor. Darin wird immer nach einem Ort gefragt.
- Die Spieler setzen ihren Holzwürfel in das Quadrat, in dem der Ort ihrer Meinung nach liegt. Sobald sie ihren Holzwürfel gesetzt haben, dürfen sie ihn nicht mehr verstellen.
- Ist ein Quadrat bereits vom Holzwürfel des Gegenspielers besetzt, darf der Spieler seinen Holzwürfel dort nicht mehr hinstellen. Wer zuerst kommt, mahlt zuerst ...
- Lassen sich die Spieler zu lange Zeit, zählt der Moderator langsam von 5 herunter. Wer bei „0“ noch nicht gesetzt hat, hat diese Runde Pech gehabt.
- Haben beide Spieler gesetzt, legt der Moderator den grauen Holzwürfel in das Lösungsquadrat (siehe **Kartenrückseite**). Dann überprüft er, wer näher an der Lösung liegt. Dazu zählt er den Abstand in Quadraten (nicht diagonal).
- Wer näher liegt, rückt auf der Punkteleiste 1 Feld vor. Liegen beide Spieler gleich weit vom Lösungsort entfernt, erhält keiner den Punkt.
- Anschließend stellt der Moderator die nächste Frage usw.
- Wer zuerst 4 Punkte hat, gewinnt.



Wörter rückwärts

!gireiwhcs nöhcs znaG

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und beide Spielfiguren
- Quizkarten „Wörter rückwärts“ (217-221)
- Buzzer

Stellt den Buzzer mittig zwischen den Spielern auf den Tisch. Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste. Der Moderator nimmt sich die Quizkarten.

So geht's:

- Der Moderator liest von der Quizkarte das erste rückwärts geschriebene Wort so fließend wie möglich vor. Die Spieler müssen nun erraten, um welches Lösungswort es sich handelt.
- Wer lösen möchte, muss als Erster den Buzzer drücken.
- Er hat nun 5 Sekunden Zeit, um zu antworten:
 - **Richtige Antwort:** Der Spieler erhält 1 Punkt auf der Punkteleiste.
 - **Falsche oder keine Antwort:** Der Gegner erhält den Punkt.
- Anschließend liest der Moderator das nächste rückwärts geschriebene Wort vor usw.
- Wer zuerst 4 Punkte hat, gewinnt.

Hinweis:

Ihr könnt die Quizkarten auch für das Spiel „Buchstabieren“ verwenden – und umgekehrt!

Das Spiel zu zweit:

- Im Spiel zu zweit benötigt ihr die Sanduhr anstelle des Buzzers.
- Ein Spieler beginnt als Aufgabensteller. Er nimmt sich eine Quizkarte, dreht die Sanduhr um und liest seinem Gegner das erste Wort vor. Sobald dieser das Lösungswort genannt hat, liest der Aufgabensteller das nächste Wort der Quizkarte vor. Bei einer falschen Antwort nennt er stattdessen das aktuelle Wort einfach erneut.
- Sobald die Sanduhr durchgelaufen ist, markiert ihr die Anzahl gelöster Wörter auf der Punkteleiste. Anschließend tauscht ihr die Rollen: Der andere Spieler nimmt sich eine Quizkarte, dreht die Sanduhr um etc.
- Wer anschließend die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand wiederholt ihr das Spiel mit neuen Aufgaben.

Zocken³

Bieten, tippen und gewinnen!

Ihr benötigt:

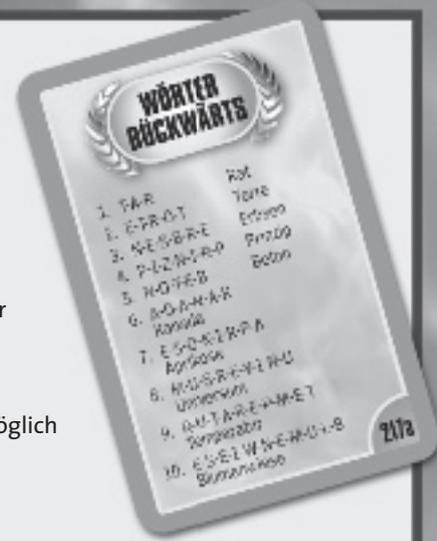
- Quizkarten „Zocken“ (222-233)
- Buchstaben-Chips A bis D in Blau und Rot
- Beide Risikoscheiben
- Punkteleiste und beide Spielfiguren



Der Moderator nimmt sich die Quizkarten. Beide Spieler erhalten die Chips sowie die Risikoscheibe ihrer Farbe. Die Spielfiguren kommen auf **Feld 4** der Punkteleiste (= Punkteguthaben zu Beginn).

So geht's:

- Der Moderator wählt eine Quizfrage aus und nennt zunächst nur das darüber gedruckte Fragengebiet.
- Die Spieler stellen nun auf ihrer Risikoscheibe ein, ob sie 1, 2 oder 3 Punkte ihres Punkteguthabens darauf setzen, die anschließende Frage richtig zu beantworten. Wie viel sie bieten, zeigen sie erst, nachdem **beide** ihr Gebot eingestellt haben.
- Der Moderator liest die Frage und die vier Antwortmöglichkeiten von A bis D vor.
- Beide Spieler überlegen sich, welche die richtige Antwort ist, und legen den entsprechenden Chip verdeckt vor sich auf den Tisch.
- Haben sich beide Spieler entschieden, drehen sie ihren Chip um.
- Der Moderator nennt die richtige Antwort (sie befindet sich auf der **Kartentrückseite**).
 - Wer **richtig** liegt, gewinnt die eingesetzten Punkte zu seinem Guthaben auf der Punkteleiste hinzu.
 - Wer **falsch** liegt, verliert die eingesetzten Punkte auf der Punkteleiste.
- Anschließend liest der Moderator das nächste Fragengebiet vor, die Spieler stellen ihr Gebot ein etc.
- Das Spiel endet,
 - a) wenn ein Spieler mindestens **10 Punkte** hat. Er ist der Gewinner. Oder:
 - b) wenn ein Spieler **0 Punkte** hat. Er ist der Verlierer. Oder:
 - c) wenn nach 7 Fragen noch niemand 0 oder mehr als 9 Punkte hat. In diesem Fall ist der Sieger, wer zu diesem Zeitpunkt mehr Punkte besitzt.Bei einem Gleichstand (egal ob Fall a, b oder c) spielt ihr so lange weiter, bis ein Spieler in Führung geht und damit gewinnt.



Verwendungs-, Sicherheits- und Pflegehinweise für den Buzzer

Verwendung von Batterien:

Der Buzzer arbeitet mit zwei Batterien vom Typ 1,5V LR44/A76/KA76/V13GA. Das Austauschen der Batterien muss von einem Erwachsenen durchgeführt werden. Der Deckel des Batteriefachs befindet sich an der Unterseite des Buzzers. Öffnen Sie den Batteriefachdeckel mit Hilfe eines Kreuzschlitz-Schraubendrehers. Legen Sie die Batterien so ein, dass die Plus- und Minuspole mit den Markierungen und Abbildungen im Fach übereinstimmen, und verschrauben Sie den Batteriefachdeckel wieder.

Sicherheitshinweise:

- Erschöpfte Batterien aus dem Buzzer herausnehmen.
- Nichtaufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden.
- Aufladbare Batterien vor dem Laden aus dem Buzzer entnehmen.
- Aufladbare Batterien nur unter Aufsicht Erwachsener laden.
- Batterien mit der richtigen Polarität einlegen.
- Ungleiche Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.



Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte sollen auf folgende Art entsorgt werden: Werfen Sie die elektrischen Bestandteile des Spiels nicht in den Hausmüll, sondern geben Sie sie in der Rückgabestelle für Elektroschrottgeräte ab. Erkundigen Sie sich in Ihrer Gemeinde nach den durch die kommunalen Entsorger zur Verfügung gestellten Möglichkeiten der Rückgabe oder Sammlung von Altgeräten.

Pflegehinweise:

- Zur Reinigung bitte die Oberfläche mit einem trockenen oder leicht feuchten Tuch abwischen. Keine chemischen Lösungsmittel verwenden.
- Den Buzzer nicht direkter Sonnenbestrahlung oder einer anderen Hitzequelle aussetzen.
- Bitte darauf achten, dass keine Flüssigkeiten in den Buzzer eindringen.
- Der Buzzer darf nicht auseinandergenommen werden.

Die Quizfragen und -antworten befinden sich auf dem zu Redaktionsschluss aktuellen Stand (Juli 2012).

Autor und Verlag danken dem gesamten Quiz- und Rechercheteam, insbesondere Anna Dressel, Sarah Finke, Carsten Grebe, Sandra Hein, Nicole Hörth, Philip Kiefer, Marina Knebel, Anne Koglin, Nicole Koziol, Edita Meikis, Susanne Peschl, Philipp Reindl, Cornelia Rist, Christian Sieber, Gregor Thomas, Jürgen Valentiner-Branth und Saskia Wellen.

Nimm die Herausforderung an!



Schlag den Raab – Das 1. Spiel

Jetzt auch zu Hause mit Freunden erleben!

Wie in der bekannten TV-Show treten die Spieler in bis zu 15 Duellen gegeneinander an. Und wie in der Show wird ihnen dabei alles abverlangt: Schnelligkeit, Wissen, Geschick und Mut zum Risiko! Weit über 30 Spielideen sind im Spiel enthalten. Viele stammen direkt aus der Show, andere sind brandneu. Diese Spielesammlung sorgt für Abwechslung und Hochspannung.

Artikel-Nr.: 27227 3



Schlag den Raab – Das 2. Spiel

Brandneue Show-Spiele von Kugellabyrinth bis Turmbau sorgen für Action und Abwechslung am Spieltisch. Und wer bereits „Schlag den Raab 1“ zu Hause hat, kann beide Spiele kombinieren: Denn „Schlag den Raab“ 1 + 2 ergibt 3 exklusive Extraspiele! Damit stehen über 70 (!) Spiele zur Auswahl ...

Artikel-Nr.: 27229 3



Blamieren oder Kassieren

Das beliebte TV-Quiz jetzt auch für zu Hause!
Im spannenden Wissensduell treten die Spieler gegen den selbst ernannten „Stefan“ an. Wer viel weiß, sammelt viele Euros.

Artikel-Nr.: 27183 2