



# Das Quizspiel

**Geschichte** **Wissenschaft & Technik** **Natur & Tiere** **Geografie**

**Spielerisch Wissen zeigen & Neues lernen. Für 2 – 5 Spieler ab 8 Jahren**

## Spielziel

Eine Gruppe von jungen WAS IST WAS-Forschern reist um die Welt, um Informationsquellen (Plättchen) aus den vier spannenden Themengebieten Natur & Tiere, Geografie, Geschichte und Wissenschaft & Technik zu sammeln. Dabei müssen sie die gemeinsame Spielfigur geschickt bewegen, um die besten Plättchen mit Skripten, Bildern und Büchern darauf ergattern zu können. Immer wieder gilt es in den WAS IST WAS-Fragerunden, sein Wissen unter Beweis zu stellen und so möglichst viele Punkte zu erhalten. Oft muss man zittern, dass ein anderer Spieler nicht vor einem eine Antwort wählt, die man selbst sicher gewusst hätte.

Wer nach sechs Fragerunden die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel und wird der neue WAS IST WAS-Champion. Aber eines ist sicher – am Ende hat jeder etwas dazugelernt!

## Vor dem ersten Spiel ...

... werden die 75 Plättchen und die Tipptafel vorsichtig aus dem Rahmen gelöst.

## Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 100 Fragekarten (je 25 aus 4 Themengebieten: **Geschichte**, **Wissenschaft & Technik**, **Natur & Tiere**, **Geografie**)
- 1 Tipptafel
- 1 weiße Spielfigur
- 30 Spielsteine (je 6 in 5 Farben)
- 20 Skriptplättchen (je 5 in 4 Farben)
- 20 Bildplättchen (je 5 in 4 Farben)
- 12 Buchplättchen (je 3 in 4 Farben)
- 9 Joker-Skriptplättchen
- 3 Joker-Bildplättchen
- 6 Bonus-Plättchen (3 mal „+1“, 3 mal „+2“)
- 5 Flugtickets
- 1 Anleitung



## Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Die **weiße Spielfigur** wird auf das mit einem „S“ gekennzeichnete Startfeld gestellt. Aus allen Plättchen werden die **fünf Flugtickets** und **sechs Joker-Skriptplättchen** herausgesucht und auf das jeweilige Vorratsfeld auf dem Spielplan gelegt.

Die restlichen Plättchen werden verdeckt gemischt und dann **zufällig und aufgedeckt** auf die Orte (**außer dem Startfeld**) des Spielplans verteilt.

Die **WAS IST WAS-Tiptafel** wird neben den Spielplan gelegt. Die **WAS IST WAS-Fragekarten** werden nach den vier Themenfarben sortiert. Die vier Kartenstapel werden nun mit der **Lösungsseite nach unten** gemischt und auf die jeweiligen Fragekarten-Felder auf dem Spielplan gelegt. (Die **Lösungsseite** ist erkennbar an den teilweise roten Antworten.)

Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe, nimmt sich die sechs Spielsteine dieser Farbe und setzt einen davon auf das Feld 0 der Siegpunktleiste auf dem Spielplan. Spielsteine von ungenutzten Farben kommen zurück in die Schachtel.

**Sonderregel für zwei Spieler:** Von den **Buchplättchen** werden jeweils **nur zwei** in jeder der vier Farben benötigt – die übrigen bleiben in der Schachtel. Anstelle dieser vier Buchplättchen werden vier zusätzliche Joker-Skriptplättchen auf dem Spielplan verteilt. Somit werden neben den fünf Flugtickets **nur noch zwei Joker-Skriptplättchen** auf das jeweilige Vorratsfeld auf dem Spielplan gelegt.

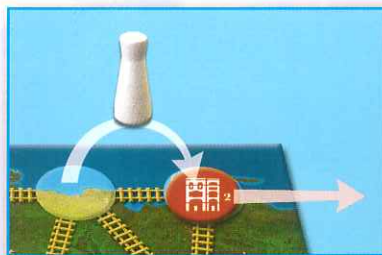
## Spielablauf

Der jüngste Spieler ist **Startspieler**. Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn und geht über mehrere Runden.

Der **Ablauf jeder Runde** sieht folgendermaßen aus:

### Spielfigur ziehen und Plättchen nehmen:

Wer an die Reihe kommt, zieht die **weiße Spielfigur** auf ein **direkt** benachbartes Feld, das durch eine Bahnschiene mit dem aktuellen Feld verbunden ist und auf dem ein Plättchen liegt. Der Spieler nimmt das Plättchen und legt es – nach Farben getrennt – vor sich ab, so dass alle Spieler es sehen können.



**Wichtig:** Leere Felder können nie betreten werden!

### Alternative 1 – Joker-Skriptplättchen nehmen:

Hat der Spieler **kein** einziges **Joker-Plättchen**, darf er **anstatt** die Spielfigur zu ziehen ein Joker-Skriptplättchen **vom Vorratsfeld** auf dem Spielplan aufnehmen und vor sich legen.



### Alternative 2 – Flugticket nehmen:

Hat der Spieler **kein** **Flugticket**, darf er **anstatt** die Spielfigur zu ziehen ein Flugticket **vom Vorratsfeld** auf dem Spielplan nehmen und vor sich legen.

### Alternative 3 – Flugticket einsetzen:

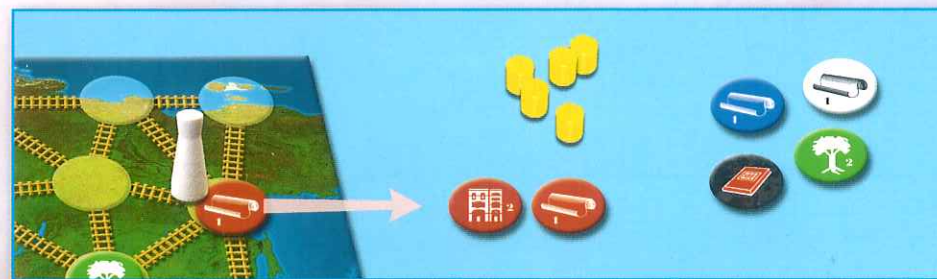
Besitzt der Spieler **zu Beginn seines Zuges ein Flugticket**, darf der Spieler dieses Flugticket abgeben und auf das Vorratsfeld auf dem Spielplan zurücklegen. **Anstatt** auf ein Nachbarfeld zu ziehen, fliegt der Spieler dann mit der Spielfigur an einen **Ort seiner Wahl**, auf dem sich aber ein Plättchen befinden muss. Der Spieler nimmt das Plättchen und legt es zu seinen gesammelten Plättchen.

**Sonderfall:** Sind alle direkten Nachbarorte der Spielfigur leer, kann der Spieler die Spielfigur nur ziehen, wenn er ein Flugticket zurücklegt, um mit der Spielfigur an einen Ort seiner Wahl zu fliegen, auf dem sich ein Plättchen befindet. Es darf nie auf einen leeren Ort gezogen werden. Hat der betroffene Spieler kein Flugticket, muss er ein Flugticket nehmen oder ein Joker-Skriptplättchen vom Vorratsfeld – aber nur, falls er noch kein Joker-Plättchen hat.

## WAS IST WAS-Fragerunde

### Auslösen einer WAS IST WAS-Fragerunde

Sobald **ein Spieler drei Plättchen** (nur Skript- und Bildplättchen zählen hierfür, die Buchplättchen nicht!) **einer der vier Themenfarben** vor sich hat, kommt es zu einer WAS IST WAS-Fragerunde.



Spieler Gelb sammelt gerade sein drittes rotes Plättchen ein (Buchplättchen werden hier nicht gezählt). Somit wird eine WAS IST WAS-Fragerunde im Themengebiet Rot ausgelöst.

Wird im Spielverlauf das **letzte Plättchen** (nur Skript- und Bildplättchen zählen hierfür, die Buchplättchen nicht!) **einer der vier Themenfarben** von einem Spieler vom Spielplan genommen, kommt es ebenfalls zu einer WAS IST WAS-Fragerunde in dem betreffenden Themengebiet.

**Wichtig:** Buchplättchen, Jokerplättchen und Bonusplättchen haben **keinen Einfluss** auf das Auslösen einer WAS IST WAS-Fragerunde.





Das letzte blaue Plättchen (abgesehen vom Buchplättchen) wurde aufgenommen. Somit wird eine WAS IST WAS-Fragerunde im Themengebiet Blau ausgelöst.

**Sonderregel für zwei Spieler:** Eine WAS IST WAS-Fragerunde wird erst ausgelöst, wenn ein Spieler **vier Plättchen** einer Themenfarbe vor sich hat.

### Ablauf einer WAS IST WAS-Fragerunde

Zu Beginn der WAS IST WAS-Fragerunde wird die **unterste Fragekarte** aus dem jeweiligen Themenstapel vom Spielplan genommen und auf die WAS IST WAS-Tipptafel gelegt – natürlich mit der **Lösungsseite nach unten**.

Der Spieler, der die WAS IST WAS-Fragerunde ausgelöst hat, liest die Frage vor und beginnt die Tipprunde. Wer in einer WAS IST WAS-Fragerunde an die Reihe kommt, nimmt **genau eines** seiner **Plättchen der Themenfarbe** (nur Skript- oder Bildplättchen) oder ein **Joker-Plättchen** (Skript- oder Bildplättchen) und **einen seiner Spielsteine** und platziert beide auf die vorgegebenen Felder neben einer noch freien Antwort auf der Tipptafel, die er für richtig hält.

Wenn der Spieler möchte, kann er eines seiner **Bonusplättchen hinzufügen**. Man kann allerdings **jede Antwort mit maximal einem Bonusplättchen aufwerten!**

Dann kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe. Dies geht so lange reihum, bis kein Spieler mehr einen Spielstein zusammen mit einem Plättchen einsetzen **kann oder will**.



**Achtung:** Der Spieler, der die WAS IST WAS-Fragerunde beginnt, muss **mindestens ein Plättchen** der Themenfarbe einsetzen, um die Anzahl seiner Plättchen zu verringern.

Sollte ein Spieler im Verlauf der WAS IST WAS-Fragerunde **mehr als fünf Antworten** besetzen können und wollen, darf er dies tun, auch wenn er nur fünf Spielsteine besitzt. Die Spieler merken sich dann einfach, wer die Plättchen ohne Spielstein auf die Antwort gelegt hat.

Dann wird das Ergebnis der WAS IST WAS-Fragerunde ermittelt. Dazu wird die Fragekarte umgedreht und so wieder auf die Tipptafel gelegt, dass die Seite mit den falsch markierten (roten) Antworten sichtbar ist.

Für ihre **korrekt platzierten Plättchen** erhalten die Spieler Punkte:

- 1 Punkt für ein Skriptplättchen
- 2 Punkte für ein Bildplättchen
- 1 bzw. 2 Zusatzpunkte für ein Bonusplättchen

Für **falsch platzierte Plättchen** gibt es keine Punkte.

Der Tipp von Spieler Rot war richtig, er erhält dafür 2 Punkte (1 für das Joker-Skriptplättchen, 1 für das eingesetzte Bonusplättchen). Der Tipp von Spieler Grün war ebenfalls richtig, er erhält dafür 2 Punkte (2 für das blaue Bildplättchen). Spieler Gelb hat bei seinen zwei Tipps einmal daneben gelegen. Für diesen Tipp bekommt er keine Punkte. Für den anderen – korrekten – Tipp gibt es 3 Punkte (1 für das blaue Skriptplättchen, 2 für das Bonusplättchen).



Die Spieler ziehen ihre Spielsteine auf der Siegpunkteleiste für jeden gewonnenen Punkt um ein Feld vorwärts. Dabei dürfen mehrere Spieler auf dem gleichen Feld der Siegpunkteleiste stehen.

Am Ende der WAS IST WAS-Fragerunde werden **alle eingesetzten Plättchen** in die **Schachtel** gelegt. Sollten die Joker-Skriptplättchen auf dem Vorratsfeld auf dem Spielplan zur Neige gehen, wird der Vorrat so gut wie möglich wieder mit Joker-Skriptplättchen aus der Schachtel aufgefüllt.

Die **eingesetzten Spielsteine** gehen an die Spieler zurück. Die aktuelle **Fragekarte** wird neben den Spielplan an die nächste **freie Ablagemarkierung** mit der niedrigsten Nummer gelegt, damit alle Spieler sehen können, wie viele WAS IST WAS-Fragerunden bereits gespielt wurden. Dann ist der nächste Spieler am Zug.



## Spielende und Buchplättchen-Wertung

Das Spiel endet nach der **sechsten WAS IST WAS-Fragerunde**, also wenn die Ablagemarkierung mit der Nummer sechs belegt wurde.

Anschließend werden noch die **Buchplättchen** gewertet, die die Spieler gesammelt haben. Dabei werden die vier Themenfarben **einzel**n betrachtet:

Hat ein Spieler mindestens ein **Buchplättchen der Farbe**, so erhält er **1 Punkt**. (Auch für zwei oder drei Buchplättchen einer Farbe gibt es zunächst nur insgesamt 1 Punkt.)

Unter den Spielern, die **mindestens ein Buchplättchen der Farbe** haben, wird nun noch der Spieler ermittelt, der die **meisten Plättchen** – egal ob Skript-, Bild- oder Buchplättchen – **dieser Farbe** hat. Dieser Spieler bekommt **2 Zusatzpunkte**.

Bei einem Unentschieden bekommen alle entsprechenden Spieler die **2 Zusatzpunkte**.

**Wichtig:** Für übrige **Joker-Plättchen** und **Bonusplättchen** gibt es am Ende **keine Punkte** mehr. Diese sollten also in jedem Fall in der letzten WAS IST WAS-Fragerunde eingesetzt werden!

Die Spieler ziehen ihre Spielsteine auf der Siegpunkteleiste wieder für jeden gewonnenen Punkt um ein Feld vorwärts.



Zunächst erhält Spieler Gelb 1 Punkt für sein rotes Buchplättchen. Spieler Grün erhält 2 Punkte (1 Punkt für das rote, 1 Punkt für das braune Buchplättchen). Spieler Rot erhält 1 Punkt für seine blauen Buchplättchen und 1 Punkt für sein grünes Buchplättchen. Nun werden die Mehrheiten betrachtet: In Rot hat Spieler Gelb die Mehrheit, da er ein Buchplättchen und ein Skriptplättchen besitzt. Er bekommt 2 Punkte. In Braun hat Spieler Grün die Mehrheit

mit einem braunen Buchplättchen. Auch er bekommt 2 Punkte.

In Blau und Grün hat Spieler Rot die Mehrheit und erhält dafür 4 Punkte. Spieler Gelb hat zwar auch noch zwei blaue Plättchen und ein grünes übrig, jedoch leider kein Buchplättchen dazu. Die Joker-Plättchen zählen nicht für die Mehrheiten und sind am Ende wertlos.

Der Spieler, der nun die meisten Punkte hat, gewinnt. Sollten mehrere Spieler auf der Siegpunkteleiste ganz vorne stehen, haben sie gemeinsam gewonnen.

### Anmerkungen

Auf einigen Fragekarten stehen bei den Antworten zusätzlich kurze Erläuterungen, allerdings nicht bei allen. KOSMOS erhebt bei den Kurzerklärungen keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Falls bei Erläuterungen mehrere Erklärungen zutreffen würden, konnte aus Platzgründen nur eine der zutreffenden Antworten aufgeführt werden.

Der Verlag dankt allen Testspielern und Regelleseern.

### Der Autor

Dr. Reiner Knizia, geboren im süddeutschen Illertissen, vor vielen Jahren in der englischen Stadt Windsor heimisch geworden, verließ den sicheren Hafen im Vorstand eines großen britischen Unternehmens und widmete sich fortan, fünf Tage nach Vollendung seines vierzigsten Lebensjahres, nur noch seiner großen Leidenschaft: dem Erfinden von Spielen. Er hat inzwischen alle wichtigen Spielemalzeichnungen mindestens einmal gewonnen – zuletzt 2008 den Preis „Spiel des Jahres“ für das bei Kosmos erschienene Spiel „Keltis“.

Dr. Reiner Knizia dankt allen Testspielern die zur Entwicklung dieses Spiels beigetragen haben, insbesondere Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Gavin Hamilton, Martin Higham, Jeremy Hogan, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson und Dr. Rosa Matzenberger.

© 2009 TESSLOFF VERLAG, Nürnberg.  
WAS IST WAS ist eine eingetragene Marke des Tesseloff Verlags, Ragnar Tesseloff GmbH & Co. KG, Nürnberg. All rights reserved.  
www.wasistwas.de

© 2009 KOSMOS Verlag  
Pfizerstraße 5-7, D-70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199  
E-Mail: info@kosmos.de,  
Web: www.kosmos.de  
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Gestaltung: Bluguy Grafikdesign, München  
Redaktionelle Bearbeitung: Ralph Querfurth und Bärbel Schmidts

Mit Fotos von: NASA (<http://visibleearth.nasa.gov/>),  
© Shariff Che' Lah - Fotolia.com,  
© Kim Ruoff - Fotolia.com,  
© Windowseat - Fotolia.com,  
© sharply\_done - Fotolia.com,  
© EcoView - Fotolia.com,  
© outdoorsman - Fotolia.com

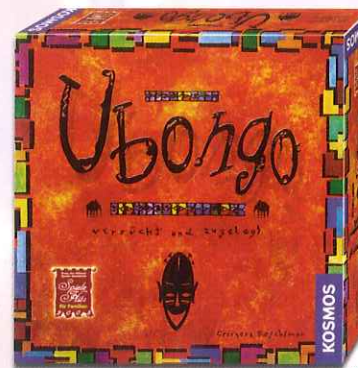
**GAMEMOB.DE**  
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL

Art.-Nr.: 680183

## Spiel und Spaß für die ganze Familie!

[www.kosmos.de/familien spiele](http://www.kosmos.de/familien spiele)



Grzegorz Rejchtman  
**Ubongo**  
Ab 8 Jahren  
Art.-Nr. 696184

Wer schafft es als Erster, seine  
Spieltafel mit den angegebenen  
Teilen zu belegen?



Bernd Eisenstein  
**Zack & Pack**  
Ab 8 Jahren  
Art.-Nr. 690397

Umziehen lohnt sich – für den Spediteur.  
Aber nur, wenn er den LKW voll ausschöpft  
und am Ende keine Umzugskartons  
mehr übrig hat. Wer behauptet sich  
als cleverer Spediteur?

