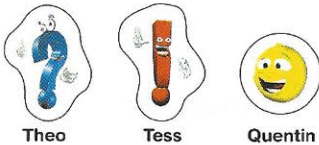


WAS IST WAS



Zum Spiel gehören

- 6 Kartensätze zu je 33 Blatt
- 3 Spielpläne, beidseitig bedruckt
- 1 Kartentableau mit Chips:



WAS IST WAS-Punkt

- 1 Spielfigur
- 1 Spielanleitung

Worum geht es?

Jeder der 2 bis 4 Spieler versucht, durch richtige Antworten Chips zu sammeln. Es gibt 3 verschiedene Chips: Theo, Tess und Quentin. Immer 3 Chips, allerdings immer 3 verschiedene, können in einen WAS-IST-WAS-Punkt umgetauscht werden. Wer am Ende des Spiels die meisten WAS-IST-WAS-Punkte besitzt, gewinnt.

Vorbereitung des Spiels

Vor dem allerersten Spiel: Lösen Sie vorsichtig die vorgestanzten Teile aus dem Kartonrahmen. Sortieren Sie die Kartenstapel nach den 6 verschiedenen Themen (Farben). Legen Sie die 6 Kartenstapel in die Fächer des Einsatzes.

Gemeinsam wird ein **Thema** ausgewählt. Es gibt 6 verschiedene Themengebiete: Autos; Wale und Delphine; Das alte Rom; Ritter; Vulkane; Planeten und Raumfahrt.



- Der entsprechende Spielplan wird auf den Tisch gelegt.
- Der dazu gehörende Kartensatz (33 Karten) wird gemischt und neben dem Spielplan bereit gelegt.
- Die Chips werden nach Motiven getrennt und in Reichweite der Spieler offen ausgelegt.
- Die Spielfigur wird auf das Startfeld gesetzt.
- Ein Startspieler wird ausgewählt.

Der Ablauf des Spiels

Der Startspieler beginnt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Der Spieler, der an der Reihe ist, muss eine Frage beantworten, die ihm von seinem rechten Nachbar vorgelesen wird.

- 1) Der Spieler an der Reihe erhält zunächst den Chip, der auf dem Feld abgebildet ist, auf dem die Spielfigur steht. Diesen Chip legt er vor sich ab.

Beispiel: Die Spielfigur steht auf einem Feld mit Quentin. Der Spieler nimmt sich einen Chip „Quentin“.

- 2) Dann schiebt der Spieler die Spielfigur in Pfeilrichtung auf das nächste Feld.

- 3) Der rechte Nachbar des Spielers nimmt nun die erste Karte vom Stapel und dreht sie um.



Die Karte zeigt 3 Symbole – und bei jedem Symbol eine Frage. Der rechte Nachbar liest nun die Frage vor, deren Symbol auf dem Feld mit der Spielfigur zu sehen ist.

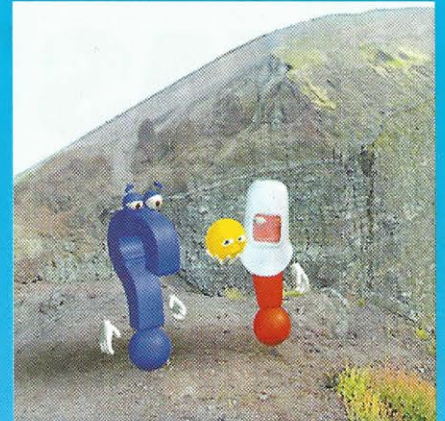
Beispiel: Die Spielfigur steht auf einem Feld mit Tess. Der rechte Nachbar liest die Frage vor, die auf der Karte neben Tess steht.

Die Fragen

Die Fragen, die zu Theo und Tess gehören, werden vorgelesen. Ist bei der Antwort ein *kursiver Text* abgedruckt, so sollte er – **nachdem** der Spieler geantwortet hat – ebenfalls vorgelesen werden. *Kursive Texte* sind Informationen, die man eventuell bei der Beantwortung anderer Fragen gebrauchen kann.

Bei Fragen, die zu Quentin gehören, sind immer 3 Antworten angegeben. Die 3 Antworten müssen mit vorgelesen werden. Die richtige Antwort ist mit einem Sternchen (*) markiert.

- 4) **Kann der Spieler die Frage richtig beantworten**, so erhält er einen weiteren Chip – und zwar den Chip, der neben der Frage abgebildet ist. Den Chip legt er ebenfalls vor sich ab. Wenn der Spieler will, kann er jetzt WAS-IST-WAS-Punkte eintauschen. Siehe unten.
- 5) Ist die Antwort falsch, so erhält der Spieler keinen Chip und er kann auch keine Chips eintauschen.

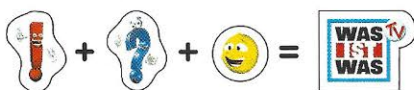


6) Die gespielte Karte muss mit der Seite nach oben abgelegt werden, die soeben gespielt wurde.

7) Danach ist der Zug des Spielers beendet und sein linker Nachbar ist an der Reihe usw. Es wird verfahren, wie oben beschrieben: Der Spieler erhält den Chip des Feldes, zieht die Spielfigur weiter (hin- und herziehen ist nicht erlaubt) und muss dann eine Frage beantworten, die von seinem rechten Nachbarn vorgelesen wird.

WAS-IST-WAS-Punkte eintauschen

Hat ein Spieler die Frage richtig beantwortet und dann mindestens 3 verschiedene Chips zusammen, so kann er sie eintauschen. Er legt die 3 Chips zum Vorrat zurück und nimmt sich dafür 1 WAS-IST-WAS-Punkt.



Ein Spieler kann aber auch abwarten, weiter sammeln und zwei Kombinationen gleichzeitig eintauschen:

Für 2 x 3 verschiedene Chips erhält er 3 WAS-IST-WAS-Punkte.

Aber kein Spieler darf mehr als 10 Chips (Theo, Tess und Quentin) vor sich ansammeln. Wer mehr als 10 solcher Chips vor sich liegen hat, muss die überzähligen Chips sofort zurück zum Vorrat geben.

Nach einer falschen Antwort darf nicht getauscht werden.

Joker

Kann ein Spieler eine Frage nicht beantworten, so dürfen sich ihm andere Spieler als „Joker“ anbieten. Das gilt natürlich nicht für den Spieler, der die Frage vorgelesen hat.

Wer sich als Joker anbietet, muss zunächst angeben, welche und wie viele Chips er für die richtige Antwort haben will. Akzeptiert der Spieler, der an der Reihe ist, das Angebot (oder eines davon), so gibt der Joker die Antwort:

Ist die Antwort richtig, so

- muss der Spieler, der an der Reihe ist, die vereinbarten Chips an den Joker zahlen.
- Der Spieler, der an der Reihe ist, erhält den Chip für die (richtige) Antwort.

Ist die Antwort falsch, so

- muss der Joker selbst zahlen – und die verlangte Chipmenge zum Vorrat zurück legen.

Danach wird das Spiel normal fortgesetzt.

Mit Spielern tauschen

Die Spieler dürfen jederzeit untereinander Chips austauschen. Die Tauschkurse werden frei ausgehandelt. Das Tauschen von Chips gegen WAS-IST-WAS-Punkte ist allerdings nicht erlaubt.

Feld überspringen

Ein Spieler, der an der Reihe ist, kann ein Feld überspringen, statt mit der Spielfigur auf das nächste Feld vor zu ziehen. Das Überspringen kostet ihn 1 beliebigen Chip, den er zum Vorrat zurück legen muss.

Kartenstapel aufgebraucht

Ist der Kartenstapel aufgebraucht, so wird er gemischt und umgedreht wieder hingelegt. Jetzt wird mit der Seite gespielt, die nun unten liegt. Das heißt, wer eine Frage vorlesen muss, nimmt die oberste Karte vom Stapel, dreht sie um und liest die Frage vor.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn der Kartenstapel zum zweiten Mal durchgespielt ist. Es gewinnt, wer die meisten WAS-IST-WAS-Punkte besitzt. Nicht umgetauschte 3er-Kombinationen zählen auch je 1 WAS-IST-WAS-Punkt.

Das Spiel endet vorzeitig, wenn es ein Spieler schafft, 12 WAS-IST-WAS-Punkte zu sammeln (bei 2 oder 3 Spielern 15 Punkte). Er gewinnt mit grossem Vorsprung.



© 2001 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest.
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92 - 94, A-1100 Wien.
Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstraße 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99

© 2001 WAS IST WAS TV-Production & Brand Development GmbH & Co.KG, München.
www.wasistwas.de. All Rights Reserved.