

# Willi Will's Wissen

## DAS QUIZ

Das Quiz-Spiel für alle, die es wissen wollen!  
Wie Willi erkundet ihr Themen aus ganz unterschiedlichen Bereichen. Zu jedem Thema gibt es drei verschiedene Aufgaben, bei denen ihr zeigen könnt, wie gut ihr euch auskennt ...

**Inhalt:** 100 Quizkarten, 1 Spielplan, 4 Spielfiguren, 1 Schätzleiste, 4 Schätzsteine, 20 Tippkärtchen (12 ABC, 8 Richtig!/Falsch!), 8 Aktions-Chips „Ich wills wissen!“

### ZIEL DES SPIELS

Wer als Erster mit seiner Spielfigur wieder auf dem Start/Zielfeld angekommen ist, hat das Spiel gewonnen.

### VOR DEM SPIEL

**Vor dem ersten Spiel** löst ihr alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln und brecht die Öffnung in der Mitte des Spielplans aus.

**Vor jedem Spiel** nimmt sich jeder Spieler den Schätzstein, die 3 ABC- und 2 Richtig!/Falsch!-Tippkärtchen sowie die 2 Aktions-Chips in einer Farbe. Bei weniger als vier Spielern kommen die übrigen Teile zurück in die Schachtel, sie werden nicht benötigt.

Der Spielplan wird auf den Kartoneinsatz in der Schachtel gelegt, so dass die Öffnungen des Spielplans und des Kartoneinsatzes in der Mitte übereinander liegen. Die Spielfiguren werden auf das Startfeld auf dem Spielplan gestellt.

Die Quizkarten werden so ausgerichtet, dass alle mit der Überschrift nach oben liegen. Dann mischt ihr die Karten gut und steckt sie in die Öffnung in der Mitte des Spielplans, so dass die Überschriften zu sehen sind.

Platziert die Schachtel mit dem Spielplan und die Schätzleiste so, dass alle Spieler sie gut erreichen können und jeder Spieler eine Kartenseite des Stapels gut sehen kann.

### SPIELABLAUF

Auf jeder Kartenseite gibt es drei unterschiedliche Aufgaben:

**Aufgabe 1:** Hier wird die richtige von drei Antworten gesucht.

**Aufgabe 2:** Hier geht es darum, eine Zahl zu schätzen.

**Aufgabe 3:** Hier gilt es herauszufinden, ob eine Behauptung richtig oder falsch ist.

Es werden alle drei Aufgaben einer Kartenseite gespielt.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn, der jüngste Spieler beginnt – er ist nun der „Quizmaster“. Er liest die Themen-Überschrift auf der Karte vor, die auf seiner Seite des Kartenstapels in der Spielplanmitte zu sehen ist. Dabei darf er **die Karte nicht aus der Öffnung ziehen!** Dann kann es losgehen ...

### DIE ERSTE AUFGABE

Für die erste Aufgabe benötigt ihr die Tippkärtchen mit den Buchstaben A, B und C.



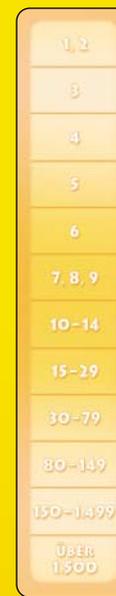
Der Quizmaster liest die erste, gelb hinterlegte Frage und die drei Antwortmöglichkeiten laut vor. Nun dürfen alle mitraten – auch der Quizmaster! Dazu nimmt jeder seine ABC-Tippkärtchen in die Hand und wählt den Buchstaben aus, von dem er meint, dass diese Antwort richtig ist. Dieses Kärtchen legt er verdeckt vor sich ab.

### Die Auflösung

Erst wenn alle Spieler einen Tipp abgegeben haben, wird die Lösung laut vorgelesen. Dazu zieht der Quizmaster die Karte gerade so weit aus der Öffnung, dass er die gelb hinterlegte Antwort zur ersten Frage lesen kann. (Die Mitspieler passen gut auf, dass er nicht schummelt und die Karte weiter herauszieht, um die nächste Antwort lesen zu können.) Anschließend schiebt der Quizmaster die Karte zurück in die Öffnung.

Nun drehen alle ihr Tippkärtchen um und es wird überprüft, wer die Frage richtig beantwortet hat. Jeder Spieler, der den richtigen Buchstaben vor sich abgelegt hat, darf mit seiner Spielfigur ein Feld auf dem Spielplan im Uhrzeigersinn vorrücken. Wer die Frage falsch beantwortet hat, bleibt stehen.

### DIE ZWEITE AUFGABE



Dafür benötigt ihr die Schätzleiste, euren Schätzstein und die Aktions-Chips mit der Aufschrift „Ich wills wissen!“.

Der Quizmaster liest die zweite, orange hinterlegte Frage der Karte vor – ohne die Karte aus der Öffnung zu ziehen. Nun dürfen alle Spieler einen Tipp abgeben, in welchem Zahlenbereich der Schätzleiste die richtige Antwort liegt.

Der Quizmaster beginnt: Er nimmt seinen Schätzstein und legt ihn auf ein Feld, von dem er denkt, dass in diesem Zahlenbereich die richtige Antwort liegt.

Nacheinander im Uhrzeigersinn dürfen auch die anderen Spieler ihre Schätzsteine setzen. **Aber Achtung:**

**Auf jedem Feld darf nur ein Stein liegen!**

### Aktion „Ich wills wissen!“

Ihr kennt die Antwort, aber **auf dem entsprechenden Schätzfeld steht bereits der Schätzstein eines Mitspielers?** In diesem Fall ruft ihr „Ich wills wissen!“ – dann legt ihr einen Aktions-Chip auf das Feld des Spielplans mit den abgebildeten Aktions-Chips.



Dafür dürft ihr euren Schätzstein auf das bereits besetzte Feld auf der Schätzleiste stellen. Habt ihr keinen Aktions-Chip mehr, müsst ihr euren Stein auf ein anderes Feld der Schätzleiste setzen.

### Die Auflösung

Haben alle Spieler ihren Schätzstein auf der Leiste platziert, überprüft der Quizmaster die Lösung, indem er die Karte gerade so weit aus der Öffnung zieht, dass er die orange hinterlegte Antwort zur zweiten Frage lesen kann. Er liest die Lösung laut vor und schiebt die Karte zurück in die Öffnung.

Schaut auf der **Schätzleiste** nach, **welches Feld dem Zahlenbereich entspricht, in den die Lösung fällt.**

#### • Steht auf diesem Feld ein Schätzstein?

Dann darf dieser Spieler mit seiner Spielfigur ein Feld auf dem Spielplan vorrücken. Stehen mehrere Schätzsteine auf dem richtigen Feld, dürfen alle diese Spieler je ein Feld vorrücken.

### • Steht auf diesem Feld kein Schätzstein?

Dann überprüft ihr das jeweils oben und unten angrenzende Feld. Wenn hier Schätzsteine stehen, dürfen diese Spieler mit ihrer Spielfigur ein Feld auf dem Spielplan vorrücken.

Steht auch auf den angrenzenden Feldern zur richtigen Antwort kein Schätzstein, bleiben in dieser Runde alle Spielfiguren stehen. Nach der Wertung nimmt jeder Spieler seinen Stein von der Schätzleiste und stellt ihn vor sich ab.

### DIE DRITTE AUFGABE

Hierfür benötigt ihr die Richtig!/Falsch!-Tippkärtchen. Auf den Karten steht unter 3. eine rot



hinterlegte Behauptung, zum Beispiel: „Maidlglöckchen sind für Menschen gefährlich.“ Der Quizmaster liest die Behauptung vor, ohne die Karte aus der Öffnung zu ziehen. Jeder Spieler entscheidet sich, ob er diese Behauptung für richtig oder falsch hält, und legt das entsprechende Tippkärtchen verdeckt vor sich ab.

### Die Auflösung

Haben alle Spieler ihren Tipp abgegeben, liest der Quizmaster die rot hinterlegte Lösung und den dazugehörigen Infotext vor. Dazu darf er die Karte aus der Öffnung nehmen. Alle Spieler decken ihre Tippkärtchen auf und es wird geprüft, wer richtig getippt hat. Wer richtig liegt, darf seine Spielfigur um ein Feld auf dem Spielplan im Uhrzeigersinn vorrücken. Der Quizmaster steckt die Karte in die Mitte des Kartenstapels und seine Runde als Quizmaster ist beendet.

### NEUER QUIZMASTER UND NEUE KARTE

Nun ist der **linke Nachbar** des bisherigen Quizmasters an der Reihe: Er liest als **neuer Quizmaster** die Themen-Überschrift der **nächsten Karte** vor und stellt die drei Aufgaben.

### AKTIONSFELDER

Auf dem Spielplan gibt es neben den neutralen gelben Feldern auch sechs bunte Aktionsfelder: fünf Knobelfelder und ein Feld, auf dem ihr eure Aktions-Chips wiederbekommt.

### Aktionsfeld „Ich wills wissen!“

Wer auf das Feld mit den abgebildeten Aktions-Chips zieht, darf seine dort abgelegten Chips zu sich nehmen und im weiteren Spiel wieder einsetzen.



### Aktionsfelder „Knobeln!“

Pro Spiel gibt es fünf Knobelrunden. Hier bekommen **die zurückliegenden Spieler die Chance, ein Feld aufzuholen!** Ausgelöst wird die Knobelrunde aber durch den oder die führenden Spieler: Geknobelt wird immer dann, wenn (mindestens) eine **führende Spielfigur ein Knobelfeld erreicht.**



### Wie wird geknobelt?

Die Knobelrunde bestreiten immer die **zwei Spieler, die am weitesten hinten** liegen. Diese nehmen ihre ABC-Tippkärtchen zur Hand. Jeder wählt einen beliebigen Buchstaben aus und legt ihn verdeckt vor sich ab. Der Quizmaster gibt das Kommando: „1, 2, 3 – Knobeln!“ und die Kärtchen werden gleichzeitig umgedreht.

**Es gilt: A schlägt B, B schlägt C, C schlägt A!**

**Jetzt wird gewertet!** Der **Gewinner** der Knobelrunde darf mit seiner Spielfigur **ein Feld** auf dem Spielplan vorrücken. Die Spielfigur des Verlierers bleibt stehen. Haben zwei Spieler **denselben Buchstaben** gelegt, gibt es ein **Unentschieden** und **beide** dürfen ein Feld vorrücken.

**Beispiel:** Martins Figur zieht auf ein Knobelfeld und liegt in Führung. Birgit und Max stehen mit ihren Spielfiguren dahinter – und dürfen deshalb nun miteinander knobeln. Birgit wählt das Kärtchen „C“ und Max das Kärtchen „B“. Da „B“ gegenüber „C“ gewinnt, darf Max mit seiner Spielfigur ein Feld vorrücken. Birgits Figur bleibt stehen.

### Ende der Knobelrunde

Nach der Wertung ist die Knobelrunde beendet und der Quizmaster liest die nächste Aufgabe der Karte vor. Hat er bereits alle drei Aufgaben der Karte gestellt, ist sein linker Nachbar als neuer Quizmaster an der Reihe.

### Spezialfälle

#### • Liegen drei Spieler gleichauf hinten?

Dann dürfen alle diese Spieler miteinander knobeln und haben die Chance, ein Feld vorzurücken. Werden die **Buchstaben A, B und C** gelegt, gibt es ein **Unentschieden** und alle Knobler dürfen ein Feld vorrücken.

**Beispiel:** Laura zieht auf ein Knobelfeld und liegt in Führung. Max, Martin und Birgit liegen gleichauf dahinter und dürfen knobeln. Birgit wählt „B“, Martin „B“ und Max „C“. Birgit und Martin gewinnen gegen Max und erreichen ein **Unentschieden**. Deshalb dürfen Birgit und Martin je ein Feld vorrücken. Die Figur von Max bleibt stehen.

#### • Liegt nur ein Spieler hinten und alle anderen ziehen gleichzeitig auf ein Knobelfeld?

Dann wird nicht geknobelt und der zurückliegende Spieler darf automatisch ein Feld vorrücken.

#### • Liegen alle Spieler gleichauf und ziehen gleichzeitig auf ein Knobelfeld?

Dann entfällt die Knobelrunde.

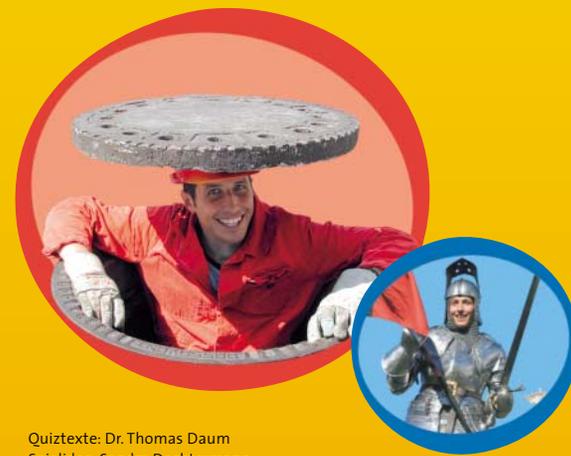
### Spielt ihr zu zweit?

Dann knobeln beide Spieler gegeneinander, wenn der führende Spieler auf ein Knobelfeld zieht. **Der Führende kann aber mit seiner Figur nicht vorrücken!** Gewinnt der Führende beim Knobeln, verhindert er, dass der zurückliegende Spieler ein Feld aufholt. Wenn der Zurückliegende ein Unentschieden erreicht oder gewinnt, darf er ein Feld vorrücken.

**Beispiel:** Birgit und Martin spielen zu zweit. Birgit zieht auf ein Knobelfeld und liegt in Führung. Beide Spieler knobeln und beide wählen „A“. Da Martin als zurückliegender Spieler ein Unentschieden erreicht hat, darf er ein Feld vorrücken. Birgits Figur bleibt auf jeden Fall stehen. Hätte Martin „B“ gewählt, hätte seine Figur ebenfalls stehen bleiben müssen.

### ENDE DES SPIELS

Wenn ein Spieler das Zielfeld mit seiner Spielfigur erreicht, ist das Spiel sofort beendet und dieser Spieler ist der Sieger. Kommen mehrere Spieler gleichzeitig ins Ziel, gibt es mehrere Sieger oder ihr ermittelt durch Knobeln einen eindeutigen Sieger.



Quiztexte: Dr. Thomas Daum  
Spielidee: Sandra Dochtermann  
Gestaltung: Fine Tuning / Michaela Schelk

© 2006 KOSMOS Verlag, Postfach 106011, D-70049 Stuttgart  
Tel.: +49 (0) 711-2191-0, Fax: +49 (0) 711-2191-422  
Web: www.kosmos.de, E-mail: info@kosmos.de

Willi wills wissen – Lizenz durch TELEPOOL © 2006,  
megahertz für den Bayerischen Rundfunk  
Alle Rechte vorbehalten.

Art. -Nr.: 69 80 96