

eye know

Das Quizspiel fürs Auge

Für 2 – 8 Spieler ab 12 Jahren

Schauen. Erkennen. Wissen. Das fesselnde Quizspiel mit vielen Bildern. Wie wird gespielt?

Ganz einfach: Anhand des Bildes eine der ausliegenden Quizkarten aussuchen – Bild benennen – Karte erhalten.

Das war's? Nein! Jetzt wird gewettet. Einsatz und Schwierigkeit bestimmt man selbst. Je schwerer die gewählte Frage, desto besser die Quote. Die Fragen beziehen sich immer auf die gewählte Karte – „blöde“ Kategorien gibt es also nicht, denn man hat immer die Wahl zwischen Persönlichkeiten, Sehenswürdigkeiten, Tieren, Errungenschaften und vielem mehr.

Außerdem gibt es eine kostenlose App, die in das Spiel integriert werden kann – aber nicht muss.

Hier bekommt derjenige zusätzliche Chips, der ein verzerrtes Bild möglichst schnell errät.

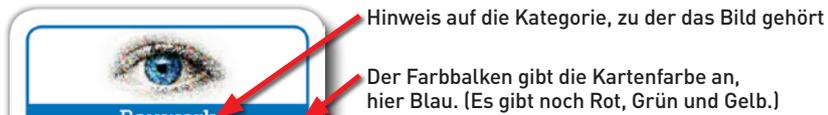
Eye Know: Das perfekte Spiel für Jung und Alt!



Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 300 Bildkarten:
 - 75 Dies&Das-Karten (blau)
 - 75 Natur&Co-Karten (grün)
 - 75 Leute&Charaktere-Karten (rot)
 - 75 Zeichen&Symbole-Karten (gelb)
- 100 Einsatzchips:
 - 50 weiße Chips (Wert 1)
 - 25 rote Chips (Wert 5)
 - 25 schwarze Chips (Wert 25)
- 1 Spielanleitung

14 Bildkarten liegen mit der Bildseite offen aus



Bildseite



Textseite

Spielvorbereitung

Alle Karten werden vor dem Spiel gut gemischt, mit der Bildseite nach oben. Für jeden Spieler werden **5 Karten** gezogen plus **14 weitere Karten**. (Bei z. B. 4 Spielern ergeben sich $4 \times 5 + 14 = 34$ Karten.) Die restlichen Karten kommen in die Schachtel zurück und werden in diesem Spiel nicht benötigt.

Vom neu gebildeten Stapel wird nun auf jedes der 14 Kartenfelder des **Spielplans** je eine Bildkarte mit der Bildseite nach oben ausgelegt. Die übrigen Karten des Stapels kommen neben den Spielplan.

Jeder Spieler erhält **5 weiße Wettchips**. Die restlichen Chips werden als Vorrat bereitgelegt.

Ein Spieler beginnt (z. B. der Jüngste oder der Älteste). Die Spieler können einzeln oder in Teams spielen.



Spielverlauf

Bildkarte wählen und identifizieren – mindestens 1 Chip setzen – Frage 1, 2 oder 3 auswählen und beantworten.



Bildkarte wählen und Bild identifizieren ...

Wer an die Reihe kommt, ist aktiver Spieler und wählt eine der 14 ausliegenden Bildkarten, indem er auf die Karte zeigt.

Der aktive Spieler nennt den Namen des Bildes, das auf der Karte abgebildet ist. Auf jeder Bildkarte steht jeweils ein Hinweis, was auf dem Bild identifiziert werden soll (z. B. Bauwerk, Person etc.).

Der rechte Nachbar des aktiven Spielers nimmt die Karte und prüft, ob der aktive Spieler das Bild richtig benannt hat.

Richtig: Wenn der aktive Spieler richtig getippt hat, erhält er einen weißen Chip (Wert 1) aus dem Vorrat und darf eine Quizfrage beantworten.

Falsch: Wenn der aktive Spieler falsch getippt hat, dürfen seine Mitspieler, beginnend beim linken Nachbarn versuchen, das Bild richtig zu benennen. Sobald ein Mitspieler richtig getippt hat, erhält er einen weißen Chip (Wert 1) aus dem Vorrat und darf eine Quizfrage beantworten. (Der rechte Nachbar, der die Karte in der Hand hat, darf natürlich keinen Tipp abgeben.)

Wenn keiner die Karte identifizieren kann, kommt die Karte aus dem Spiel und der Zug des aktiven Spielers endet. Sein linker Nachbar kommt an die Reihe.



... Quizfrage auswählen und beantworten

Derjenige Spieler, der eine Karte richtig identifiziert hat (egal, ob das der aktive Spieler war oder ein Mitspieler), darf sich nun von dieser Karte eine Quizfrage stellen lassen.

Er setzt **mindestens einen seiner Chips (Wert 1)** ein – und darf **maximal Chips im Wert von 5** einsetzen. (Hinweis: Die Spieler können vor dem Spiel auch ein erhöhtes Limit vereinbaren, z. B. 25.)

Dann **wählt er eine der drei Quizfragen**, siehe nachfolgend. Hinweis: Die Fragen werden vor der Wahl nicht vorgelesen.

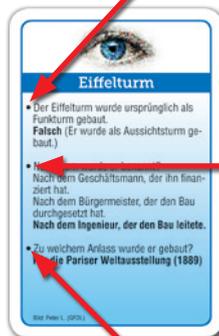
Der rechte Nachbar liest dem Spieler die Quizfrage auf der Kartenrückseite vor. Achtung: Bei der Wahr/Falsch-Frage (1. Frage) und bei der offenen Frage (3. Frage) wird **keine** Antwort vorgelesen. Bei der Multiple-Choice-Frage (2. Frage), werden die drei Antwortmöglichkeiten mit vorgelesen.

Der Spieler gibt eine Antwort.

Richtig: Wenn der Spieler richtig antwortet, erhält er seinen Einsatz zurück und die gewonnenen Chips vom Vorrat (s. u.).

Falsch: Wenn er falsch antwortet, verliert er seinen Einsatz an den Vorrat.

Die Quizfragen bieten verschiedene Gewinnchancen:



1. Eine **Wahr/Falsch-Frage** bietet eine 50:50-Chance. Bei einer richtigen Antwort erhält der Spieler den Einsatz doppelt zurück.

(Beispiel: Ein Spieler hat zu Beginn 5 Chips. Er setzt Chips im Wert von 2 ein, tippt richtig und erhält Chips im Wert von 4. Er hat nun Chips im Wert von 7.)

Wahr/Falsch = Einsatz + Einsatz x1

2. Eine **Multiple-Choice-Frage** bietet eine 33%-Chance. Bei einer richtigen Antwort wird der Einsatz verdreifacht.

(Beispiel: Ein Spieler hat zu Beginn 5 Chips. Er setzt Chips im Wert von 2 ein, tippt richtig und erhält Chips im Wert von 6. Er hat nun Chips im Wert von 9.)

Multiple Choice = Einsatz + Einsatz x2

3. Eine **offene Frage**, ohne vorgegebene Antwortmöglichkeiten, bringt sogar eine Vervielfachung der eingesetzten Chips.

(Beispiel: Ein Spieler hat zu Beginn 5 Chips. Er setzt Chips im Wert von 2 ein, tippt richtig und erhält Chips im Wert von 8. Er hat nun Chips im Wert von 11.)

Offene Antwort = Einsatz + Einsatz x3

ÜBERSICHT	Einsatz 1 Chip	Einsatz 2 Chips	Einsatz 3 Chips	Einsatz 4 Chips	Einsatz 5 Chips
1. Wahr/Falsch vom Vorrat	+1 Chip	+2 Chips	+3 Chips	+4 Chips	+5 Chips
2. Multiple Choice vom Vorrat	+2 Chips	+4 Chips	+6 Chips	+8 Chips	+10 Chips
3. Offene Frage vom Vorrat	+3 Chips	+6 Chips	+9 Chips	+12 Chips	+15 Chips

Egal, ob die **Quizfrage** richtig oder falsch beantwortet wurde, bekommt der Spieler, der das **Bild** richtig identifiziert hat, die Karte und legt sie vor sich. Am Spielende bringen bestimmte Kartensets weitere Punkte, siehe Spielende.

Auf das freie Kartenfeld des Spielplans wird eine neue Bildkarte vom Stapel gelegt.

Das Spiel geht reihum weiter: An die Reihe kommt der Spieler links neben dem letzten aktiven Spieler, also dem, der das letzte Bild ausgewählt hat. Wissen die Spieler nicht mehr, wer das war: Der Spieler zur Rechten des aktiven Spielers hat die Texte der Karte vorgelesen. Der neue aktive Spieler darf eine Karte auswählen und benennen.

Spielende

Wenn der Nachziehstapel neben dem Spielplan leer ist, endet das Spiel, nachdem jeder Spieler fünfmal der „aktive Spieler“ war.

Nun darf jeder noch seine Kartensets in Punkte verwandeln – je nach Farbkarten, erkennbar an deren Farbbalken (Blau, Rot, Grün, Gelb).

Art des Sets	Bonus
3 Karten einer Farbe	5 Punkte ●
4 Karten einer Farbe	10 Punkte ●●
1 Karte jeder Farbe	15 Punkte ●●●
5 Karten einer Farbe	20 Punkte ●●●●



Hinweis: Eine Karte darf nicht in zwei verschiedenen Sets in Punkte verwandelt werden.

Jeder Spieler addiert die Punkte seiner Kartensets zu seinen Chips. Wer nun die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

Autor: Paul Berton, George Sinclair.
Coverillustration: Tatyana Momot
Gestaltung: Bluguy Grafikdesign
Übersetzung der Kartentexte: Daniel Danzer
Redaktion: Sebastian Rapp und Bärbel Schmidts

© 2014 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5-7, D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de

Art.-Nr.: 692223
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
MADE IN NETHERLANDS

© Eye Know™ – is a trademark of Agnosco Corporation.
Used under license from Wiggles 3D Incorporated.

Haben Sie Lust auf weitere Bilder? Dann spielen Sie mit der kostenlosen App: Eye Know – Play it smart

Zunächst brauchen Sie ein iPad **mit iOS 5 oder neuer** sowie einen Zugang zum App Store. Laden Sie im App Store die zugehörige App „**Eye Know – Play it smart**“ kostenlos herunter. Es wird nur ein Gerät für alle Spieler benötigt.

Eye Know mit Play it smart

Pro Spieler werden je 5 Spielkarten plus die 14 Spielkarten für das Brettspiel gezogen. In der *Play it smart*-Version hat jeder Spieler zusätzlich zweimal (oder nach Absprache auch mehr) im Spiel die Möglichkeit, durch die App Chips einzusetzen und zu gewinnen.

Der Spieler entscheidet sich dann in seinem Zug, statt eine Spielkarte zu nehmen, für die *Play it smart*-Herausforderung.

- Die Spieler starten die App und stellen die Spielerzahl ein und legen die Anzahl der App-Fragen pro Spieler fest.
- Der Spieler setzt Chips im Wert von bis zu 5.
- Er berührt den Bildschirm und aktiviert dadurch die Herausforderung. Ein Bild erscheint – zunächst völlig unkenntlich.



- Die Uhr bzw. der Zeitbalken läuft.
- Sobald der Spieler das Bild zu erkennen glaubt, tippt er wieder auf den Bildschirm. Dadurch wird die Uhr angehalten.

- Der Spieler benennt das Bild laut.

- Durch erneutes Tippen auf den Bildschirm erscheint die Auflösung.



- Hat der Spieler richtig getippt, erhält er seinen Einsatz zurück plus das Ein- bis Fünffache seines Einsatzes – je nachdem, auf welcher Ziffer der Zeitbalken gestoppt wurde.
- Hat der Spieler falsch getippt, ist der Einsatz verloren.
- Der nächste Spieler kommt an die Reihe und entscheidet, ob er eine Spielkarte nehmen oder eine *Play it smart*-Herausforderung meistern möchte.