

## Checker-Info

Bevor du einen ABC-Chip ablegst, liest du lautlos die Checker-Info auf der Rückseite der Quizkarte. **Der Text gibt dir einen Hinweis, welche Antwort richtig ist.** Leg nun den passenden ABC-Chip ab.

## Checker-Tipp

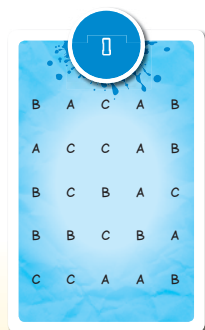
Der Checker-Tipp hilft dir, die Antwortmöglichkeiten einzuschränken. Bevor du einen ABC-Chip ablegst, nimmst du die Quizkarte und merkst dir die Lösungszahl (mit Markierung „x“) und die dazugehörige Lösungsfarbe. Im untenstehenden Beispiel „1 grün“.

Leg die Checkliste mit den 4 farbigen Fenstern mit der Rückseite nach oben auf die Lösungskarte. **Im Fenster, dessen Farbe mit der Lösungsfarbe übereinstimmt, erscheint eine falsche Antwort.** Die Mitspieler dürfen die falsche Antwort nicht hören oder sehen! Im untenstehenden Beispiel ist Antwort „A“ im grünen Fenster falsch.

Entscheide dich nun **zwischen den beiden anderen Antwortmöglichkeiten, von denen eine die richtige Antwort ist**, und lege einen ABC-Chip verdeckt ab.



**Lösungszahl**  
(mit Markierung „x“ in der rechten oberen Ecke)



**Lösungskarte mit Lösungszahl**



**Vorderseite Checkliste**  
(mit Markierung „x“ in der rechten oberen Ecke)



**Falsche Antwort!**

## Checker-Würfel

### „1, 2, 3 oder 4“ gewürfelt?

Die Würfelaugen zeigen an, welche Frage und welche dazugehörigen Antwortmöglichkeiten der Quizmaster vorliest. Wurde zum Beispiel eine 4 gewürfelt, liest der Quizmaster die Frage 4 vor.

5

### „5“ gewürfelt?

Der Quizmaster liest die **Frage 5** vor. Es ist eine **Richtig-oder-falsch-Frage**. Diese wird nur von dem Spieler beantwortet, der mit seiner Spielfigur am weitesten zurückliegt. Glaubt der Spieler, dass die Behauptung stimmt, sagt er „Richtig!“. Stimmt sie nicht, sagt er „Falsch!“. Der Quizmaster liest die Antwort auf der Rückseite der Quizkarte vor. Hat der Spieler richtig getippt, zieht er **1 Feld** mit seiner Spielfigur vor. Bei einer falschen Antwort, bleibt er leider stehen.

Liegen mehrere Spieler gleich weit zurück, würfelt der Quizmaster so lange, bis er eine 1, 2, 3 oder 4 würfelt. Anschließend wird eine Quizrunde gespielt, an der alle Spieler teilnehmen.

### „CC“ gewürfelt?

Das Gecheckt-Zeichen „CC“ löst eine **Bonusfrage** aus. Wer diese richtig beantwortet, zieht mit seiner Spielfigur **2 Felder** vor! Nachdem das „CC“ gewürfelt wurde, würfelt der Quizmaster gleich noch einmal:

- Der Quizmaster würfelt eine 1, 2, 3 oder 4. Die Zahl zeigt, welche Frage zur Bonusfrage wird. Es gelten alle Regeln wie bisher. Die Spieler dürfen auch die Checker-Chips verwenden!
- Der Quizmaster würfelt eine 5 oder nochmals „CC“. Er würfelt weiter, bis der Würfel eine 1, 2, 3 oder 4 zeigt und eine Bonusfrage gestellt werden kann.

## Spielvarianten

- Spielen Erwachsene und Kinder zusammen, ziehen Kinder bei einer richtigen Antwort 2 Felder und Erwachsene 1 Feld vor. Bei der Bonusfrage ziehen Kinder 3 Felder und Erwachsene 2 Felder vor.
- Gibt es am Ende des Spiels Gleichstand, entscheidet die Anzahl der Checker-Chips. Wer am meisten hat, gewinnt.



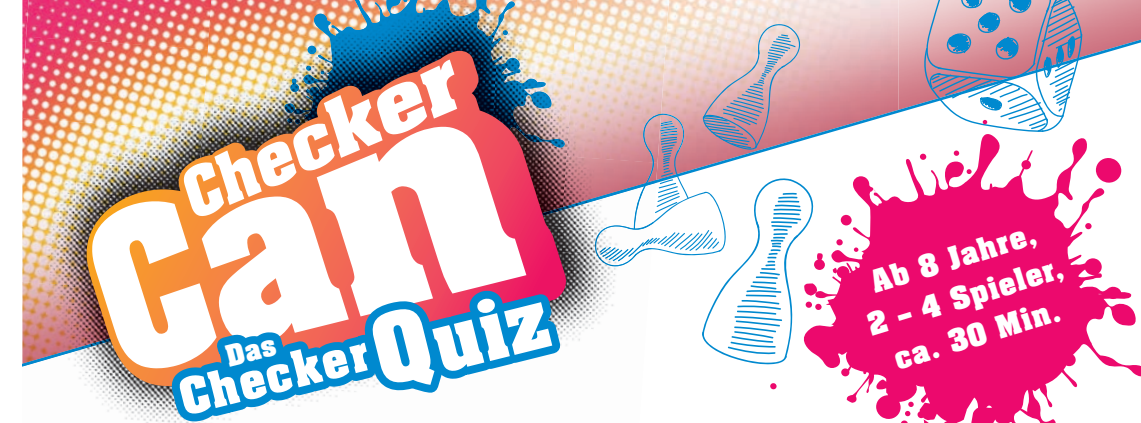
**Schon gecheckt!**

Das Checker-Buch  
288 Seiten, € / D 7,99  
kosmos.de

Autorin: Julia Coschurba  
Grafik: Ortrud Müller, Götz Rohloff;  
Die Buchmacher, Köln;  
Klemens Franz, atelier98  
3-D-Grafik: Andreas Resch  
Quiztexte: Christina Braun, Julia Coschurba  
Redaktion: Elisabeth Sieber  
© 2012, megaherz für den Bayerischen Rundfunk  
Alle Rechte vorbehalten. Lizenz durch TELEPOOL

© 2012 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG  
Pflizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart  
Tel.: +43 711 2191-0, Fax: +43 711 2191-199  
kosmos.de, info@kosmos.de  
Art.-Nr.: 697426

6



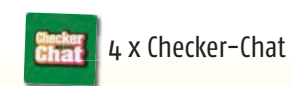
Ab 8 Jahre,  
2 - 4 Spieler,  
ca. 30 Min.

## Inhalt

- 1 Spielplan „Checker-Bude“
- 4 Spielfiguren
- 1 Checker-Würfel
- 12 ABC-Chips
- 12 Checker-Chips



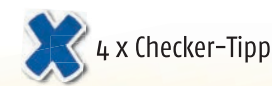
Löst die Spielteile vorsichtig aus der Stanztafel.



4 x Checker-Chat

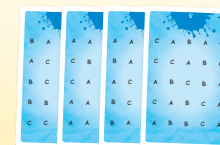


4 x Checker-Info



4 x Checker-Tipp

- 12 Lösungskarten



- 120 Quizkarten



- 1 Checkliste



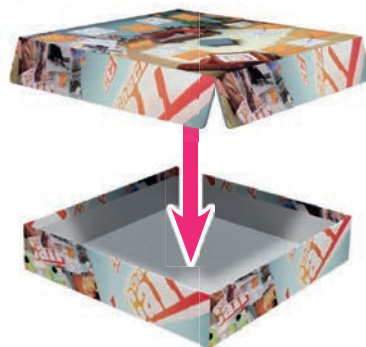
Viel Spaß mit dem Checker Quiz

KOSMOS



## Spielaufbau

Nehmt den Einsatz aus der Schachtel, dreht ihn um und stellt ihn mit der Checker-Bude nach oben in die Schachtel zurück. Das ist euer Spielplan. Stellt eure Spielfiguren auf das Start-Ziel-Feld. Mischt die 120 Quizkarten und legt sie als Stapel – mit den Fragen nach oben – neben den Spielplan. Außerdem legt ihr den Checker-Würfel, die 12 Lösungskarten sowie die Checkliste bereit. Jeder Spieler erhält die 3 ABC-Chips sowie die 3 Checker-Chips (1 Checker-Chat, 1 Checker-Info, 1 Checker-Tipp) seiner Spielerfarbe.



## Quiz- und Lösungskarten

Auf den Quizkarten gibt es zu jeder Frage drei Antworten (A, B und C) sowie zwei Notizzettel mit Lösungszahlen, einmal mit und einmal ohne Markierung „x“. Um die richtige Antwort zu checken, liest der Quizmaster die **Lösungszahl (ohne Markierung „x“)** vor und nennt die **Lösungsfarbe**. Im untenstehenden Beispiel „20 grün“.

Danach nimmt sich der Quizmaster die Checkliste mit den 4 farbigen Fenstern und legt sie mit der Vorderseite nach oben auf die Lösungskarte mit der passenden Lösungszahl. **Die richtige Antwort erscheint in dem Fenster, dessen Farbe mit der Lösungsfarbe übereinstimmt.** Der Quizmaster liest nun die richtige Antwort vor. Im untenstehenden Beispiel ist Antwort „B“ im grünen Fenster richtig.



**Lösungszahl**  
(ohne Markierung „x“ in der rechten oberen Ecke)

**Lösungskarte mit Lösungszahl**

**Vorderseite Checkliste**  
(ohne Markierung „x“ in der rechten oberen Ecke)

**Richtige Antwort!**

2

## Spielablauf

In diesem Spiel gibt es einen **Quizmaster**. Er wechselt nach jeder Quizrunde im Uhrzeigersinn. In jeder Quizrunde dürfen alle Spieler – auch der Quizmaster – tippen, welche Antwort richtig ist. Eine Quizrunde sieht so aus:

### 1. Quizkarte ziehen

Der Quizmaster zieht die oberste Quizkarte vom Stapel und liest die Überschrift mit dem Wissensgebiet vor.

### 2. Würfeln und Frage vorlesen

Der Quizmaster würfelt. Die Würfel-Augen bestimmen, welche Frage und welche dazugehörigen Antwortmöglichkeiten vorgelesen werden (siehe Seite 5).

### 3. Tippen und Chips ablegen

Nimm die **3 ABC-Chips** sowie den **Checker-Chat** (sofern du ihn noch hast) verdeckt in die Hand. Leg einen ABC-Chip oder deinen Checker-Chat (siehe Seite 4) verdeckt ab. Tippst du zum Beispiel auf Antwort A, legst du zum Beispiel auf Antwort A, legst du verdeckt den ABC-Chip mit dem Buchstaben „A“ ab. Die Mitspieler dürfen den Buchstaben auf deinem ABC-Chip nicht sehen!

Wenn du dir nicht sicher bist, welche Antwort richtig ist, darfst du vor dem Tippen deine **Checker-Info** oder deinen **Checker-Tipp** verwenden (siehe Seite 5).

### 4. Chips aufdecken

Hat jeder einen ABC-Chip oder seinen Checker-Chat abgelegt, deckt ihr alle gleichzeitig euren Chip auf.

### 5. Richtige Antwort checken

Der Quizmaster nimmt die Checkliste und die passende Lösungskarte, um die richtige Antwort zu checken (siehe Seite 2).

### 6. Spielfigur bewegen

Ist deine Antwort richtig, ziehst du mit deiner Spielfigur **1 Feld** vor, bei einer Bonusfrage **2 Felder**. Ist deine Antwort falsch, musst du leider stehenbleiben.

### 7. Quizkarte weglegen

Der Quizmaster legt die gespielte Quizkarte unter den Stapel.

### 8. ABC-Chip nehmen

Jeder Spieler nimmt seinen ABC-Chip wieder zu sich.

## Spielziel

Wer als Erster eine Runde durch die Checker-Bude gedreht hat und das Start-Ziel-Feld wieder erreicht, hat gewonnen und ist der absolute „Checker“!



3

## Checker-Chips

Bist du dir nicht sicher, welche Antwort richtig ist, darfst du genau **1 Checker-Chip pro Quizrunde** einsetzen.

Nachdem du einen Checker-Chip verwendet hast, legst du ihn in die Spielplanmitte auf den dort abgebildeten **Couchtisch**. Du darfst den Checker-Chip nicht mehr verwenden, mit einer Ausnahme: Zieht der am weitesten zurückliegende Spieler auf das Feld **„Checker-Chips!“**, nimmt jeder seine bereits gespielten Checker-Chips wieder zu sich und darf sie erneut in einer Quizrunde einsetzen. Es gibt 3 verschiedene Checker-Chips: **Checker-Chat**, **Checker-Info** und **Checker-Tipp**.



### Checker-Chat

Mit dem **Checker-Chat** kopierst du die **Antwort eines Mitspielers**. Leg den Checker-Chat statt eines ABC-Chips verdeckt ab. Du verwendest in dieser Quizrunde also keinen ABC-Chip! Wenn die ABC-Chips aufgedeckt werden, deckst du gleichzeitig deinen Checker-Chat auf. **Leg ihn zum ABC-Chip des Mitspielers, von dem du glaubst, dass er die richtige Antwort weiß.** Das machst du, bevor der Quizmaster die richtige Antwort checkt!



Anne legt ihren Checker-Chat zu Julia, weil sie glaubt, dass Julia die richtige Antwort weiß. Hat Julia richtig getippt und „A“ stimmt, darf auch Anne mit ihrer Spielfigur vorziehen.

Anne und Finn haben ihren Checker-Chat eingesetzt. Nur Julia hat einen ABC-Chip gelegt. Jetzt **müssen** Anne und Finn ihren Checker-Chat zu Julia legen. Wenn „A“ die richtige Antwort ist, ziehen alle drei Spieler mit ihrer Spielfigur vor.

Anne, Julia und Finn haben ihren Checker-Chat eingesetzt. Niemand hat einen ABC-Chip gelegt. In diesem Fall nehmen die Spieler ihren Checker-Chat wieder zu sich und legen ihn **nicht** auf den Couchtisch in die Spielplanmitte. Der Quizmaster zieht eine neue Quizkarte und stellt eine neue Frage.

4