



WER WEIß DAS!?

BAU AUF DAS WISSEN ANDERER – UND GEWINNE!

Ein teilkooperatives Quizspiel für 3 bis 7 Spieler!

Dieses Spiel erfindet das Quizzen neu: Denn bei **Wer weiß das!?** geht es nicht darum, wie viel du weißt. Du musst die Fragen nicht einmal selbst beantworten. Stattdessen stellst du sie deinen Mitspielern und musst lediglich entscheiden, wer was weiß. Wirst du das Wissen deiner Mitspieler richtig einschätzen?



moses.

INHALT

- 200 Quizkarten mit je 6 Fragen
- 1 Spielplan
- 7 Spielfiguren
- 7 Spielerkarten
- 2 Würfel



ZIEL DES SPIELS

Schätze das Wissen deiner Mitspieler ein und stelle jedem von ihnen pro Runde eine Frage. Wenn dein Mitspieler die Frage richtig beantworten kann, bekommt ihr gemeinsam Punkte. Wer nach der vorher festgelegten Anzahl an Runden die meisten Punkte hat, gewinnt.



SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR

Legt den Spielplan in die Mitte und haltet die Würfel bereit. Jeder von euch wählt eine Spielerfarbe und nimmt sich entsprechend eine Spielfigur und eine Spielerkarte. Legt die Spielerkarte so vor euch ab, dass die Seite „Frag mich!“ zu sehen ist. Stellt eure Spielfiguren auf das Startfeld auf dem Spielplan. Übrige

Spielfiguren und Spielerkarten kommen in die Schachtel zurück. Mischt die Quizkarten und legt sie offen, also mit der Fragenseite nach oben, als Nachziehstapel bereit. Daneben braucht ihr etwas Platz für einen Ablagestapel. Die unterschiedlichen Farben auf der Fragenseite sind übrigens nur Gestaltungselement. Sie haben für das Spiel keine weitere Bedeutung. Nun zieht jeder von euch eine Quizkarte. Lest euch still die Fragen durch. Achtet dabei immer darauf, dass eure Mitspieler die schwarzen Rückseiten mit den Antworten nicht sehen können.

WIE LANGE WOLLT IHR SPIELEN?

Einigt euch vor Spielbeginn auf die Anzahl an Runden, die ihr spielen wollt. Eine Runde bedeutet, dass jeder von euch einmal als Quizmaster an der Reihe war und jedem seiner Mitspieler je eine Frage gestellt hat. Für eine Spieldauer von 40 Minuten empfehlen wir abhängig von der Spielerzahl folgende Rundenzahlen:

SPIELERZAHL	RUNDENZAHL
3	3
4-5	2
6-7	1



Ihr könnt die Rundenzahl auch selbst beliebig erhöhen oder verringern.

SO WIRD'S GESPIELT

Der älteste Spieler übernimmt als Erster die Rolle des Quizmasters. Danach wechselt die Rolle reihum im Uhrzeigersinn.

Bist du als Quizmaster an der Reihe? Dann wirf beide Würfel. Lege den schwarzen Würfel auf das Feld **Pflichtfrage** und den grünen auf das Feld **Bonusfrage** auf dem Spielplan. Sieh dir nun deine Quizkarte an und überlege, wer von deinen Mitspielern welche Frage möglicherweise richtig beantworten kann. Denn jeder von ihnen muss eine Frage beantworten. Stelle dann abwechselnd jedem Mitspieler genau **eine Frage**. Jede Frage darfst du selbstverständlich nur einmal pro Runde stellen. Die richtigen Antworten findest du jeweils auf der Rückseite der Quizkarte.

Grundsätzlich gilt:

- **Ist die Antwort richtig?** Toll. Ihr bekommt beide **2 Punkte**.
Setzt eure beiden Spielfiguren jeweils um 2 Schritte vor.
- **Ist die Antwort falsch?** Das ist Pech. Ihr bekommt **keine Punkte**.
Eure Spielfiguren bleiben stehen.



Der Mitspieler, der die Frage beantwortet hat, dreht seine Spielkarte auf die Seite „Bin bedient!“. Du darfst ihm in dieser Runde keine weitere Frage stellen. Such dir anschließend eine Frage für den nächsten Mitspieler aus.



Was bedeuten die Würfel?

In jeder Runde bestimmen die Würfel eine oder zwei besondere Fragen. Dafür gelten diese Regeln:

Die Augen des **schwarzen Würfels** geben dir eine **Pflichtfrage** auf deiner Quizkarte vor. Die Frage mit der entsprechenden Nummer auf deiner Quizkarte **musst** du in dieser Runde stellen.



- Ist die Antwort deines Mitspielers **richtig**, bekommt ihr beide ganz normal **2 Punkte**. Setzt eure Spielfiguren 2 Schritte nach vorne.
- Ist die Antwort deines Mitspielers **falsch**, bekommt ihr beide **1 Minuspunkt**. Setzt die Spielfiguren 1 Schritt zurück. Stehen sie noch auf dem Startfeld, geschieht nichts. Überlege dir deshalb besonders gut, wer von deinen Mitspieler diese Frage beantworten kann.

Die Augen des **grünen Würfels** zeigen dir die **Bonusfrage** auf deiner Quizkarte an. Die Frage **darfst** du stellen, wenn du magst.



- Ist die Antwort deines Mitspielers **richtig**, bekommt ihr beide zu euren 2 Punkten für die richtige Antwort noch 2 zusätzliche Punkte. Jeder von euch bekommt also **4 Punkte**.
- Ist die Antwort deines Mitspielers **falsch**, bekommt ihr beide **keine Punkte**.

Sonderfall: Stimmen die Augen des schwarzen und grünen Würfels überein, musst du die entsprechende Frage auf deiner Quizkarte stellen. Bei einer richtigen Antwort bekommt ihr 4 Punkte, bei einer falschen 1 Minuspunkt.



Zug beenden

Hast du jedem Mitspieler eine Frage gestellt? Dann ist deine Rolle als Quizmaster beendet. Spielt ihr nur mit 3 bis 6 Spielern, dann musst du nicht alle Fragen deiner Quizkarte stellen. Wichtig ist nur, dass du die Pflichtfrage gestellt hast. Lege nun deine Quizkarte mit der Antwortenseite nach oben auf den Ablagestapel. Ziehe eine neue Quizkarte vom Nachziehstapel. Deine Mitspieler drehen ihre Spielerkarte wieder auf die Seite „Frag mich!“. Dann übernimmt dein linker Nachbar die Rolle des Quizmasters.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach der vorher festgelegten Anzahl an Runden. Wer mit seiner Spielfigur nun am weitesten vorne liegt, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



BESSERWISSER-VARIANTE

Ihr könnt mit eurem Wissen kaum an euch halten? Kein Problem. Dann versucht diese Variante. Das Spiel läuft wie oben beschrieben, mit folgenden Änderungen:

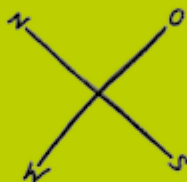
Hat einer von euch eine falsche Antwort gegeben? Dann haben nun alle anderen Mitspieler abgesehen vom Quizmaster die Möglichkeit, sich als Besserwisser zu melden. Der Quizmaster darf einen davon auswählen und ihn außer der Reihe antworten lassen. Dabei gehen beide ein Risiko ein. Ist die Antwort richtig, bekommen beide **1 Punkt**. Ist die Antwort aber falsch, bekommen beide **1 Minuspunkt**. Setzt die Spielfiguren entsprechend 1 Schritt vor oder zurück. Steht eine Spielfigur noch auf dem Startfeld, wird sie natürlich nicht weiter „zurück“ gesetzt.

Noch eine Gemeinheit: Beantwortet der Besserwisser die **Bonusfrage richtig**, gibt es dennoch nur **1 Punkt**, aber **keine Bonuspunkte**. Beantwortet er aber die **Pflichtfrage falsch**, gibt es für beide **1 weiteren Minuspunkt**. Setzt eure

Spielfiguren 2 Schritte zurück. Steht eine der Spielfiguren auf dem Startfeld, geschieht mit dieser nichts.

Hinweis: Der Quizmaster muss niemanden auswählen, wenn er seinen Mitspielern keine richtige Antwort zutraut.

Eine Besserwisser-Antwort findet immer außer der Reihe statt. Der Besserwisser dreht deshalb seine Spielerkarte nicht um. Auch wenn eure Spielerkarte schon auf der „Bin bedient“-Seite liegt, dürft ihr euch als Besserwisser melden.



Autor: Günter Burkhardt
Grafik/Gestaltung: Kreativbunker
Redaktion: Christian Sachseneder
Lektorat: Christian Wöllecke
Herstellung: Brigitte Merkt, Jessica Stöhr

© 2017 **moses. Verlag GmbH**

Arnoldstr. 13d
D-47906 Kempen

CH: Dessauer, 8045 Zürich

Art.-Nr.: 90259

Ch.-Nr.: 90259-0917



Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

Der Autor und der moses. Verlag danken den Spieletestern in Düsseldorf, Berlin, Bödefeld und Gosbach.