

# Grundregel

# kNOW!

Das immer aktuelle Quiz



Design: Kreativbunker  
Redaktion: Philipp Sprick

## Liebe Spielerinnen und Spieler,

herzlich willkommen zu kNOW!

Für das perfekte Spielerlebnis möchten wir euch ein paar Tipps mitgeben – und hier kommt direkt der erste: Ihr könnt kNOW mit oder ohne digitale Unterstützung spielen. Seid ihr mindestens 16 Jahre alt\*, empfehlen wir euch, mit dem digitalen *Google Assistant* auf einem Smartphone oder Smart Speaker zu spielen.

Es kann passieren, dass Antworten zu Quizfragen zeitweise nicht verfügbar sind - Dafür erlebt ihr aber auf jeden Fall all das, was kNOW einzigartig macht: Aktualität, Abwechslungsreichtum und einen immer wieder neuen Quizspielspaß!

**Wichtig:** Spielt ihr *mit Google Assistant*, lest in der Anleitung immer auch die Hinweiskästen mit diesem Zeichen „📶“. Sie enthalten wichtige Infos für das Online-Spiel.

Infos und Regeln, die im Spiel *ohne Google Assistant* gelten, sind mit dem Zeichen „📶“ gekennzeichnet.

Noch mehr Tipps & Tricks rund um das Spiel und den *Google Assistant* haben wir für euch auf der Rückseite der Anleitung zusammengestellt.

Und jetzt: Viel Spaß mit kNOW – der ultimativen Quizspiel-Sammlung!

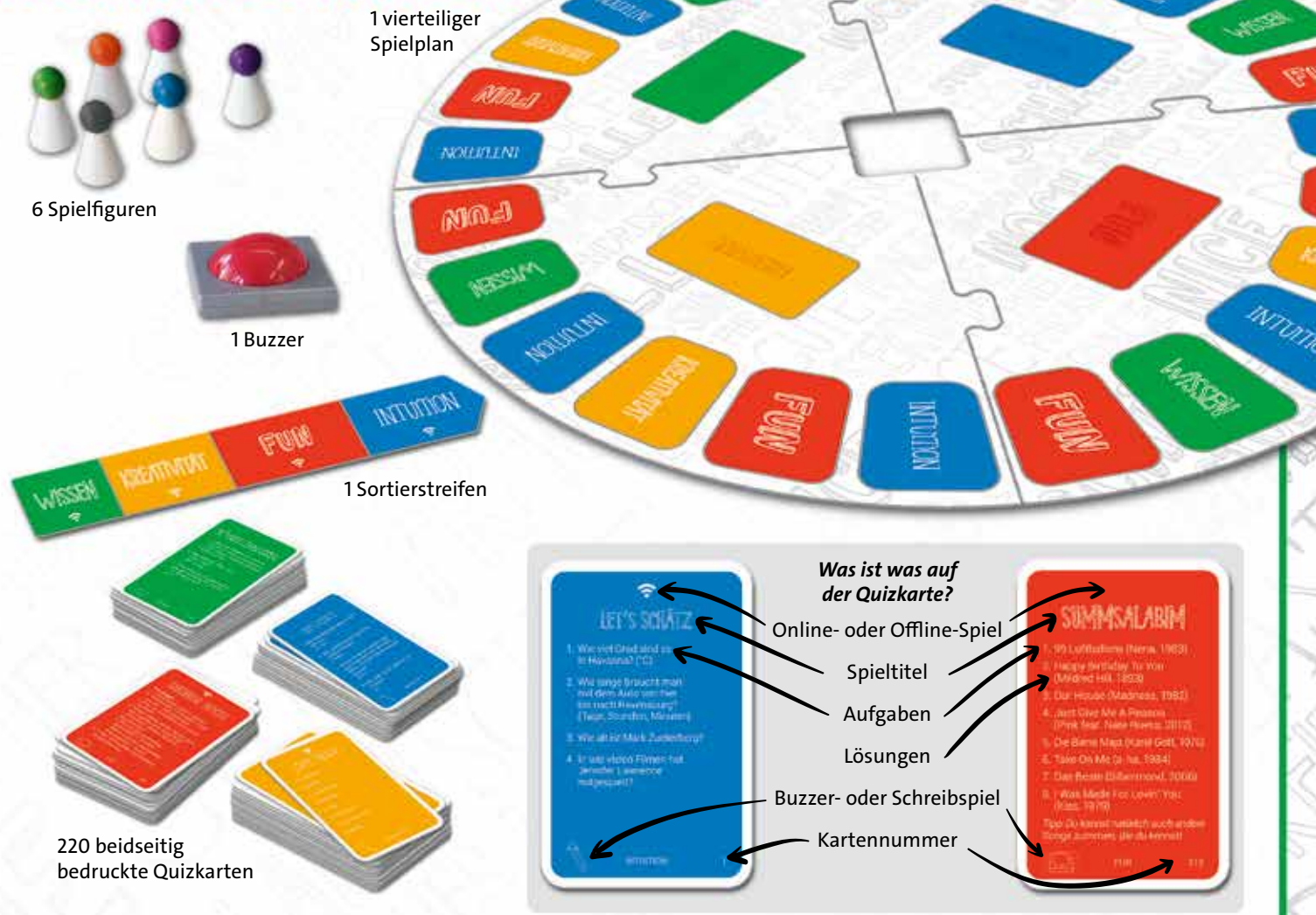
\* kNOW ist offline ab 10 Jahren und online ab 16 Jahren spielbar (Google-Konto erforderlich). Der *Google Assistant* kann gratis im *Google Play Store* (für Android-Geräte) und im *App Store* (für iOS-Geräte) heruntergeladen werden. Aktuelle Tipps & Tricks, FAQ & Co. findet ihr auch unter: [ravensburger-know.de](https://ravensburger-know.de)

# Los geht's

Um zu beginnen, braucht ihr nur die Grundregeln in diesem Heft zu lesen. Die Regeln für die einzelnen Spiele findet ihr im Beiheft. Lest diese erst kurz bevor ihr das jeweilige Spiel erstmals spielt.

📶 Noch einfacher geht's, indem ihr euch die Grundregeln direkt vom **Google Assistant** erklären lasst:  
„Ok Google, frag Professor kNOW nach den Grundregeln!“

## Spielmaterial



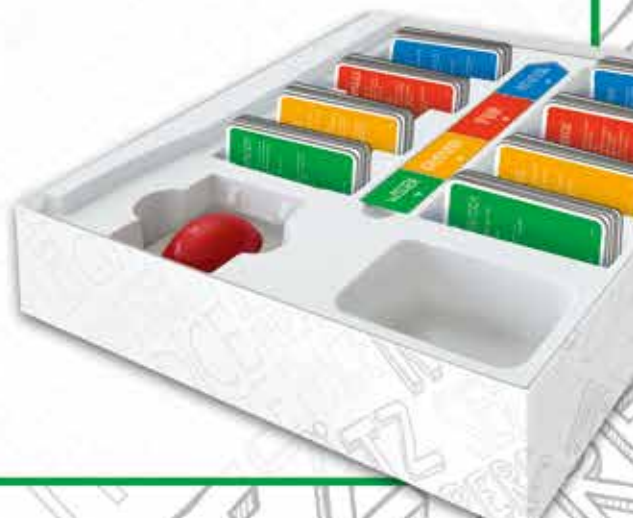
## Vorbereitung

Vor der ersten Partie:

1. Legt den **Sortierstreifen** in die Schachtel ein. Die Farben auf dem Streifen zeigen euch, welche Kartenfächer zu welcher Kartenfarbe gehören.
2. Sortiert **alle Quizkarten** nach Farben. Steckt sie zur Aufbewahrung farblich passend in die 4 Fächer, die durch den Sortierstreifen mit „📶“ gekennzeichnet sind.

📶 Nur wenn ihr *ohne* digitale Unterstützung spielen wollt, benötigt ihr zur Aufbewahrung auch die 4 Fächer auf der anderen Seiten des Sortierstreifens: Sortiert in diesem Fall dort alle Karten *ohne* 📶-Zeichen ein.

3. Mischt die Karten anschließend pro Fach einmal ausgiebig durch.





### Vor jeder Partie:

1. Nehmt die 4 Teile des **Spielplans** zur Hand. Puzzelt sie in der Tischmitte so zu einem Kreis zusammen, dass die Wörter auf dem Planhintergrund zusammenpassen.
2. Schaltet den **Buzzer** an der Unterseite des Gehäuses ein. Stellt ihn dann in die Aussparung in der Spielplanmitte.  
*Um die Batterien zu schonen, solltet ihr ihn nach dem Spiel wieder ausschalten.*
3. Jeder Spieler nimmt sich die **Spielfigur** seiner Wahl und stellt sie auf das blaue Feld „Intuition“ oberhalb des Startpfeils.

*Tipp: Wollt ihr mit mehr als 6 Spielern spielen? Dann bildet einfach Teams, die jeweils gemeinsam mit einer Figur antreten.*



Jeder Spieler benötigt außerdem noch **Stift** und **Papier** (nicht im Spiel enthalten).

4. Legt die **Quizkarten** entsprechend ihrer Farbe als einen blauen, roten, gelben und grünen Stapel auf die 4 Farbfelder rund um den Buzzer.

#### Zur Erinnerung:

- Spielt ihr mit *Google Assistant*, nehmt *alle* Quizkarten.
- Wollt ihr *ohne Google Assistant* spielen, nehmt nur die **Quizkarten**, die kein WLAN-Zeichen tragen. Die übrigen bleiben in der Schachtel.

5. Bestimmt nun noch den **Startspieler** – und los geht's!

Der *Google Assistant* verrät euch den heutigen Startspieler: „Ok Google, frag Professor kNOW, wer heute beginnt!“

*Tipp: Ihr könnt auch die Spieldauer selbst bestimmen. Stellt dazu einfach den digitalen Timer nach euren Wünschen: „Ok Google, stelle einen Timer auf [X] Minuten!“*

Im Spiel *ohne Google Assistant* beginnt der jüngste Spieler.

## Ablauf

Die Partie verläuft reihum im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, ist der **Quizmaster**. Er schaut, auf welcher Farbe seine Spielfigur steht. Dann zieht er die oberste Quizkarte vom Stapel dieser Farbe. Danach **dreht er sie um** – die Spieler sollen die Aufgaben ja nicht schon vorab gesehen haben! – und liest den Namen des anstehenden Einzelspiels vor.

Spielt ihr dieses Einzelspiel zum ersten Mal?

Lasst es euch erklären:  
„Ok Google, frag Professor kNOW nach den Regeln von [Name Einzelspiel].“

Schaut euch die Regeln des Einzelspiels jetzt kurz im Beiheft an.

Die Einzelspiele bestehen meist aus jeweils 3 Quiz-Aufgaben. Nach jeder Aufgabe und ihrer Auflösung rücken die Spieler ihre Figuren auf dem Spielplan um eventuell gewonnene Punkte vor.

#### Der Quizmaster

Der Quizmaster spielt selbst nicht mit, sondern leitet stattdessen das Einzelspiel. Dazu liest er z. B. Aufgaben vor und löst sie auf, bedient den *Google Assistant*, vergibt die Punkte und entscheidet in Zweifelsfällen.

*Tipp: Natürlich kann auch einer von euch als „hauptamtlicher“ Quizmaster die gesamte Partie leiten! In diesem Fall darf der Quizmaster zusätzlich frei entscheiden, von welchem der vier Farbstapel er die jeweils nächste Quizkarte zieht. Eine Figur benötigt der hauptamtliche Quizmaster natürlich nicht.*

Ist das Einzelspiel abgeschlossen, legt der Quizmaster die Quizkarte zurück in die Schachtel. Für die Leitung des Einzelspiels erhält er 1 Punkt und rückt seine Figur entsprechend um 1 Feld vor.

Danach kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe und wird der neue Quizmaster. Er schaut nach, auf welchem Feld seine Figur steht, zieht die oberste Karte vom Stapel dieser Farbe, dreht sie um und führt durch das nächste Einzelspiel.

## Ende

Sobald eine Figur das Startfeld erreicht bzw. überquert hat, wird das Spielende eingeläutet. Spielt das laufende Einzelspiel noch zu Ende. Wer nach der letzten Punktevergabe vorne liegt, gewinnt. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Spielt ihr mit individueller Spieldauer? Dann endet die Partie, sobald die eingestellte Gesamtspieldauer abgelaufen und das laufende Einzelspiel beendet ist.

# Tipps & Tricks zum Nachschlagen

## Nützliche Befehle für Google Assistant

### Übersicht Professor kNOW

- ➔ Ok Google, starte Professor kNOW

### Spielregeln erklären:

- ➔ Ok Google, frag Professor kNOW nach den Grundregeln
- ➔ Ok Google, frag Professor kNOW nach den Regeln von [Name Einzelspiel]

### Startspieler bestimmen:

- ➔ Ok Google, frag Professor kNOW, wer heute beginnt

### Lautstärke einstellen:

- ➔ Ok Google, stell die Lautstärke auf [1% - 100%]
- ➔ Ok Google, leiser
- ➔ Ok Google, lauter

### Wiederholung des zuletzt Gesagten:

- ➔ Ok Google, wiederhol das

### Timer / Spieldauer einstellen:

- ➔ Ok Google, stelle einen Timer auf [X] Minuten / Sekunden
- ➔ Ok Google, wie lange läuft mein Timer noch?

### Timer / Alarm / Vorlesen beenden:

- ➔ Ok Google, stopp

### Phrasendrescher

- ➔ Ok Google, frag Professor kNOW nach einer Aufgabe für *Phrasendrescher*
- ➔ Ok Google, frag Professor kNOW, ob er das wiederholen kann

### Quiz Ungewiss

- ➔ Ok Google, frag Professor kNOW nach einer Aufgabe für *Quiz Ungewiss*
- ➔ Ok Google, frag Professor kNOW, ob er das wiederholen kann

### Ton für Ton:

- ➔ Ok Google, frag Professor kNOW nach einer Aufgabe für *Ton für Ton*
- ➔ Ok Google, frag Professor kNOW, ob er das wiederholen kann

### Topstreffer:

- ➔ Ok Google, frag Professor kNOW nach einer Aufgabe für *Topstreffer*
- ➔ Ok Google, frag Professor kNOW nach der Trefferzahl von [Wort]

## 5 Weisheiten im Umgang mit dem Google Assistant

Der Google Assistant lernt jeden Tag dazu. Sollte er zeitweise keine Antwort liefern, probiert die folgenden Tipps aus und schaut in die FAQ unter: [ravensburger-know.de](http://ravensburger-know.de)

### 1. Ok Google

Denkt daran, den Google Assistant mit *Ok Google* anzusprechen – dann hört er euch gerne zu.

### 2. Schweigen ist Gold!

Wenn einer von euch mit dem Google Assistant spricht, sollten die übrigen zuhören ...

### 3. (Geklammerte Hinweise)

Auf manchen Quizkarten gibt es zusätzliche Hinweise in runden Klammern. Diese sind als Hilfe für die Spieler gedacht, nicht für den Google Assistant. Verheimlicht sie ihm einfach!

### 4. Doppelt hält besser!

Antwortet der Google Assistant einmal nicht, stellt die Frage einfach nochmal.

### 5. Houston, wir haben ein Problem!

Sollte der Google Assistant trotz der Tipps eine Frage nicht beantworten, erhalten alle Spieler, die geantwortet haben, 1 Punkt.

Außerdem wird die **nächste** funktionierende Frage mit doppelten Punkten für die Spieler belohnt. Das gilt natürlich auch, falls die nächste Frage bereits die eines neuen Einzelspiels ist.

Wir danken dem gesamten Quiz-Team für seine Beiträge, insbesondere Ulrich Blum, Lena Böhler, Marvin Brischke, Julia Coschurba, Sarah Finke, Florian Füllenhals, David Heim, Philip Kiefer, Adrian Kirsch, Alexander Köhn, Tim Krämer, Daniela Leutenmaier, Tobias Liebing, Marlene Meissner, Susanne Peschl, Lisa Pfisterer, Claudia Rogler, Martin Sinn, Josef Terhorst, Jürgen Valentiner-Branth, Katja Volk, Verena Weber, Malte Will und Sandra Wöhler.