



DAS GROSSE QUIZ

Entdeckt die ganze Welt des Wissens!

1.800 spannende Fragen in 5 Kategorien erwarten euch in diesem kniffligen Ratespiel für clevere Quizzer und neugierige Rätsler. Spielt mit eurer Familie und Freunden und lernt dabei Neues. Auf geht's und taucht ein in die aufregende Welt von WAS IST WAS!

Spielziel

Jeder Spieler erhält ein Spielertableau mit unterschiedlichen Aufgaben. Wer es zuerst schafft, alle seine Aufgabenfelder mit einem Punkte-Chip zu belegen, gewinnt.



Inhalt

300 Quizkarten in 5 Kategorien

- Rund um die Welt (1)
- Wunder der Natur (2)
- Kultur und Sport (3)
- Durch die Zeiten (4)
- Einfach Genial (5)

1 Quiztableau mit Kategorienfeldern (6)
und Frageartenfeldern (7)

2 Fragezeichen-Figuren (8)

4 Tippscheiben in Spielerfarben (9)

4 Spielertableaus in Spielerfarben (9)

56 goldene Punkte-Chips (10)

9 blaue Joker-Chips (11)

4 Zusatz-Spielertableaus, doppel-
seitig (12) (für die Varianten 1 und 2)





9

12

4

9

9

8

1

6

5

12

10

9

9

12

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel: Löst alle Spielmaterialien vorsichtig aus den Stanztafeln.

Vor jedem Spiel:

- Jeder von euch erhält die Tippscheibe und das Spielertableau seiner Farbe.
- Legt das Quiztableau in die Tischmitte und stellt die beiden Fragezeichen dazu.
- Teilt die 300 Quizkarten nach Kategorien in 5 Stapel auf und mischt jeden dieser Stapel. Entscheidet euch, ob ihr mit den leichten Fragen (* / ab 8 Jahren) oder mit den schwereren Fragen (** / ab 11 Jahren) spielen wollt. Legt die Stapel dann mit dieser Seite nach oben an die Felder des Quiztableaus derselben Farbe.
- Legt die Punkte-Chips bereit.
- Legt die 9 Joker-Chips verdeckt und gemischt in die Tischmitte.
- Spielt ihr *Variante 1: Längeres Spiel* oder *Variante 2: Familienspiel*, wählt ihr nun auch die Zusatz-Spielertableaus aus (siehe Seite 8).

Jetzt geht's los!

Tip: Wenn ihr zusammen als Familie mit Erwachsenen und Kindern spielt, dann wählt ihr am besten die **Variante 2: Familienspiel** (siehe Seite 8).

Spielverlauf

Reihum ist immer einer von euch Quizmaster, zu Beginn ist das der jüngste Spieler.

Der Quizmaster ...

... wählt die Frageart und die Kategorie aus.

... liest die Frage laut vor und rät selbst mit.

... löst auf, welche Antwort stimmt (Rückseite der Fragekarte).

1. Frageart und Kategorie auswählen

Jede Frage hat eine Kategorie (*Rund um die Welt, Wunder der Natur, Kultur und Sport, Durch die Zeiten und Einfach Genial*) und eine Frageart (*ABC, Wahr oder falsch?* und *Schätzen*).



Antwort der Frage ist immer auf der Rückseite!

Der Quizmaster wählt aus, welche Kategorie und welche Frageart diese Runde gespielt wird, z.B. *Wunder der Natur* und *Schätzen*. Dafür versetzt er das blaue Fragezeichen auf das entsprechende Kategorienfeld und das rote Fragezeichen auf das entsprechende Frageartenfeld.



Wichtig: Der Quizmaster muss immer beide Fragezeichen auf neue Felder versetzen. Es darf also nie die gleiche Frageart und Kategorie wie in der Runde zuvor ausgewählt werden. Nur in der ersten Runde hat der Quizmaster freie Auswahl.

Dann nimmt der Quizmaster sich die oberste Fragekarte der entsprechenden Kategorie.

Kategorien

Rund um die Welt

Reisen, fremde Kulturen, Geografie und Geologie

Wunder der Natur

Tiere, Pflanzen und spannende Phänomene der Natur

Kultur & Sport

Spiele, Bücher, Musik, Sport und andere Freizeitvergnügen

Durch die Zeiten

Ereignisse seit der Entstehung der Welt bis heute

Einfach Genial

Geniale Denker, Philosophen, Naturwissenschaft, Technik und Erfindungen

Fragearten



ABC? Ihr bekommt 3 verschiedene Antwortmöglichkeiten und müsst die richtige davon auswählen.



Wahr oder falsch? Stimmt das wirklich? Stellt auf eurer Tippscheibe entweder Wahr oder Falsch ein.



Schätzen! Schätzt, in welchen Antwortbereich die Antwort fällt. Ihr habt 12 verschiedene Antwortbereiche.

Achtung: Die Zahlen der Antworten werden auf- und abgerundet. Ist die korrekte Antwort beispielsweise 3,6, muss auf der Tippscheibe 4 eingestellt werden. Ist die korrekte Antwort 16,7, muss auf der Tippscheibe der Antwortbereich 15 - 29 eingestellt werden. Achtet immer auf die Maßeinheiten.

2. Rätseln und tippen

Nun liest der Quizmaster die Frage (und die Antwortmöglichkeiten) der Frageart, die er gewählt hat, laut vor.

Tipp: Um sicher zu gehen, dass kein Mitspieler die Antwort auf der Rückseite lesen kann, kann der Quizmaster die Antwort mit der Hand oder dem Finger verdecken.

Jetzt nehmen alle Spieler, auch der Quizmaster selbst, ihre Tippscheiben und stellen verdeckt ein, was sie für die richtige Antwort halten.

Beispiel: Der Quizmaster stellt die Schätzfrage: „Seit wann besteht die Bundesrepublik Deutschland? Seit 19..“. Julia kennt die Antwort „49“, da sie weiß, dass die Bundesrepublik im Jahr 1949 gegründet wurde. Deswegen stellt sie auf ihrer Tippscheibe 30 – 79 ein, denn in diesen Bereich fällt die Antwort.

3. Auflösen

Wenn alle Spieler getippt haben, dreht der Quizmaster die Fragekarte **auf die Rückseite** um. Unten auf der Karte steht die Auflösung der Frage der Vorderseite. Er liest nun laut die Antwort vor. Alle Spieler, die richtig lagen, dürfen sich nun einen Punkte-Chip nehmen.

4. Aufgaben erfüllen

Der Punkte-Chip darf nun auf ein **unbelegtes** Aufgabenfeld des Spielertableaus gelegt werden, falls die beantwortete Frage die Aufgabe erfüllt hat.

Es gibt drei Arten von Aufgaben:



Für diese Aufgabe muss eine Frage der entsprechenden Kategorie korrekt beantwortet werden.



Für diese Aufgabe muss eine Frage der entsprechenden Frageart korrekt beantwortet werden.



Hier muss eine Frage einer beliebigen Kategorie oder Frageart korrekt beantwortet werden.

Wenn ein Spieler mehrere Aufgabenfelder belegen könnte, darf er auswählen, auf welches dieser Felder er seinen Punkte-Chip legen will.



Beispiel: Tobi hat die Frage **Einfach Genial - ABC** richtig beantwortet. Er kann seinen Punkte-Chip nun entweder auf das ABC-Feld legen oder auf das ?-Feld. Das Einfach-genial-Feld ist schon belegt. Er entscheidet sich dafür, das ABC-Feld zu belegen.

Ein Spieler kann mit seinem Punkte-Chip keine Aufgabe mehr belegen?

Dann tauscht er diesen Chip gegen einen **Joker-Chip**. Er nimmt sich dafür einen der verdeckten Joker und legt ihn vor sich ab. Wenn es keine Joker-Chips mehr gibt, hat der Spieler leider Pech gehabt.

Wenn alle Spieler ihre Punkte-Chips gelegt haben, beginnt die nächste Runde: Der linke Nachbar des Quizmasters wird neuer Quizmaster, wählt eine Frage aus usw.

Die Joker



1. Spicken: Der Spieler darf nachdem alle Spieler ihre Antwort eingestell haben, bei einem Mitspieler seiner Wahl auf die Tippscheibe schauen und dann, falls er das will, seinen Tipp ändern. Seine Mitspieler dürfen ihre Tipps allerdings nicht mehr ändern.



2. Auswahl ändern: Nachdem der Quizmaster Frageart und Kategorie ausgewählt hat, darf der Spieler entweder das blaue oder das rote Fragezeichen versetzen.



3. Punkte-Chip versetzen: Der Spieler darf einen seiner Punkte-Chips zu einem beliebigen Zeitpunkt von einem seiner Aufgabenfelder auf ein beliebiges freies Aufgabenfeld legen.

Danach kommt der Joker-Chip zurück zu den verdeckten Joker-Chips und die Chips werden wieder kurz gemischt.

Spielende

Sobald ein Spieler alle Aufgaben lösen konnte, also auf allen seinen Aufgabenfeldern ein goldener Punkte-Chip liegt, endet das Spiel und er gewinnt. Schaffen mehrere Spieler gleichzeitig ihre letzte Aufgabe, können sie den Gewinner durch eine finale Fragerunde ermitteln: Es werden so lange Fragen gestellt, bis nur einer die Frage richtig beantwortet und dadurch das Spiel gewinnt.

Variante 1: Längeres Spiel

Wenn ihr etwas länger spielen wollt, könnt ihr zusätzlich mit den weißen Zusatz-Spielertableaus mit weiteren Aufgaben spielen. Auf der Vorderseite sind jeweils zwei zusätzliche Aufgaben, auf der Rückseite sogar vier.

Jedes Zusatz-Spielertableau ist dabei unterschiedlich. Mit dem jüngsten Spieler beginnend sucht ihr euch der Reihe nach ein Zusatz-Spielertableau aus und legt es neben euer Spielertableau.

Das Spiel verläuft wie das Grundspiel.

Gewonnen hat, wer zuerst alle Aufgabenfelder seines Spielertableaus und des Zusatz-Spielertableaus mit Punkte-Chips belegt hat.

Variante 2: Familienspiel

In Spielerunden mit Kindern und Erwachsenen könnt ihr vereinbaren, dass die jüngeren Mitspieler weniger Aufgaben lösen müssen, um zu gewinnen als die älteren. Nehmt dafür die weißen Zusatz-Spielertableaus mit zusätzlichen Aufgaben. Zudem können jüngere Spieler bereits zu Beginn Joker erhalten.

Zum Beispiel:

8 - 9 Jahre: Spielertableau + 1 Joker-Chip

10 - 11 Jahre: Spielertableau

12 - 13 Jahre: Spielertableau + Zusatz-Spielertableau mit 2 Aufgaben (Vorderseite)
+ 1 Joker-Chip

14 - 15 Jahre: Spielertableau + Zusatz-Spielertableau mit 2 Aufgaben (Vorderseite)

Ab 16 Jahre: Spielertableau + Zusatz-Spielertableau mit 4 Aufgaben (Rückseite)

Abhängig vom Wissensstand könnt ihr natürlich auch eine andere Verteilung wählen.

Das Spiel verläuft wie das Grundspiel.

Gewonnen hat, wer zuerst alle Aufgaben seines Spielertableaus und des Zusatz-Spielertableaus belegt hat.

Design: Bluguy Grafik-Design
Redaktion: Annette Ulmer
3-D-Grafik: Fiore GmbH

© 2018 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 - 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
Kosmos.de, info@kosmos.de

© 2018 Tessloff Verlag, Nürnberg. All rights reserved.
www.wasistwas.de

Art.-Nr.: 697891