

Für 1 – 6 Spielerinnen und Spieler
ab 16 Jahren.



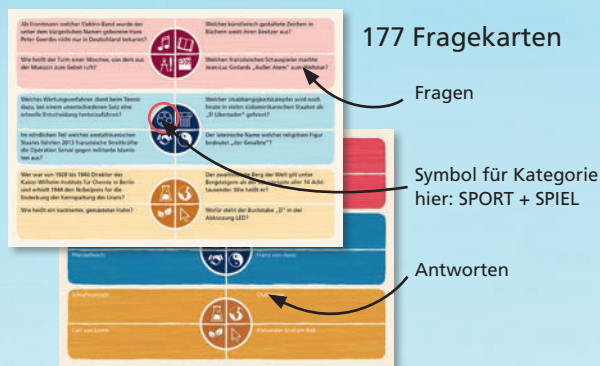
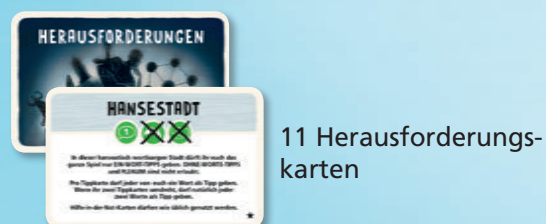
AUF QUIZTOPIA.DE
FINDET IHR EINE
VIDEOANLEITUNG.

QUIZTOPIA

Ein kooperatives Quizspiel

Quiztopia ist in Gefahr! Finstere Mächte versuchen eure Stadt auf die dunkle Seite zu ziehen.
Höchste Zeit, dass ihr euch verbündet. Nur zusammen könnt ihr die dunkle Seite
besiegen und eure Stadt wieder bunt machen.

SPIELMATERIAL



Wow! Geht's auch 'ne Nummer kleiner? „Die dunkle Seite besiegen ...“ – ist das nicht ein wenig viel Pathos für ein Quizspiel?

Lass mich.

1 Kartenhalter

So zieht ihr im Spielverlauf die Fragekarten aus dem Kartenhalter:



1 Anleitung mit Kampagnenkarte

SPIELAUFBAU



Es gibt vier **Schwierigkeitsgrade**: Normal, Schwer, Wahnsinn und Hölle, Hölle, Hölle.

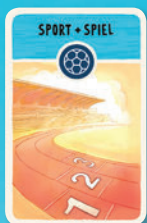
Einigt euch auf einen und nehmt die zugehörige **Übersichtskarte**.

Legt sie so auf den Tisch, dass ihr links, rechts und unten Platz habt, um Karten anzulegen.



Die Übersichtskarte fasst den Spielaufbau und die Regeln in aller Kürze zusammen, damit ihr in Zukunft möglichst selten das Regelheft in die Hand nehmen müsst.

Hier seht ihr, wie viele Gebäude ihr gewinnen müsst und wie viele ihr höchstens verlieren dürft, um zu gewinnen.



Mischt die 12 **Gebäudekarten (Kategorien)**. Schaut in die Tabelle und zählt je nach Spieleranzahl entsprechend viele **Gebäudekarten** ab, die ihr mit ihrer **dunklen Seite nach oben nebeneinander** in die Tischmitte legt. (Anzahl der dunklen Gebäude ist Spielerzahl +2)

| | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|---|---|---|
| Spielerinnen und Spieler | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Dunkle Gebäude zu Spielbeginn | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |



Nebeneinander!
Nicht gestapelt!



Verteilt sie einfach auf dem Tisch.

Legt nun die restlichen **Gebäudekarten** mit ihrer **bunten Seite nach oben nebeneinander** in die Tischmitte. Die dunklen Gebäude tendieren zur dunklen Seite. Durch nur eine falsche Antwort gehen sie verloren. Die bunten Gebäude tendieren zur bunten Seite, also zu euch. Durch nur eine richtige Antwort könnt ihr sie gewinnen.



Zählt **24 Fragekarten** ab und legt sie **mit der Frageseite nach oben** in den Kartenhalter. Die restlichen Fragen kommen zurück in die Schachtel. Legt die **Abdeckkarte** auf die Fragen.

Die Symbole auf den Fragekarten korrespondieren mit den Symbolen auf den Gebäudekarten.



Damit niemand spicken kann, ist doch klar!



Legt je nach Schwierigkeitsgrad **zwei bis vier Tippkarten nebeneinander** aus. Die aktive Seite (ohne Pfeil) liegt oben.

| | | | | |
|--------------------|--------|--------|----------|---------------------|
| Schwierigkeitsgrad | Normal | Schwer | Wahnsinn | Hölle, Hölle, Hölle |
| Tippkarten | 4 | 3 | 2 | 2 |



Mischt die **Hilfe-in-der-Not-Karten** und bildet daraus einen verdeckten Stapel. **Zieht eine Hilfe-in-der-Not-Karte** und legt sie **offen** rechts neben die Übersichtskarte. Diese steht euch schon zu Spielbeginn zur Verfügung. Legt den restlichen Stapel auf seinen gekennzeichneten Platz auf der Übersichtskarte.



Legt die Herausforderungen in die Schachtel zurück. Später, wenn ihr eine der schwierigeren Varianten oder die Kampagne spielt, könnt ihr noch **eine oder mehrere Herausforderungen** ziehen oder auswählen und links neben die Übersichtskarte legen.



Mehr dazu am Ende der Anleitung.



Herausforderungen sind eh noch keine gute Idee fürs erste Spiel ...

Entscheidet selbst, wer von euch das Spiel beginnt.



Wenn ihr an dieser Entscheidung scheitert, ist das Spiel wahrscheinlich sowieso nichts für euch.

Wenn ihr später mit Herausforderungen spielt, platziert ihr diese hier.

Hier werden im Spielverlauf gewonnene Gebäudekarten abgelegt, hier verlorene.

Spielaufbau für 4 Spielerinnen und Spieler:



SPIELZIEL

Gewinnt durch richtige Antworten genug Gebäude, um eure Stadt der Dunkelheit zu entreißen. Dafür habt ihr nur 24 Fragen „Zeit“!



Ja, genau. Deswegen solltet ihr die 24 Fragekarten abzählen.

| | | | | |
|--------------------|--------|--------|----------|---------------------|
| Schwierigkeitsgrad | Normal | Schwer | Wahnsinn | Hölle, Hölle, Hölle |
| Benötigte Gebäude | 8 | 9 | 10 | 11 |

SPIELRUNDE

GEBÄUDE WAHLEN UND FRAGE BEANTWORTEN:

Wenn du an der Reihe bist, wähle ein beliebiges Gebäude, das noch in der Mitte liegt. Die Person rechts von dir zieht eine Fragekarte und liest dir die Frage der zum Gebäude gehörenden Kategorie vor. Farben und Symbole helfen euch beim Finden der richtigen Frage.

Du musst alleine antworten!

Brauchst du Hilfe? Falls ihr eine aktive **Tippkarte** habt, dürfen die anderen diese umdrehen, um dir zu helfen. Dies ergibt natürlich nur Sinn, wenn sie glauben, selbst die Antwort zu wissen.

Generell gilt: Keiner von euch darf sich die Antwort ansehen, außer ihr setzt eine Hilfe-in-der-Not-Karte ein, die das erlaubt.

TIPPKARTEN:

Wenn ihr **eine aktive** Tippkarte umdreht, dürfen alle, die nicht an der Reihe sind, entweder **je ein Wort** als Tipp geben oder durch **Pantomime, Summen und Geräusche** Hinweise geben. Ihr müsst euch entscheiden, ob ihr gemeinsam **EIN-WORT-TIPPS** oder gemeinsam die pantomimischen **OHNE-WORTE-TIPPS** geben wollt.



Die Karte muss dabei natürlich so gehalten werden, dass niemand die Antwort auf der Rückseite lesen kann, ihr Schlauberger.



Am besten ihr lasst sie auf dem Tisch liegen.



Dürfen heißt nicht müssen.



Natürlich kann es vorkommen, dass sich manche Tipps widersprechen.



Oder dass man einen Tipp nicht versteht.



Was denn! Spiegelei war ein super Tipp!



Jetzt fang nicht schon wieder damit an.

* EIN-WORT-TIPPS:

Jede(r) aus der Gruppe darf genau ein Wort als Tipp geben.

Das Wort darf kein Teil der Antwort, keine Übersetzung, kein Gleichklang und kein Reim auf die Antwort sein.

* OHNE-WORTE-TIPPS:

Ihr dürft durch **PANTOMIME, SUMMEN und GERÄUSCHE** Tipps geben. Ihr dürft NICHT Buchstaben oder Zahlen pantomimisch darstellen.

Es ist erlaubt, die Antwort in Teilworte zu zerlegen und diese nacheinander darzustellen.

Ihr dürft mit euren Fingern anzeigen, in wie viele Teilworte ihr die Antwort zerlegt habt.

Und ihr dürft mit Fingern anzeigen, das wievielte Teilwort ihr gerade darstellt.

Es dürfen sich auch mehrere von euch beliebig umfangreich an der Pantomime beteiligen. Ihr dürft auf Dinge oder Personen im Raum zeigen. Nicken und Kopfschütteln ist natürlich erlaubt. Diejenigen, die Tipps geben, dürfen sich flüsternd abstimmen.

Falls die EIN-WORT- oder OHNE-WORTE-TIPPS nicht zum richtigen Geistesblitz geführt haben, dürfen die anderen **eine weitere aktive Tippkarte** verbrauchen und umdrehen, um ein **PLENUM** abzuhalten.



Ja, also insgesamt zwei. Voll gut gerechnet.

* PLENUM:

Wenn ihr ein PLENUM abhaltet – ihr habt dazu zwei Tippkarten umgedreht –, dürfen alle offen diskutieren und sich gemeinsam auf eine Antwort einigen. Wer gerade an der Reihe ist, entscheidet, falls ihr euch nicht einigen könnt.



Ist die gesuchte Antwort „Paris“ wären „Frankreich“ oder „Kondome“ wahrscheinlich gute Tipps.



„Pariser“ wäre hingegen nicht erlaubt. Klar, oder?



Und „Currywurst“ wäre erlaubt, aber bescheuert.



Natürlich ohne dabei zu reden!



Beispiel gefällig? 4 Finger deuten 4 Teilworte an.

Erstens: Jemand deutet auf das Gemüse im Topf auf dem Herd. Zweitens: Jemand rührt in der Luft und ein anderer schüttelt sein Glas. Drittens: Jemand summt die Titelmelodie des Paten. Viertens: Einer malt ein Gebäude mit spitzem Turm in die Luft, während eine andere „Ding Dong“ macht.



Gemüse? Mischen? Pate? Kirche? Gemüse-mischen-pate-kirche? Also ... ! Nicht Gemüse! Gar! Garmisch-Partenkirchen!



Da soll noch mal jemand behaupten, ein Wort lasse sich nicht durch Pantomime und Geräusche darstellen ...



Und selbst wenn es nicht klappt, dann sah das Ganze immerhin ziemlich witzig aus.



Und vergesst das Summen nicht. Eine gesummte Nationalhymne kann zum Beispiel den Tipp geben, in eine andere Sprache zu wechseln.

Solltet ihr keine aktive Tippkarte haben, dürft ihr eine Fragekarte aus dem Kartenhalter ungenutzt abwerfen, um eine verbrauchte Tippkarte zu reaktivieren und wieder auf die aktive Seite zu drehen. Das dürft ihr auch mehrfach tun.

Aber Vorsicht, wenn euch die Fragekarten ausgehen, bevor ihr euer Ziel erreicht, habt ihr verloren.

HILFE IN DER NOT:

Ihr dürft **jederzeit** eine oder mehrere der offen liegenden **Hilfe-in-der-Not-Karten** einsetzen. Jede darf nur einmal eingesetzt werden und kommt danach aus dem Spiel. Was sie bewirken, steht jeweils auf der Hilfe-in-der-Not-Karte.

AUSWERTUNG:

Solange du dich noch nicht auf eine Antwort festgelegt hast, dürfen die anderen durch Tippkarten oder Hilfe-in-der-Not-Karten intervenieren. Nachdem du dich (mit oder ohne Hilfe) auf eine Antwort festgelegt hast, kommt es zur Auswertung.

| GEWÄHLTES GEBÄUDE WAR: | ANTWORT RICHTIG: | ANTWORT FALSCH: |
|------------------------|--|--|
| DUNKEL | Gebäude wird bunt. Es tendiert jetzt zu euch. Durch eine weitere richtige Antwort in dieser Kategorie könnt ihr es gewinnen. | Gebäude verloren! Nehmt das gewählte Gebäude aus der Mitte und legt es bei der Übersichtskarte unter „Verliert max. X Gebäude“ an. Ihr dürft zum Trost eine weitere Hilfe-in-der-Not-Karte aufdecken! |
| BUNT | Gebäude gewonnen! Nehmt das gewählte Gebäude aus der Mitte und legt es bei der Übersichtskarte unter „Gewinnt X Gebäude“ an. Ihr seid eurem Ziel einen Schritt näher gekommen! | Gebäude wird dunkel. Es tendiert jetzt zur dunklen Seite. Durch eine weitere falsche Antwort in dieser Kategorie werdet ihr es verlieren. |

Die Fragekarte ist nun verbraucht. Legt sie zur Seite auf einen **Ablagestapel**.

REAKTIVIERUNG DER TIPPKARTEN:

Solltest du **ALLEINE RICHTIG** geantwortet haben, darfst du zur Belohnung eine **verbrauchte Tippkarte umdrehen**, um sie zu reaktivieren. Sind bereits alle Tippkarten aktiv, entfällt das.

Nun ist die Person links von dir an der Reihe, wählt eine Gebäudekarte und du liest die entsprechende Frage vor.



Ja, allein heißt ohne Tipps der anderen.

SPIELENDE

Ihr habt verloren, wenn ...

- * ... ihr die **letzte Fragekarte verbraucht** und die vom Schwierigkeitsgrad vorgegebene Anzahl Gebäude noch nicht gewonnen habt.
- * ... ihr **mehr Gebäude verloren habt**, als euch laut Schwierigkeitsgrad erlaubt ist. Die Übersichtskarte hilft euch, dies im Blick zu behalten.

Ihr habt gewonnen, wenn ...

- * ... ihr **alle Vorgaben des Schwierigkeitsgrads** (und ggf. der Herausforderungen) erfüllt habt. Die Übersichtskarte hilft euch, dies im Blick zu behalten.

Solltet ihr zu diesem Zeitpunkt noch kein Gebäude verloren haben, dürft ihr natürlich weiterspielen, um euch der ultimativen Herausforderung zu stellen: Die ganze Bäckerei!

Versucht alle 12 Gebäude zu gewinnen.



Falls ihr das nicht schafft, gilt euer Spiel aber weiterhin als gewonnen.



Solltet ihr die Hilfe-in-der-Not-Karte „Besetzung“ haben oder durch den Verlust des Gebäudes ziehen, habt ihr noch eine Chance und dürft weiterspielen. Ihr müsst die Besetzung dann so schnell wie möglich einsetzen.



Ihr wisst schon ... „Wir wollen nicht ein Stück vom Kuchen ...“



„... wir wollen die ganze Bäckerei.“

WICHTIGE REGELN, DIE OFT VERGESSEN WERDEN:

- * Wenn du alleine richtig geantwortet hast, darfst du eine Tippkarte reaktivieren.
- * Wenn ihr ein Gebäude verliert, dürft ihr eine neue Hilfe-in-der-Not-Karte ziehen.
- * Jede Hilfe-in-der-Not-Karte kann nur einmal eingesetzt werden und muss danach in die Schachtel zurückgelegt werden.
- * Ihr dürft Fragekarten abwerfen, um Tippkarten zu reaktivieren.
- * Benutzte Fragekarten werden auf einen Ablagestapel gelegt. Legt sie keinesfalls wieder in den Kartenhalter.



Wenn du denkst, es geht nicht mehr, kommt von irgendwo eine Hilfe-in-der-Not-Karte her.

ANTWORTEN AUF HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN:

- * Dreht sofort eine aktive Tippkarte um, wenn jemand, der nicht an der Reihe ist, aus Versehen einen Tipp gibt. Es dürfen dann natürlich auch die anderen aus der Gruppe einen entsprechenden EIN-WORT-TIPP geben. Gibt es keine aktive Tippkarte mehr, muss sofort eine der übrigen Fragekarten abgeworfen werden, um eine der Tippkarten zu reaktivieren, die dann sofort genutzt werden muss.
- * Falls jemand sogar mit der Antwort herausplatzt, müsst ihr zwei aktive Tippkarten umdrehen. Habt ihr nicht genug aktive Tippkarten, müsst ihr für jede fehlende eine Fragekarte abwerfen.
- * Bei einer Frage nach einem Namen reicht die Nennung des Nachnamens.
- * Ja, ihr dürft die restlichen Fragekarten zählen, um festzustellen, ob ihr überhaupt noch gewinnen könnt.
- * Nein, wer sich durch eine Hilfe-in-der-Not-Karte die Antwort ansehen durfte, darf in einem eventuell darauf folgenden Plenum nicht mitdiskutieren! Falls aber jemand anders aus deinem Team durch den Tipp auf die Antwort gekommen ist, darf er oder sie natürlich mitdiskutieren.
- * Bei Antworten mit Schrägstrichen wie z. B. „Berlin/London/Paris“ muss man nicht alle diese Antworten nennen, sondern nur die gefragte Menge, z. B. zwei von drei.



Sogenannte Sprechdenker ...



Dadurch habt ihr eine Tippkarte reaktiviert und verbraucht sie augenblicklich. Capice?



Außer natürlich, wenn explizit nach dem Vornamen gefragt war.



Is' klar, oder?

STOPPI!

Wenn ihr bis hierher gelesen habt, seid ihr bereit für euer erstes Spiel. Den Rest der Anleitung müsst ihr erst lesen, wenn ihr euch neuen Herausforderungen oder der Kampagne stellen wollt.

HERAUSFORDERUNGEN

Ihr habt das Spiel schon mehrfach gemeistert? Dann stellt euch neuen Problemen. Zieht (oder wählt) beim Spielaufbau eine (oder mehrere) Herausforderungen und haltet euch an die neuen Regeln und Zielvorgaben. Wenn ihr mit mehreren Herausforderungen auf einmal spielen wollt, achtet auf das Symbol in der unteren rechten Ecke mancher Herausforderung. Pro Symbol könnt ihr nur eine Karte davon wählen.



Manche Herausforderungskarten zeigen ein Symbol in der rechten unteren Ecke.

Drei Herausforderungen (Innenstadt, Szeneviertel, Stadtrand) bringen neue Niederlagebedingungen ins Spiel. Wenn ihr ein Gebäude verliert, von dem eure Herausforderung verlangt, dass ihr es gewinnt, und ihr keine Chance mehr habt, es zurückzubekommen, habt ihr verloren. (Ausnahme: Die Hilfe-in-der-Not-Karte „Besetzung“ und die Herausforderungskarte selbst geben euch die Möglichkeit, verlorene Gebäude wieder in die Mitte zu legen.)

SOLO-SPIEL

Du kannst Quiztopia auch alleine spielen.

Entferne die Hilfsaktionen **Insidertipp**, **Benefizvorstellung** und **Datenleak** aus dem Stapel der Hilfsaktionen und lege sie in die Schachtel. Falls du mit Herausforderungen spielst, entferne **Filmstudios** und **Hansestadt** aus dem Stapel und lege sie in die Schachtel.

Tippkarten brauchst du für das Solo-Spiel natürlich auch nicht.



Außer du willst dir selbst Tipps geben.



Am besten pantomimische ...

KAMPAGNENREGEL

Die Kampagne ist eine aufeinanderfolgende Reihe von Spielen, in denen ihr versucht die Unterstützung elf verschiedener Städte für euch zu gewinnen, um am Ende alle 12 Gebäude der Hauptstadt QuizCity wieder bunt zu machen. Für die Kampagne werdet ihr sicherlich mehrere Abende brauchen. Ihr müsst nicht immer in derselben Gruppe antreten, aber es macht wahrscheinlich mehr Spaß. Die Kampagne ist die ultimative Quiztopia-Herausforderung. Stellt euch der Kampagne erst, wenn ihr gut mit dem normalen Spiel vertraut seid. Auf der letzten Seite dieser Regel ist die Kampagnenkarte abgedruckt. Ihr findet sie auch zum Ausdrucken im Netz: kosmos.de/quiztopia-anleitung

Sucht euch einen **Teamnamen** aus und tragt ihn ein. Entscheidet euch für einen **Schwierigkeitsgrad** und tragt ihn ein, nehmt euch die zugehörige Übersichtskarte. Ihr könnt die Kampagne in allen vier Schwierigkeitsgraden durchspielen. Die Siegbedingungen werden mitunter durch Herausforderungen verschärft und der Spielaufbau verändert.

Gewinnt eine Stadt nach der anderen! Ihr dürft euch vor jeder Partie aussuchen, welche Stadt ihr auf eure Seite ziehen wollt. Die Städte sind durch die zugehörigen Herausforderungen unterschiedlich schwierig: rosa = knackig, orange = hui, rot = heftig, dunkelrot = irre. Natürlich könnt ihr Städte, die ihr bereits gewonnen habt, kein zweites Mal wählen.

Nehmt euch die zur Stadt gehörenden **Herausforderungskarten** (bei z. B. Fragfurt ist das die Herausforderungskarte „Hochhäuser“) und befolgt ihre Anweisungen. Falls bei der Stadt zwei Herausforderungskarten angegeben sind, müsst ihr beide gleichzeitig befolgen!

Zu Beginn der Kampagne habt ihr nur **zwei Tippkarten** und **keine Hilfe-in-der-Not-Karten**. Diese könnt ihr euch im Laufe der Kampagne erspielen.

UNTERSTÜTZUNGEN:

Wenn ihr gewinnt, dann **markiert die Stadt** auf der Landkarte durch ein Kreuz als gewonnen. Außerdem unterstützt euch diese Stadt für den Rest der Kampagne. Sucht euch eine **Unterstützung** aus und markiert auch sie durch ein Kreuz.

Tippkarten, die ihr als Unterstützung bekommt, stehen euch zu Spielbeginn jeder weiteren Stadt zur Verfügung. Aus allen **Hilfe-in-der-Not-Karten**, die ihr als Unterstützung gewonnen habt, dürft ihr in nachfolgenden Spielen je **eine** auswählen und den Rest als verdeckten Stapel auf das Hilfe-in-der-Not-Karten-Feld auf der Übersichtskarte legen.

SPENDE:

Wenn ihr verliert, dürft ihr die Stadt nicht ankreuzen, dürft aber immerhin eine der **Münzen** ankreuzen. Für jede angekreuzte Münze bekommt ihr in folgenden Spielen **je eine Fragekarte mehr**.

Städte, in denen ihr verloren habt, dürft ihr beliebig oft wiederholen. (Auch zu einem späteren Zeitpunkt.)

Das Ziel der Kampagne ist, am Ende in der Hauptstadt QuizCity alle 12 Gebäude zu gewinnen. Dafür dürft ihr **alle erspielten Unterstützungen** einsetzen. Auch **alle erspielten Hilfe-in-der-Not-Karten** stehen euch ausnahmsweise in der QuizCity-Runde schon beim Spielstart zur Verfügung!

Achtung: QuizCity dürft ihr erst wählen, wenn ihr alle anderen Städte gewonnen habt.



Es ist natürlich empfehlenswert nicht direkt bei den heftigen Städten anzufangen.



Verboten ist es aber nicht ...



Das heißt, ihr könnt doch erstmal eine knackige Stadt spielen, nachdem ihr zu Beginn in einer irren Stadt verloren habt.



Ist ja auch echt 'ne bescheuerte Idee mit 'ner irren Stadt anzufangen ...



Ja, alle!



Die ganze Bäckerei!

DANKSAGUNG: Fragen, Fragen, Fragen ... So viele Fragen. Vielen Dank an alle, die geholfen haben Fragen zu finden und zu bearbeiten: Daniel Danzer, Cindy Denner, Alexandra Kunz, Tobias Mühlbacher, Conny Rist, Daniela Rupp, Bärbel Schmidts, Annette Schroedel, Killian Vosse. Testen, Testen, Testen ... So viele Testrunden. Vielen Dank an Axim, Boris, Daniel, Doro, Felix, Franzi, Jufi, Greif Leinus, Helena, Lizzy, Maik, Niels, Regina, Roman, Sebastian und Stefan. Unser Dank gilt Anton Lenders für die Kooperation bei der Namensnennung Quiztopia.

INFORMATIONEN ZUM MATERIAL: Der Kartenhalter wurde aus Fasal® gefertigt, das aus Holz und nachwachsenden Rohstoffen besteht. Der Hauptbestandteil Holz stammt aus nachhaltig bewirtschafteten Wäldern, die im PEFC-System zertifiziert sind.

Illustration und Gestaltung: Astrid Henn, Lisa Bender
Grafik: Bluguy Grafikdesign
Technische Produktentwicklung: Monika Schall
Videoanleitung: Niels Rumpf
Redaktion: Marc-Uwe & Maria Kling, Bärbel Schmidts, Kilian Vosse

© 2019 Marc-Uwe Kling

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 (0) 711 2191-0, Fax: +49 (0) 711 2191-199
info@kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN THE NETHERLANDS Art.-Nr.: 694296

SCHWIERIGKEITSGRAD:

QUIZTOPIA

TEAMNAME:

K A M P A G N E

KAMPAGNENREGEL

GEWONNEN?

UNTERSTÜTZUNG ankreuzen

STADT ankreuzen

VERLOREN?

SPENDE ankreuzen

SPENDEN

Für jedes Kreuz hier bekommt ihr beim Spielstart eine **Fragekarte** mehr.



STADTLEVEL:

- knackig
- hui
- heftig
- irre

UNTERSTÜTZUNGEN

HILFE-IN-DER-NOT

- Benefizvorstellung
- Besetzung
- Datenleak
- Alternative Fakten
- Insidertipp
- Streik

Spielaufbau: Mischt alle angekreuzten **Hilfe-in-der-Not-Karten**, zieht eine davon und legt die anderen als Stapel verdeckt auf die Übersichtskarte.

TIPPKARTEN

- 1. Tippkarte
- 2. Tippkarte
- 3. Tippkarte
- 4. Tippkarte

Alles hier Angekreuzte steht euch bei Spielbeginn zur Verfügung.

NEUE REGEL

- Durch jede abgeworfene **Fragekarte** zwei **Tippkarten** statt einer reaktivieren

BEI SPIELBEGINN

- Zwei aufgedeckte **Hilfe-in-der-Not**-Karten
- Ein **dunkles Gebäude** auf bunt und dafür ein **buntes** auf dunkel drehen

