

ORIGINAL
Stadtquiz

ORIGINAL
Regioquiz

WISSEN SPIELEN ENTDECKEN
WER KENNT ?
stadt- & regioquiz



ALTER 14-99 JAHRE
2-6 ODER GRUPPEN
CA. 45 MIN

SPIELREGELN

www.wer-kennt-spiele.de



WISSEN SPIELEN ENTDECKEN
WER KENNT ?
stadt- & regioquiz



Spielart	Wissensquiz
Ziel des Spieles	den gesamten Spielplan mit den passenden Jetons zu füllen
Spieldauer	ca. 45 Minuten
Altersempfehlung	ab ca. 14 Jahren
Mitspieler	2-6 Spieler/Spielgruppen

SPIELUNTERLAGEN

Spielregeln, 280/500 Fragen, 1 Würfel, 6 Spielpläne, 24 Antwortkarten, 6 Tableaus mit 114 herausnehmbaren Jetons, 6 Jokerkarten, 4 Bildkarten, 1 Kartenhalter.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Mitspieler erhält seinen Spielplan ohne Jetons. Ausserdem vier Antwortkarten mit den Bezeichnungen A, B, C und D sowie eine Jokerkarte (bei zwei Spielern entfallen Komplizen- und Gruppenjoker). Die Fragekarten werden nach Schwierigkeitsstufen (1-6) sortiert und gemischt. Die Jetons (Gewinne) haben vier Größen und Wertigkeiten*: Straßen, Parks & Plätze/Städte & Gemeinden, Gebäude & Denkmäler/Sehenswürdigkeiten, Sehenswürdigkeiten & Typisches/Typisches und das Wahrzeichen/die Region. Mit dem Würfel wird der erste Quizmaster bestimmt (höchste Zahl), die anderen Mitspieler sind die Kandidaten. Der Quizmaster wechselt nach jeder Fragerunde der Reihe nach und ist in den nächsten

Fragerunden Kandidat. Eine Fragerunde ist dann beendet, wenn alle Kandidaten ausgeschieden sind oder die Frage der Kategorie 6 beantwortet wurde.

GEWINNSTUFEN/JETONZUTEILUNG

K Gewinn* (K = zuletzt richtig beantwortete Kategorie)

- 1** 1 Straße/Stadt
- 2** 2 Straßen/Städte oder 1 Gebäude/Sehenswürdigkeit
- 3** 3 Straßen/Städte oder 2 Gebäude/Sehenswürdigkeiten
- 4** 4 Straßen/Städte, 3 Gebäude/Sehenswürdigkeiten oder 1 Sehenswürdigkeit/Typisches
- 5** 4 Straßen/Städte, 4 Gebäude/Sehenswürdigkeiten oder 2 Sehenswürdigkeiten/Typisches
- 6** 5 Straßen/Städte, 4 Gebäude/Sehenswürdigkeiten, 3 Sehenswürdigkeiten/Typisches oder das Wahrzeichen/die Region

*Aufführung jeweils als Stadtquiz/Regioquiz.
Überschüsse können nicht in andere Motive getauscht werden

SPIELBEGINN

Der Quizmaster stellt die erste Frage an die Kandidaten und gibt ebenfalls die vier Lösungsmöglichkeiten bekannt (hierzu schiebt er die Karte in den Kartenhalter, um die Lösung, die auf der gleichen Seite steht, zu verdecken und die Frage gegebenenfalls herumzureichen). Die Kandidaten legen nun die von Ihnen angenommene

Lösung der Reihe nach verdeckt vor sich auf den Tisch. Hierbei können sie sich direkt entscheiden oder ihren Joker einsetzen. Dazu würfeln sie und erhalten dann den zur Ziffer gehörenden Joker (siehe Beschreibung). Die eingesetzte Jokerkarte wird danach vom Quizmaster einbehalten. Nachdem alle Kandidaten ihre Antwortkarte gelegt haben, werden diese gleichzeitig aufgedeckt und ausgewertet (einmal gelegte Antwortkarten können nicht zurückgenommen werden). Bei einer richtigen Antwort erreicht der Kandidat die Frage der nächsten Kategorie, bei einer falschen Antwort scheidet er für diese Fragerunde aus, fällt auf die zuletzt erreichte Gewinnstufe zurück und erhält seine entsprechenden Jetons ausbezahlt (siehe Gewinnstufen). Ein Aussteigen aus der Fragerunde macht keinen Sinn, da man in jedem Fall zur letzten Gewinnstufe zurückfällt. Nun stellt der Quizmaster die Frage der nächsthöheren Kategorie, vorausgesetzt, es sind noch Kandidaten im Spiel. Eine Fragerunde ist beendet, wenn alle Kandidaten ausgeschieden sind oder die Frage der Kategorie 6 beantwortet wurde. Nun beginnt eine neue Fragerunde mit einem neuen Quizmaster und neu verteilten Jokerkarten. Der Mitspieler, der so zuerst seinen Spielplan komplett mit passenden Jetons der vorgegebenen Motive vollständig gefüllt hat, ist der Sieger des Spieles.

JOKERKARTEN

Jeder Kandidat erhält zu Beginn jeder Fragerunde eine Jokerkarte (bei zwei Spielern entfallen Komplizen- und Gruppenjoker). Er kann diesen Joker bei einer Frage seiner Wahl einsetzen (muss aber nicht!) – aber nur einmal in jeder Fragerunde. Wurde ein Joker eingesetzt, behält der Quizmaster die Jokerkarte für diese Fragerunde ein. Wird ein Joker eingesetzt, würfeln der Kandidat.

Die Joker im Einzelnen:



Der 50/50 Joker – Der Quizmaster nimmt die vier Antwortkarten des Jokerkandidaten und gibt ihm zwei zurück. Unter diesen muss die richtige Lösung sein.



Der 75/25 Joker – Der Quizmaster nimmt die vier Antwortkarten des Jokerkandidaten und gibt ihm drei zurück. Unter diesen muss die richtige Lösung sein.



Der Komplizenjoker – Der Jokerkandidat fragt einen weiteren Kandidaten (oder sonstige Person außer dem Quizmaster) nach der Lösung. Hierfür gibt er diesem seine vier Antwortkarten und erhält eine Karte als Antworttipp zurück sowie die drei anderen Karten für seine noch zu definierende Antwort.



Der Gruppenjoker – hier sammelt der Quizmaster von jedem Kandidaten einen Antworttipp in Form einer Antwortkarte ein und legt selbst die richtige Antwort dazu. Diese Karten erhält der Jokerkandidat, wertet sie aus und gibt sie umgehend dem Quizmaster zurück, der sie dann wieder an die ursprünglichen Kandidaten zurückgibt.



Fragetausch – hier erhält der Jokerkandidat (und nur dieser!) nach Beendigung der Antwortauswertung eine Ersatzfrage der gleichen Kategorie in Form einer Einzelrunde.



Lucky Punch – Glück gehabt! Dieser Joker bringt den Kandidaten ohne Antwort eine Runde weiter.

SPIELLENDE

Hat ein Spieler seinen Spielplan komplett mit den vorgegebenen Jetons gefüllt, ist er der Gewinner. Gelingt dies mehreren Spielern gleichzeitig, werden Stichfragen gestellt – beginnend mit der Fragekategorie 4, bis nur ein Spieler die richtige Antwort nennt (in der Stichrunde gibt es keine Joker!).

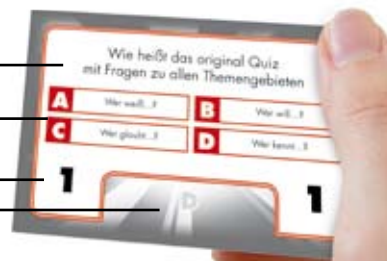
DIE FRAGEKARTE

Die Frage

Die Antworten

Die Kategorie

Die Lösung



IN EIGENER SACHE

Alle Inhalte wurden von den Autoren sorgfältig gesammelt und vom Lektorat überprüft. Da inhaltliche und sachliche Fehler nicht ausgeschlossen werden können, erfolgen alle Angaben ohne Garantie oder Verantwortung im Sinne der Produkthaftung. Die Nennung von Firmen und Marken in den Fragen sind ohne Wertung oder werbliche Empfehlung zu sehen. Bekannte Korrekturen befinden sich auf unserer Website unter "Outtakes".

DER KARTENHALTER

Der Quizmaster schiebt die Karte in den Kartenhalter und verdeckt die Lösung, die auf der gleichen Seite steht, um die Frage bei Bedarf herumzureichen.



Bitte beachten Sie, dass Kleinteile von Kindern verschluckt werden können und die Kartenkanten spitz sind. **Wer kennt...?** ist urheberrechtlich geschützt. Inhalte ohne Gewähr. Änderungen vorbehalten. Produziert in Deutschland. © FUGE GdBR, Brombergstraße 17, D-79102 Freiburg/Breisgau.

Fragen und Feedback an: info@wer-kennt-spiele.de. Bestellungen an: bestellung@wer-kennt-spiele.de

**NEU! SHOP
IM INTERNET**



ALLE SORTEN IM WEBSHOP

Jetzt auch online bestellbar*. Einfach, sicher und versandkostenfrei

*Es kann zu Ausverkäufen einzelner Sorten kommen. Auf unserer Website erfahren Sie auch alle unsere Verkaufsstellen vor Ort.

www.wer-kennt-spiele.de