

# SPIELANLEITUNG

2-16 45' 14+

## DIE KARTEN

## DIE FRAGENKARTEN

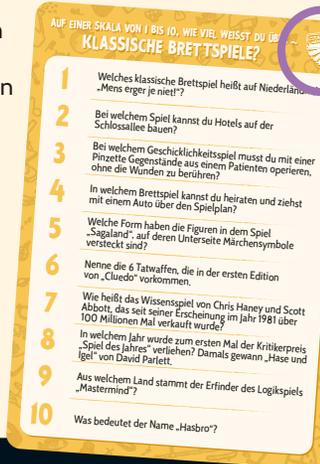
**KURIOSES**  
Ungewöhnliche und spezielle Themen

**WISSEN**  
Wissenschaft, typisches Schulwissen

**IM ALLTAG**  
Erwachsenenkrum, Schule des Lebens

**ZEITVERTREIB**  
Filme, Musik, Sport, Freizeitbeschäftigungen

Es gibt 4 Kategorien mit vielen abwechslungsreichen Themen, bei denen euer Team sein Wissen auf einer Skala von 1 bis 10 einschätzen muss.



WER KANN DIE GESTELLTEN FRAGEN BEANTWORTEN UND SCHAFFT ES ALS ERSTES INS ZIEL?

Schätze dein Wissen auf einer Skala von 1 bis 10 bei vielen verschiedenen Themen ein. Klingt einfach, oder?

## DIE SONDERKARTEN

### DIE CHALLENGE-KARTEN

Wenn euer Team auf diesem Feld landet, müsst ihr die Anweisungen auf der Karte befolgen. Was erwartet euch? Offene Fragen, Multiple-Choice-Fragen, die meisten Antworten in einer vorgegebenen Zeit – aber auch gemeine Sachen, die euch ausbremsen, oder tolle Sachen, die euch einen Schub geben.

### LOS GEHT'S

Diese Karte zieht ihr nur ganz am Anfang, um herauszufinden, welches Team das Spiel beginnt.

### FAST GESCHAFFT!

Sobald euer Team auf dem Zielfeld des Spielplans landet, müsst ihr die Frage auf dieser Karte richtig beantworten, um zu gewinnen!

## UND LOS GEHT'S

- 1 Bildet 2 bis 4 Teams aus je 1 bis 4 Personen. Legt ein Handy bereit, um mit dem Timer die Antwortzeit zu stoppen.
- 2 Habt ihr bemerkt, dass keine Spielfiguren in der Schachtel enthalten sind? Schaut euch um und findet einen kleinen Gegenstand (z. B. einen Lippenstift, eine Münze, ein Streichholz ...), der euer Team am besten repräsentiert und verwendet ihn als Spielfigur. Stellt eure Spielfiguren für ein klassisches Spiel über ungefähr 45 Minuten auf das Feld **Klassischer Start**.

- 3 Oder entscheidet euch für ein **schnelles Spiel**, das ungefähr 21 Minuten dauert, und stellt eure Spielfiguren auf das Feld **Schneller Start**. Zieht eine **LOS GEHT'S**-Karte und lest sie laut vor.
- 4 Ihr spielt **im Uhrzeigersinn**. Jedes Team beantwortet eine Frage in seinem Zug, danach ist das nächste Team am Zug (auch wenn es die Frage richtig beantwortet).



## SO WIRD GESPIELT

Die Kategorie der Frage wird durch das Feld bestimmt, auf dem die Spielfigur steht.  
Zum Beispiel beginnt jedes Team mit der Kategorie Kurioses.

### AUF EINEM KATEGORIEFELD:

Eine Person aus dem Team zu eurer Linken zieht die oberste Karte vom Stapel der Kategorie und liest das **Thema** (ganz oben auf der Karte) laut vor.

Jetzt hat euer Team kurz Zeit darüber zu diskutieren, wie gut ihr euch mit diesem Thema auf einer Skala von **1 bis 10** auskennt. Wenn ihr euch geeignet habt (bitte nicht trödeln), teilt ihr den anderen Teams die Zahl mit.

Die Person, die die Fragenkarte hält, liest jetzt die Frage zur genannten Zahl laut vor. Dabei verdeckt sie die Antworten auf der Rückseite, damit niemand schummeln kann.

Euer Team hat 31 Sekunden Zeit, um eine Antwort zu geben.

→ Beantwortet euer Team die Frage **richtig**, rückt ihr eure **Spielfigur** um **so viele Felder vor**, wie die Zahl der beantworteten Frage beträgt.

→ Beantwortet euer Team die Frage **falsch**, passiert nichts.

In beiden Fällen **endet euer Zug**.

### AUF EINEM CHALLENGEFELD:

Eine Person aus dem Team zu eurer Linken zieht die oberste Karte vom Stapel der Challenges und liest den **Titel** der Karte, die **Anweisungen** und die **Frage(n)** laut vor.

*Achtung: Obwohl ihr die Antworten in eurem Team diskutieren sollt, dürft ihr keine Smartphones, Lexika oder Rauchzeichen verwenden. Geisterbeschwörungen sind okay.*



## BEISPIEL



Das „Pöppel“-Team steht auf dem Kategorie-feld **Zeitvertreib**. Das **Thema** der Karte ist „Action-Filme“.

Die Teammitglieder denken, dass ihr Wissen über dieses Thema bei **3 von 10** liegt (mit Komödien kennen sie sich besser aus). Sie beantworten die Frage **richtig** und rücken ihre Spielfigur um **3 Felder** vor. In ihrem nächsten Zug müssen sie eine Frage der Kategorie **Kurioses** beantworten.

Hätten die Teammitglieder die Frage **falsch** beantwortet, rücken sie ihre Spielfigur nicht vor. In ihrem nächsten Zug müssen sie noch einmal eine andere Frage der Kategorie **Zeitvertreib** beantworten.

## SPIELENDE

Wenn euer Team zu Beginn eures Zuges auf dem **FAST GESCHAFFT!**-Feld steht, müsst ihr eine **FAST GESCHAFFT!**-Frage beantworten.

✗ Beantwortet ihr die Frage **falsch**, bleibt ihr stehen und müsst in der nächsten Runde noch einmal eine **FAST GESCHAFFT!**-Frage beantworten.

✓ Beantwortet ihr die Frage **richtig**, gewinnt ihr sofort das Spiel!

Das Spiel KWIZ, seine Fragen und Grafiken gelten als originale Inhalte und sind urheberrechtlich geschützt. Die Verwendung ist nur privaten Gruppen gestattet. Die Auswahl der Fragen ist subjektiv von den Autoren und Autorinnen getroffen worden. Wir bedanken uns herzlich bei unserem Immunsystem und unseren weißen Blutkörperchen.

DEUTSCHSPRACHIGE AUSGABE:

PROJEKTMANAGEMENT: Franziska Wolf

TEAM: Simon Blome, Max Breidenbach, Benjamin Fischer, Sophia Keßler, Sebastian Klinge, Christian Kox, Susanne Kraft, Katja Miller, Marvin Pietsch, Monika Planeta, Veronika Stallmann, Steffen Trzensky und Jessica Ullrich

### DREH AUF!

Sortiere die folgenden Gegenstände nach Lautstärke, beginnend mit dem leisensten.

- A. Waschmaschine
- B. Saturn-V-Rakete beim Start
- C. Feuerwehrsirene
- D. Maschinengewehr
- E. Rasenmäher

ANTWORT:  
1. ... (5 dB)  
2. ... (130 dB)  
... beim Start (203 dB)