

Quizduell

Das Spiel



Für 2 bis 6 Ratefüchse & Besserquizzer ab 12 Jahren

Design: Kreativbunker
Redaktion: Philipp Sprick

Inhalt



1 Sortierhilfe
(mit Sortierstreifen für die
Quiz- und Kategorienkarten)



19 Kategorien-
karten



278 Quizkarten



1 Dekodierer



6 Avatare



6 Quiztafeln



1 Sanduhr



53 Style-Plättchen



6 Punkte-
klammern



6 Tippsteine

Worum geht's?

Hier gewinnt, wer die richtigen Antworten auf knifflige Fragen parat hat. Dazu braucht's Köpfchen und ein wenig Glück – vor allem, wenn bis zu 6 Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten!

Vorbereitung

Vor der ersten Partie: Löst alle Stanzteile aus dem Rahmen. Legt den Sortierstreifen mittig in die Schachtel, so dass sich neben jeder Kategoriebezeichnung ein Fach befindet. Sortiert die zugehörigen Quizkarten dort passend ein.

Vor jeder Partie:

1. Legt die geöffnete **Schachtel** auf den Tisch. An ihrem Rand verläuft die Punkteleiste, innen sind alle Quizkarten griffbereit.
2. Mischt die 19 **Kategorienkarten** und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
3. Nehmt euch jeweils den Avatar, die Quiztafel, den Tippstein und die Punkteklammer eurer Wunschfarbe.
 - Legt euren **Avatar** mit einer der beiden Seiten vor euch ab. Ihr könnt die Gesichter nach Lust und Laune anpassen, indem ihr **Style-Plättchen** an die passende Stelle legt!
 - Legt eure **Quiztafel** samt **Tippstein** vor euch bereit.
 - Steckt eure **Punkteklammer** auf das silberne Feld 0 der Punkteleiste am Schachtelrand.
4. Platziert die **Sanduhr** und den **Dekodierer** neben der Schachtel.
5. Wählt jetzt noch aus, ob ihr mit den leichten, mittleren oder schweren Fragen (= 1, 2 oder 3 Sterne) spielen wollt.

Tipp: Beginnt am besten mit den leichten Fragen und steigert den Schwierigkeitsgrad ganz nach eurem Geschmack.



Los geht's!

Das Spiel läuft über 6 Runden. Jede Runde besteht aus zwei Schritten:

1. Kategorie auswählen
2. Quizzen und punkten

1. Kategorie auswählen

Der jüngste Spieler ist in der ersten Runde der Quizmaster. Er deckt 3 Karten vom Kategorienstapel auf und wählt eine davon aus. Dies ist die Kategorie für die aktuelle Runde. Die beiden anderen Kategorienkarten legt er zur Seite. Sie werden für diese Partie nicht mehr benötigt.

2. Quizzen und punkten

Der Quizmaster nimmt eine Quizkarte der entsprechenden Kategorie aus der Schachtel. Er liest die Quizfrage des ausgewählten Schwierigkeitsgrades und die 4 Antwortmöglichkeiten vor. Dann legt er die Karte für alle gut sichtbar auf den Tisch und dreht die Sanduhr um. *Ein Spieler kann die Lösung trotz Verschlüsselung lesen? Deckt das Lösungsfeld einfach mit einer anderen Quizkarte ab. Spielt außerdem mit „hauptamtlichen“ Quizmaster (siehe Variante).*

Während die Zeit läuft, geben alle ihren Tipp ab – auch der Quizmaster! Legt dazu euren Tippstein auf das Antwortfeld A, B, C oder D eurer Quiztafel. *Haltet euren Tipp geheim, indem ihr ihn mit einer Hand abdeckt.*

Sobald die Sanduhr durchgelaufen ist, zeigt jeder seinen Tipp. Dann entschlüsselt der Quizmaster die richtige Antwort: Dazu legt er den Dekodierer auf die rote Antwortfläche der Quizfrage, so dass der Lösungsbuchstabe sichtbar wird. *Achtung: Manchmal steht die Antwort auf dem Kopf o. Ä.*

Wer richtig liegt, erhält 1 Punkt auf der Punkteleiste am Schachtelrand.

Anschließend nimmt der Quizmaster eine neue Quizkarte und stellt die nächste Frage usw. Sobald 3 Fragen aus dieser Kategorie gestellt und gewertet wurden, endet die Runde. Der Quizmaster legt die Kategoriekarte zur Seite. Sein linker Nachbar wird der neue Quizmaster. Die nächste Runde beginnt erneut mit der Kategorienauswahl.

Spielende

Nach 6 Runden (= wenn der Kategorienstapel bis auf 1 Karte aufgebraucht ist) endet das Spiel. Wer jetzt die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei einem **Unentschieden** kommt es zum Stechen: Stellt nacheinander Fragen der übrig gebliebenen Kategorie. Sobald bei einer Frage nur ein Spieler richtig liegt, hat er gewonnen.

Varianten

Teamspiel

Bildet zwei ungefähr gleich große Teams, die gegeneinander antreten. Jedes Team erhält alle Materialien einer Farbe. Die Teammitglieder tippen gemeinsam. Dazu müssen sie sich natürlich absprechen – am besten ohne dem gegnerischen Team dadurch Hinweise zu geben ...

Turnierspiel

Immer 2 Spieler treten im Schnell-Duell über 3 Runden (= 9 Fragen) gegeneinander an. Lost aus, wer gegen wen spielt. Nehmt dafür die Quiztafeln, dreht sie um, mischt sie und zieht jeweils 2. Die Verlierer der Duelle scheiden aus. Die Gewinner treten jeweils im nächsten Durchgang gegeneinander an, bis der Gesamtsieger feststeht. Wer – bei ungerader Spieleranzahl – keinen Gegenspieler zugelost bekommt, ist direkt im nächsten Durchgang!

Level 1 bis 3

Spielt für mehr Abwechslung mit wechselnden Schwierigkeitsgraden, z.B. pro Kategorie je eine leichte, mittlere und schwere Frage.

Quizmaster

Natürlich könnt ihr auch einen „hauptamtlichen“ Quizmaster bestimmen. Er quizzt selbst nicht mit, kann dafür aber die Kategorien und Fragen passend zur Gruppe auswählen, auf die Zeit achten, die Punkte vergeben usw. Und er darf das Geschehen kommentieren!



Hol dir die Würfelaugen für deine App!

Gib in der App unter „Spieler suchen“ den folgenden Code ein:



Ravensburger-Quizduell-Brettspiel

Hinweis: Leichte Fragen konnten 7 von 10 App-Nutzern lösen, schwere dagegen nur 3 von 10.

Alle Fragen sind auf dem zu Redaktionsschluss (Mai 2014) aktuellen Stand.

© 2012-2014 by FEO Media AB
© 2014

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com