Nils Hagemann

Spielregeln

Herzlichen Glückwunsch! Ihr seid gerade Mitglieder im ***Quiz Club*** geworden und könnt euch nun auf viel Spaß und Interaktion in einem ungewöhnlichen Quizspiel für 3-8 Spielerinnen freuen.

Diese Spielregel verwendet das Wort **Spielerin** als Standard. Dies dient lediglich der besseren Lesbarkeit. Wir sind der Überzeugung, dass Spiele verbinden - über alle Unterschiede hinweg - unabhängig von der Sprachwahl der Anleitung. Wir freuen uns, wenn auch ***Quiz Club*** alle Menschen beim Spielen verbindet.

Das Spiel

Quiz Club ist ein rundenbasiertes Quizspiel, bei dem abwechselnd „kooperativ“ (zusammen mit einer Mitspielerin) oder „kompetitiv“ (gegen eine Mitspielerin) gespielt wird.

Wird in einer Runde *miteinander* gespielt (**kooperative Runde**), erhalten nicht nur diejenigen Punkte, die eine Frage richtig beantworten – so wie ihr es vielleicht aus anderen Quizspielen kennt -, sondern auch diejenigen, die die Frage gestellt haben. Allerdings nur dann, wenn diese Frage auch richtig beantwortet wurde.

Wird in einer Runde *gegeneinander* (**Wettbewerbsrunde**) gespielt, ändert sich für die Spielerin, die befragt wird, nichts. Sie bekommt weiterhin Punkte für richtige Antworten.

Für die Fragende läuft es aber diesmal etwas anders ab. Sie bekommt nur dann die meisten Punkte, wenn es ihr gelingt, eine möglichst einfache Frage zu stellen (die Fragen sind nach Schwierigkeitsgraden sortiert), die ihre Gegenspielerin aber dennoch nicht beantworten kann.

Keine Sorge! Eure Mitspielerinnen werden es euch nicht verübeln, wenn ihr mal etwas nicht wisst – schließlich bekommen sie dafür richtig viele Punkte. Spaß beiseite… Jeder hat Schwächen, aber eben auch Stärken, die es herauszufinden gilt. Wenn ihr eure Stärken geschickt nutzt (oder verbergt) und eure Mitspielerinnen richtig einschätzt, könnt ihr es ganz weit nach vorne auf die Punkteleiste schaffen. Spaß werdet ihr in jedem Fall haben!

Spielmaterial

In dieser Box befinden sich:

160	doppelseitige Fragekarten mit 960 Fragen aus 14 Kategorien*
1	Spielplan/Punkteleiste
8	Charakterkarten
1	Startspielerkarte
8	Holzscheiben
1	Rundenanzeiger
1	Stickerbogen (Aufkleber für die Holzscheiben)

* Sport (10x), Spiele (5x), Flora & Fauna (5x), Mathematik (5x), Politik & Geschichte (15x), Biologie & Medizin (10x), Gesellschaft (10x), Wirtschaft (5x), Kunst - Musik - Medien (25x) , Wissenschaft & Technik (15x), Sprache (20x), Essen & Trinken (5x), Erdkunde & Reisen (15x), Literatur (15x).

Sollte etwas fehlen, könnt ihr gerne über unsere Website **funtails.de/service/** Kontakt zu uns aufnehmen.

Vor dem ersten Spiel

Klebt die Aufkleber vom Stickerbogen auf die farblich passenden Holzscheiben.

Achtung! Zu welcher **Holzscheibe** welcher **Aufkleber** gehört, könnt ihr an der *Farbgestaltung* der **Charakterkarten** erkennen. Es sind schon ein paar Sticker für Erweiterungscharaktere mit in der Box, die ihr auf die Rückseite der farblich passenden Scheibe kleben könnt.

Die Charaktere

Beim ***Quiz Club*** nehmen viele verschiedene Charaktere teil. Jeder Charakter bringt sowohl eine **Charakterkarte** als auch **eine Reihe Fragekarten** unterschiedlicher Kategorien mit. So hat jeder Charakter seine Interessengebiete.

Die Charaktere im Grundspiel und ihre Fachgebiete sind folgende:

Lisa, die agile Aktivistin, engagiert sich für Umweltschutz, Feminismus und Gerechtigkeit. Sie interessiert sich für das aktuelle Tagesgeschehen in der Gesellschaft.

Bernd, der ruppige Rock'n'Roller, kennt sich in Deutschland und den USA aus, interessiert sich für die Politik der alten BRD, für Kunst und natürlich für Musik.

Esther, die kluge Künstlerin, mag die schönen Dinge wie Architektur und Malerei, romantische Bücher und Filme. Sie ist fasziniert, wie aus Sprache Literatur wird.

Torben, der weltgewandte Wellnessexperte, weiß das Leben zu Genießen, schätzt gutes Essen, exotische Orte und interessiert sich für Hochkultur und Randsportarten.

Marike, die forschende Astronautin, interessiert sich für die Erde und das Weltall, aber auch Geologie und Medizin. In ihrer Freizeit liest sie klassische Literatur.

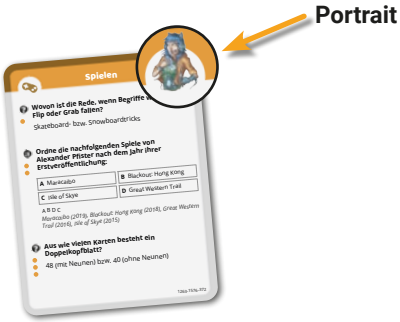
Emma, die gut gelaunte Gamerin, weiß Bescheid über die neuesten Trends & Serien, mag Hörspiele, Science Fiction und Fantasy und natürlich Spiele jeder Art.

Gregori, der wortgewaltige Wissenschaftler, kennt sich aus in allen Naturwissenschaften. Er interessiert sich für Erfindungen und Anatomie und rechnet fast alles im Kopf aus.

Arnold, der hellwache Handwerker, versteht Finanzen, Wirtschaft und Computer, hat ein gutes Gedächtnis für Zahlen und ist fasziniert von technischen Errungenschaften.

Die **Charakterkarte** ist eure Repräsentation im Spiel und hat sonst keine Bewandnis. Sie zeigt an, wer in jeder Runde schon eine Frage gestellt bekam und wer noch nicht. Ihr könnt im Spielaufbau einfach einen Charakter wählen, der euch gefällt.

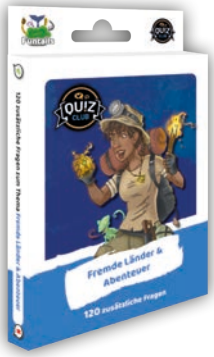
Die Fragekarten eines Charakters sind am Portrait in der oberen rechten Ecke zu erkennen. So könnt ihr euer Spielerlebnis anpassen, in dem ihr Fragekarten eines Charakters entfernt bzw. wieder hinzufügt.



Es gibt bereits einige **Erweiterungen für *Quiz Club***, die jeweils eine neue Charakterkarte sowie einen Fragekartenstapel mitbringen und in das Spiel einsortiert bzw. entfernt werden können. So könntet ihr die „Hunter & Cron Brettspielfragen“ Erweiterung für Runden mit euren Freunden in das Spiel mischen.

Auf diese Weise könnt ihr den Inhalt von **„Quiz Club“** an eure jeweilige Spielerunde anpassen (und verwirrt Tante Erna an Weihnachten nicht mit speziellen Geek-Fragen aus der Rollenspieler-Erweiterung). Wobei es ja bei **„Quiz Club“** oft reicht wenn wan weiß, wen man fragen sollte...

Folgende Erweiterungspacks sind erhältlich:



- **Brett- & Kartenspiele**
- **Rollenspiele & Geek-Wissen**
- **Science-Fiction & Wissenschaft**
- **News, Trends & Katastrophen**
- **Fremde Länder & Abenteuer**

Spielvorbereitung/-Aufbau

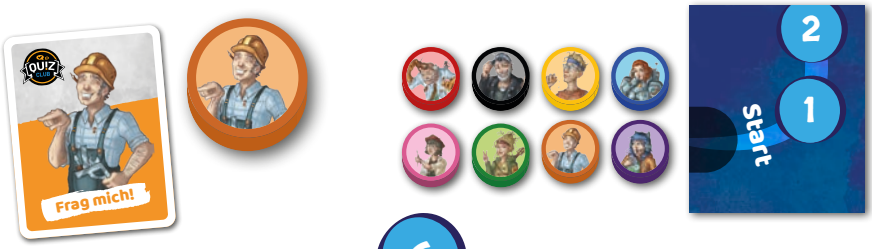
Quiz Club ist schnell aufgebaut…

1. Legt zunächst den Spielplan (Punkteleiste) in die Mitte des Tisches und platziert den Rundenanzeiger neben dem ersten Feld der Rundenleiste.

2. Jede Spielerin sucht sich eine Charakterkarte aus, legt sie offen (mit der farbigen Seite nach oben) vor sich hin und zeigt damit an, dass ihr in dieser Runde noch keine Frage gestellt wurde. Welche Charakterkarte ihr wählt ist für das Spiel nicht relevant. Nehmt eine, die euch sympathisch ist.

Durch Erweiterungen können mehrere gleichfarbige Charakterkarten ins Spiel kommen. Stellt sicher, dass jede Spielerin eine eigene Farbe erhält.

3. Außerdem erhält jede Spielerin eine Holzscheibe (farblich entsprechend der Charakterkarte) und legt sie neben das Startfeld auf dem Spielplan.

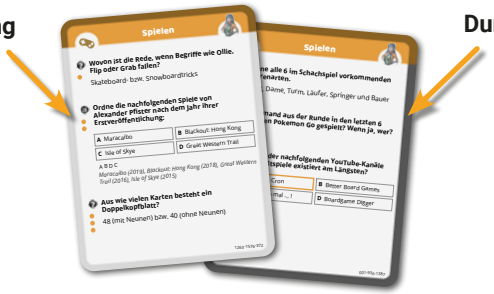


4. Wer seinem Spielcharakter am ähnlichsten sieht, erhält die **Startspielerkarte** und legt diese vor sich ab. Alternativ könnt ihr natürlich auch den Zufall entscheiden lassen.

5. Die **Fragekarten** haben zwei *unterschiedliche* Seiten – eine mit einer **dunklen Umrandung** und eine mit einer **hellen Umrandung**. Entscheidet euch gemeinsam für eine Seite (es gibt keinen Unterschied bei den Fragen), mischt die Karten und bildet einen Nachziehstapel. Alle Spielerinnen nutzen in diesem Spiel die Seite mit der gewählten Umrandung.

Achtung! Es ist nicht erlaubt, die Karten während des Spiels zu wenden oder eine Frage zu stellen, die auf der Rückseite einer Karte steht.

Helle Umrandung



Dunkle Umrandung

6. Teilt nun je 5 Karten an jede Spielerin aus und gewährt allen etwas Zeit, die Fragen zu überfliegen. Das Spiel kann beginnen.

Ab hier könnt ihr schon mitspielen und die einzelnen Schritte des **Spielablaufs** direkt ausführen, nachdem ihr sie gelesen habt. So lernt ihr das Spiel am schnellsten.

Spielablauf

Kooperative Runde ( )

Die Spielerin, die an der Reihe ist (die aktive Spielerin), führt die nachfolgenden Schritte nacheinander aus. Die **Startspielerin** fängt an.

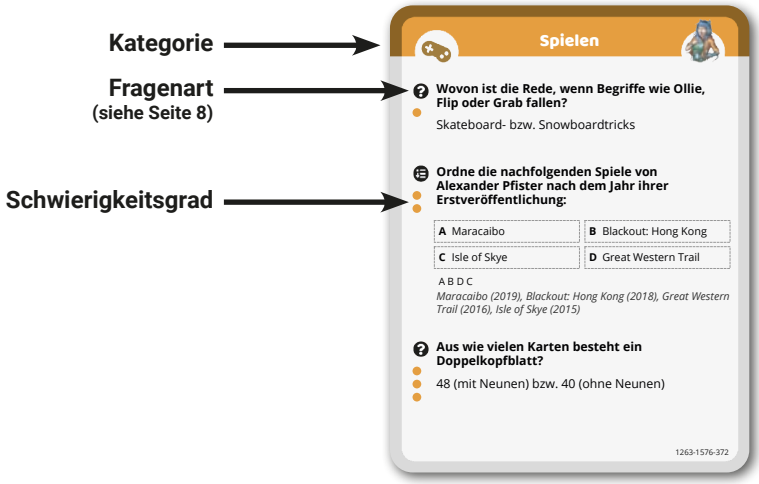
1. Eine Mitspielerin wählen

Zuerst entscheidet die aktive Spielerin, wem sie eine Frage stellen möchte. Wichtig: Sie kann nur eine Mitspielerin wählen, der in dieser Runde noch keine Frage gestellt wurde. Ob einer Mitspielerin in dieser Runde bereits eine Frage gestellt wurde, erkennt man daran, auf welcher Seite die **Charakterkarte** liegt.

2. Eine Frage stellen

Die aktive Spielerin wählt aus ihren Handkarten eine Karte aus und liest eine der drei darauf abgebildeten Fragen laut vor.

Welchen **Schwierigkeitsgrad** eine Frage hat, erkennt man, neben der Anordnung der Fragen von oben (leicht) nach unten (schwer) an den kleinen Punkten neben der entsprechenden Frage (•/••/•••). Der einzelne Punkt steht dabei für eine *leichte* Frage und drei Punkte für eine *schwierige* Frage.



Wenn die befragte Spielerin die Frage richtig beantwortet:
Beide Mitspielerinnen (Die aktive ***und*** die befragte Spielerin) erhalten je nach Schwierigkeitsgrad der gewählten Frage **1, 2 oder 3 Siegpunkte.** Ihre Holzscheiben werden auf der Punkteleiste entsprechend vorgerückt.

Wenn die Frage falsch beantwortet wird:
Weder die aktive noch die befragte Spielerin bekommen Punkte.
Beide gehen leer aus.

Anmerkung: Ein „/“ beutet, dass eine der Antworten ausreicht.

3. Fragekarten ablegen und nachziehen

Die verwendete Fragekarte wird anschließend auf den Ablagestapel gelegt (unabhängig davon, ob die Frage richtig oder falsch beantwortet wurde).

Die aktive Spielerin zieht eine neue Fragekarte nach, nimmt sie auf die Hand und dreht sie auf die Seite (mit der hellen oder dunklen Umrandung), für die sich alle Mitspielenden zu Spielbeginn entschieden haben.

4. Charakterkarte umdrehen

Die *befragte* Spielerin dreht ihre **Charakterkarte** um und zeigt damit an, dass sie in dieser Runde kein weiteres Mal befragt werden kann.

Eine neue Runde beginnen

Wiederholt die Schritte 1.- 4. bis alle Spielerinnen einmal befragt wurden. Wenn keine **Charakterkarten** mehr offen ausliegen (also keine Spielerin mehr befragt werden kann), endet die aktuelle Runde und die **Startspielerkarte** wird im Uhrzeigersinn weitergegeben.

Der **Rundenmarker** wird auf das nächste Feld gezogen und alle **Charakterkarten** werden wieder umgedreht, so dass nun alle Spielerinnen wieder befragt werden dürfen.

Es ist theoretisch möglich, dass die letzte aktive Spielerin in einer Runde nur **sich selbst wählen** kann. Diese Spielerin erhält einfach sofort **3 Punkte.** Also solltet ihr das nicht zulassen…

Achtung! Bevor das nächste Mal eine **kooperative Runde** gespielt wird, folgt zunächst eine **Wettbewerbsrunde**, die ein wenig anders abläuft. Die beiden Rundenarten wechseln sich im Spielverlauf immer ab.

Wettbewerbsrunde ( )

In einer **Wettbewerbsrunde** ändert sich für die *antwortende* Spielerin nichts. Es gibt **1, 2 oder 3 Punkte**, je nach **Schwierigkeitsgrad** der gewählten Frage. Die aktive Spielerin, die die **Frage stellt**, erhält jedoch nur dann Punkte, wenn die antwortende Spielerin die Antwort *nicht* kennt.

Die aktive Spielerin erhält…

3 Punkte für eine falsch beantwortete •-Frage
2 Punkte für eine falsch beantwortete ••-Frage und nur
1 Punkt für eine falsch beantwortete •••-Frage.

Merke: Je einfacher eine Frage, die die befragte Spielerin nicht beantworten kann, desto besser für die Fragende.

Karten dauerhaft ablegen

Jede Spielerin, die ihre Holzscheibe über eine der Markierungslinien auf der Punkteleiste bewegt, muss die Anzahl der Handkarten um eins reduzieren (also eine Fragekarte eigener Wahl *dauerhaft* ablegen).

Wenn eine Spielerin wie gewohnt eine neue **Fragekarte** ziehen muss und in der gleichen Runde ihre Holzscheibe über eine der **Markierungslinien** auf der **Punkteleiste** bewegt, zieht sie zuerst eine neue **Fragekarte** und wirft danach eine **Fragekarte** dauerhaft ab (das kann auch die Karte sein, die gerade gezogen wurde).

Fragen-Arten

Es gibt verschiedene Arten von Fragen, die unterschiedlich behandelt werden:

Wissen
Wissensfragen müssen ohne Hilfe richtig beantwortet werden. Seid nicht zu streng, denn im ***Quiz Club*** steht der Spaß im Vordergrund.

Auswahl
Auf Fragen vom Typ **„Auswahl“** werden vier mögliche Antworten vorgegeben. Nur eine davon ist die richtige Antwort.

Schätzung
Für Fragen vom Typ **„Schätzung“** wird nach einer Zahl gefragt. Die befragte Person muss die Antwort nicht genau kennen. Liegt seine Antwort innerhalb der zulässigen Abweichung, gilt die Frage als richtig beantwortet.
Hinweis: Die zulässige Abweichung wird bei der Fragestellung nicht vorgelesen!

Sortieren
Für Fragen vom Typ **„Sortierung“** werden 4 Begriffe genannt, die in die richtige Reihenfolge gebracht werden müssen.
Hinweis: Bei der Beantwortung der Frage spielt es keine Rolle, ob die Sortierung aufsteigend oder absteigend beantwortet wird; beide möglichen Antworten sind korrekt. (Beispiel: Die Lösung ist D A B C, in diesem Fall ist die richtige Antwort auch C B A D).

Intuition
Fragen vom Typ **„Intuition”** unterscheiden sich etwas von den anderen. Hier hängt die richtige Antwort von den Mitspielerinnen ab. Es gibt zwei Varianten:

Variante A: Wie viele der Mitspielerinnen qualifizieren sich? Beispielfrage: „Wie viele der Mitspielerinnen kauften letzten Oktober schon Lebkuchen?“

Variante B: Qualifiziert sich eine Mitspielerin und wer ist es? Beispielfrage: „War eine Mitspielerin in den letzten 12 Monaten in Tokio und wenn ja, wer?“

Hat die antwortende Spielerin Recht, bekommt sie die Punkte. Die antwortende Spielerin kann auch entscheiden, dass *niemand* die Anforderungen erfüllt. Die Frage gilt als richtig beantwortet, solange niemand „Doch, ich!” sagt.

Wichtig: Bei Intuitionsfragen darf man sich nicht selbst wählen.
Beispielfrage: „Kann jemand aus der Runde die Zunge rollen?“
Spielerinnen, die diese Frage beantworten sollen, dürfen sich bei der Beantwortung nicht selbst mit einbeziehen.

Spielende

Das Spiel endet nach der sechsten Runde. Es gewinnt die Spielerin, die am weitesten vorne auf der **Punkteleiste** steht und damit die meisten Punkte gemacht hat. Wenn mehrere Spielerinnen die gleiche Punktzahl haben oder das letzte Feld auf der **Punkteleiste** erreichen oder sogar überschreiten, haben sie gemeinsam gewonnen.

Und nun wünschen wir viel Spaß im *Quiz Club*!

Wie war das noch mal?

Kooperative Runde ( )

Richtige Antwort...
Die fragende ***und*** die befragte Spielerin erhalten je nach Schwierigkeitsgrad der gewählten Frage **1, 2 oder 3 Siegpunkte.**

Falsche Antwort...
Weder die fragende noch die befragte Spielerin bekommen Siegpunkte.

Wettbewerbsrunde ( )

Für eine richtigeAntwort erhält die befragte Spielerin **1, 2 oder 3 Punkte**, je nach **Schwierigkeitsgrad** der gewählten Frage.

Die **fragende Spielerin** erhält für eine **falsch** beantwortete...

- • -Frage → **3 Punkte**
- •• -Frage → **2 Punkte**
- ••• -Frage → **1 Punkt**

Autor:	Nils Hagemann
Redaktion:	Daniel Müller, Steffen Rühl
Grafik:	Daniel Müller
Illustrationen:	Hendrik Noack
Produktion:	Nils Herzmann
Korrekturleser:	Rebekka Zeeb, Andreas Geiermann, Dr. Hans Joachim Höh
Zusätzliche Fragen:	Florian Müller, Ingelis Wipfelder
Service:	Liv Witkavel

Außerdem bedanken wir uns herzlich bei:
Andreas, Anne, Annika, Arve, Barbara, Bettina, Boernie, Christoph, Christwart, Claudia, Daniel, Diana, Dierk, Elena, Fabian, Florian, Gerd, Gerhard, Jochen, Johanna, Jurij, Jutta, Lara, Lyz, Marcus, Maren, Martin, Martina, Michael, Mike, Miro, Nina, Peter, Petra, Stefan, Steffen, Uli, Yui

...und allen, die Fragen eingeschickt haben!

©2020 Funtails GmbH. Alle Rechte vorbehalten.