



# WER WEISS DENN SOWAS?

1

Das Quizspiel für die ganze Familie



Anleitung

Schmidt

# WER WEISS DENN SOWAS?

Das spannende Quizspiel für 2-10 Spieler ab 8 Jahren

## Spielmaterial



# Vor dem ersten Spiel

Löst alle Teile vorsichtig aus ihren Kartonrahmen und steckt die Aufsteller „Team Elton“ und „Team Bernhard“ jeweils in einen der Plastikfüße. Sortiert die Quizkarten entsprechend der 20 Kategorien und legt die jeweilige Kategoriekarte auf den passenden Quizkartenstapel.



## Spielidee

Die Spieler entscheiden sich für „Team Elton“ oder „Team Bernhard“, und schon geht es los. Jedes Team sucht sich abwechselnd eine Kategorie aus, und das andere Team liest eine Quizfrage dieser Kategorie vor. Wenn das Team die Frage richtig beantwortet, erhält es 500 Euro. Jedes Team darf auch einmal das Publikum mit Hilfe der Publikumskarten befragen, wenn es die Antwort nicht kennt. Nach insgesamt 12 Fragen kommt es dann zur finalen Masterfrage, bei der das erspielte Geld gesetzt und mit etwas Glück auch verdoppelt werden kann.

Das Team mit dem meisten Geld am Ende des Spiels gewinnt!

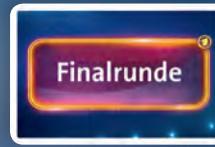
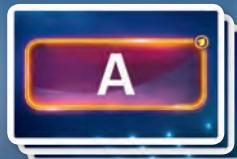
## Spielvorbereitung

Die Spieler verteilen sich gleichmäßig auf „Team Elton“ und „Team Bernhard“.

Mischt die 10 Publikumskarten und legt sie verdeckt bereit. Die Geldplättchen werden für alle gut erreichbar bereitgelegt.

Jedes Team erhält seinen Aufsteller, **3 Antwort-Karten (ABC)** und **1 Finalrundenkarte**.

Bei einer ungeraden Anzahl an Spielern hat ein Team einen Spieler mehr als das andere Team. Sollte es Unstimmigkeiten bei der Zuordnung der Teams geben, entscheidet ein Münzwurf, der mit der Bernhard/Elton-Münze durchgeführt wird.



Die Ratewand wird in die Mitte des Tisches gelegt. Legt das **Plättchen** mit der Kategorie „?“ auf eins der **12 Felder**. Mischt die restlichen 19 Kategorieplättchen, zieht 11 davon zufällig und legt sie in beliebiger Reihenfolge offen auf die übrigen 11 Felder des Spielplans.

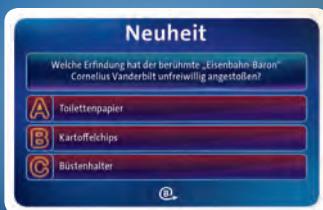
Legt die übrigen 8 Plättchen separat ab, ihr benötigt sie erst zum Ende des Spiels.



## Spielablauf

Das Team mit dem jüngsten Spieler beginnt das Spiel. Es wählt eine der zwölf ausliegenden Kategorien und stellt den eigenen Team-Aufsteller auf das entsprechende Kategorieplättchen des Spielplans. Ein Spieler des anderen Teams zieht eine Quizkarte der entsprechenden Kategorie und achtet darauf, dass **niemand die Rückseite mit der richtigen Antwort sehen kann**. Der Spieler **liest die Frage sowie die drei aufgeführten Antwortmöglichkeiten laut vor** und legt sie danach in die Mitte des Tisches, so dass das ratende Team die Karte auch lesen kann.

Beispiel einer Quizkarte



Antwort für die Frage  
auf der Rückseite



Teamaufsteller platzieren

Und schon kann das wilde Spekulieren und Mutmaßen losgehen!

Auch das Team, das gerade nicht am Zug ist, darf sich dabei gerne einmischen und „hilfreiche“ Ratschläge erteilen. Aber nur das Team, das an der Reihe ist, muss sich letztlich für eine der drei Antworten entscheiden.

Sollte sich das Team bei einer Frage nicht einigen oder entscheiden können, muss nach spätestens 4-5 Minuten Diskussion eine Entscheidung erfolgen: Entweder mit einem Wurf mit der Bernhard/Elton-Münze oder indem eine der drei Antwort-Karten zufällig gezogen wird.



Sobald sich das ratende Team auf eine Antwort festgelegt hat, sagt es die gewählte **Antwort A, B oder C** laut an und legt die passende Antwort-Karte in die Mitte. Der Spieler, der die Quizkarte vorgelesen hat, dreht sie um und verkündet die richtige Antwort. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten:

### ***Das Team hat die richtige Antwort gewählt:***

Herzlichen Glückwunsch! Das ratende Team nimmt sich Geldplättchen im Wert von 500 Euro und legt sie offen vor sich aus. Danach wird der Team-Aufsteller wieder vom Spielplan entfernt und das verwendete Kategorieplättchen zurück in die Schachtel gelegt. Auf das leere Feld wird ein quadratisches Bernhard/Elton-Plättchen mit dem Gesicht des erfolgreichen Teams nach oben gelegt.



Beispiel

## **Das Team hat die falsche Antwort gegeben:**

Schade, Pech gehabt! Das ratende Team nimmt den Team-Aufsteller wieder vom Spielplan, und das Kategorieplättchen wird auf die graue Rückseite gedreht.

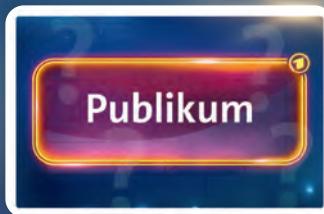


Beispiel

In beiden Fällen ist danach das andere Team an der Reihe. Es wählt eine der verbleibenden Kategorien und stellt den Team-Aufsteller auf das entsprechende Kategorieplättchen des Spielplans. Nun liest ein Spieler aus dem gegnerischen Team die Frage vor.  
Auf diese Weise wird weitergespielt, bis jedes Team 6-mal raten konnte.

## **Das Publikum fragen**

Sollten die Spieler einmal nicht weiterwissen, darf **jedes Team 1x pro Spiel** - aber **nicht in der Finalrunde!** - das Publikum um Hilfe bitten. Dazu wird die oberste Karte vom Stapel der verdeckten Publikumskarten gezogen und vorgelesen. Anschließend wird die Karte wieder in den Stapel mit den verdeckten Publikums-karten gemischt.



Es gibt drei Möglichkeiten:

### **Der Zuschauer gibt die richtige Antwort (4x)**

Wenn diese Karte gezogen wird, wird die ausliegende Quizkarte umgedreht und die richtige Antwort vorgelesen. Danach gelten die Regeln wie unter *“Das Team hat die richtige Antwort gewählt”* beschrieben.

### **Der Zuschauer gibt die falsche Antwort (3x)**

Wenn diese Karte gezogen wird, wird ebenfalls die ausliegende Quizkarte umgedreht und trotzdem noch die richtige Antwort vorgelesen. Danach gelten jedoch die Regeln wie unter *“Das Team hat die falsche Antwort gegeben”* beschrieben.

### **Werft die „Richtig oder Falsch“-Münze (3x)**

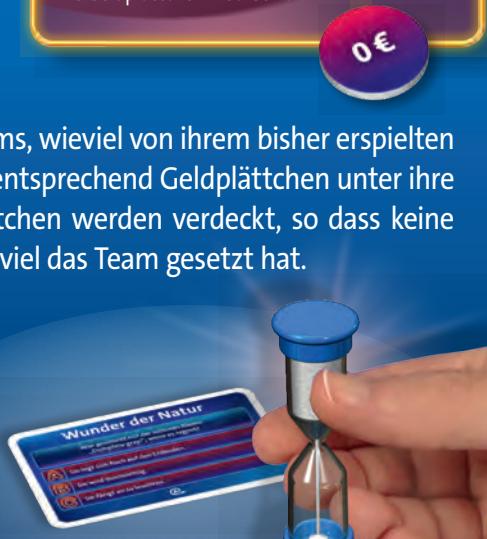
Wenn diese Karte gezogen wird, wirft der Spieler, der die Karte gezogen hat, die „Richtig oder Falsch“-Münze. Abhängig vom Ergebnis gelten die Regeln, wie unter *“Der Zuschauer gibt die richtige Antwort“* oder *“Der Zuschauer gibt die falsche Antwort“* beschrieben.

## **Finalrunde**

Nach 12 Fragen - jedes Team war 6-mal an der Reihe - kommt es zur Masterfrage. Die **nicht verwendeten Kategorieplättchen** werden gemischt und ein zufällig gewähltes Plättchen wird in die Mitte des Tisches gelegt. Es legt die **Kategorie der Masterfrage** fest. Nun entscheiden sich beide Teams, wieviel von ihrem bisher erspielten **Geld** sie **setzen** möchten, und legen dann entsprechend Geldplättchen unter ihre **Finalrunde-Karte**. Die restlichen Geldplättchen werden verdeckt, so dass keine Rückschlüsse gezogen werden können, wieviel das Team gesetzt hat.

Nachdem beide Teams das Geld gesetzt haben, zieht ein Spieler die zur Kategorie passende Karte und liest die Frage und die drei Antwortmöglichkeiten laut vor. Er legt die Karte für alle sichtbar in die Tischmitte und dreht die Sanduhr um.

Die Geldplättchen gibt es mit unterschiedlichen Geldbeträgen. Unter anderem auch mit dem Wert „0 Euro“, so dass die Teams auch blaffen können. Die Teams sollten daher vor der Finalrunde noch ihre Geldplättchen wechseln.



Jetzt muss es schnell gehen, denn die Sanduhr läuft nur 20 Sekunden! Die Teams beraten und entscheiden sich, welches die richtige Antwort sein könnte.



**Die Entscheidung muss vor Ablauf der Sanduhr (20 Sekunden) getroffen werden!**



Die Antwort wird mit einer der **3 Antwort-Karten** gegeben. Die Karte mit der gewählten Antwort (A, B oder C) wird **verdeckt** in die Tischmitte gelegt.

Nach dem Ablauen der Sanduhr wird die Quizkarte umgedreht und die richtige **Antwort** laut

**vorgelesen.** Die Spieler decken ihre Antwort-Karten sowie die Finalrundenkarten auf und zeigen, wieviel sie von ihrem erspielten Geld eingesetzt und ob sie auf die richtige Antwort getippt haben.



Hat ein Team die **richtige Antwort** gewusst, wird der Wert ihrer eingesetzten Geldplättchen **verdoppelt**.

Hat ein Team die **falsche Antwort** getippt, verliert es die **eingesetzten Geldplättchen**. Sie werden zurück in die Schachtel gelegt.

## Spielende

Nun wird abgerechnet. Die Teams zählen den Wert ihrer Geldplättchen zusammen. Das Team mit dem meisten Geld gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es ein Unentschieden.

© 2018 ARD Werbung und  
Studio Hamburg Enterprises GmbH,  
Lizenz durch Degeto Film GmbH  
- alle Rechte vorbehalten -



**ARD<sup>®</sup>Degeto**  
**ARD<sup>®</sup>Werbung**

Redaktion: Matthias Karl  
Grafik: designstudio1.de

**Schmidt Spiele GmbH**  
Lahnstraße 21  
D-12055 Berlin

[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)  
[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)  
[www.facebook.com/Schmidtspiele](http://www.facebook.com/Schmidtspiele)

**Art.-Nr. 49356**

