

KURZANLEITUNG



SPIELEINSTELLUNGEN

APP STARTEN

Starte die „Quiz it“-App auf einem Smartphone oder Tablet und melde dich mit deinem „Rudy Games“-Account an. Solltest ihr das Spiel zum ersten Mal spielen, folgt zuerst den Anweisungen auf dem Begleitschreiben **„Vor dem ersten Spiel“**.

SPIEL STARTEN

Tippt in der App auf **„Neues Spiel starten“** und wählt anschließend eine Spielvariante aus.

SPIELEREINSTELLUNGEN

Jeder Spieler tippt auf die Spielfarbe, die er spielen möchte, und gibt seinen Namen ein. Anschließend nimmt der Spieler die Spielertafel, die 10 Bietkarten, die 3 Jokersteine und den Spielstein in seiner Farbe und legt diese vor sich ab. Sind alle Spieler bereit, tippt ihr auf **„WEITER“**.

Jeder Spieler platziert seine 3 Jokersteine in den Ausnehmungen auf seiner Spielertafel. Mehr dazu im Abschnitt **„Joker“**.



SPIELVORBEREITUNGEN

Bereite das Spielmaterial wie abgebildet vor:

- Legt das Smartphone oder Tablet für alle gut sichtbar in die Mitte.
- Legt die 4 Spielplanteile kreisförmig um das Smartphone oder Tablet auf. Die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle.
- Legt die 4 blauen Aktionsmarker und Aktionssteine sowie den Q-Stein bereit.



AKTIONSMARKER PLATZIEREN

Platziert je einen der 4 blauen Aktionsmarker verdeckt in den dafür vorgesehenen Ausnehmungen auf den 4 Spielplanteilen. Dreht diese anschließend auf die sichtbare Seite und platziert den entsprechenden Aktionsstein darauf. Mehr dazu im Abschnitt „**Aktionen**“.

SPIELSTEIN PLATZIEREN

Jeder Spieler platziert seinen Spielstein auf dem Feld in seiner Spielfarbe auf den Spielplanteilen.

STARTSPIELER WÄHLEN

Anhand einer zufälligen Frage in der App wird nun der Startspieler bestimmt. Sollte die Frage nicht eindeutig beantwortet werden können, tippt ihr auf „**KEINE AHNUNG**“, dann bestimmt die App einen zufälligen Startspieler.

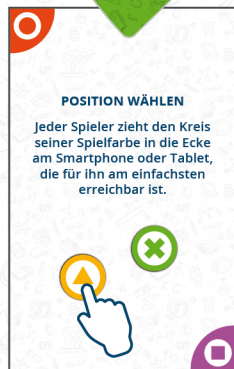
Der Startspieler nimmt den Q-Stein und legt diesen rechts neben seine Spielertafel.



POSITION WÄHLEN

Die App zeigt nun Farbkreise in den Spielfarben an. Jeder Spieler zieht den Kreis seiner Spielfarbe in die Ecke am Smartphone oder Tablet, die für ihn am einfachsten erreichbar ist.

Achtung: Sollte während des Spiels das Smartphone oder Tablet gedreht werden, achtet darauf, es anschließend wieder in die Ausgangsposition zu bringen.



ZIEL DES SPIELES

Durch das Lösen von Quizaufgaben sammeln die Spieler Punkte. Jener Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Punkte gesammelt hat, hat das Spiel gewonnen.



SPIELABLAUF

Ein Spiel besteht aus 3 Stufen zu je 4 Spielrunden, also insgesamt 12 Spielrunden. Das Lösen einer Quizaufgabe bringt dem Spieler Punkte. Scheitert ein Spieler bei einer Quizaufgabe, kann er Punkte verlieren. Die genaue Wertung zeigt die App zu Beginn der jeweiligen Stufe an.

SPIELRUNDE

Eine Spielrunde besteht aus folgenden 4 Schritten:

1. BIETKARTE SPIELEN

Zu Beginn einer Spielrunde zeigt die App das Quizspiel dieser Runde sowie das Thema, einen Hinweis und die Punkte für das Lösen der Quizaufgabe an. Alle Spieler spielen nun verdeckt eine Bietkarte. Tippt dann auf „**WEITER**“.

Jeder Spieler deckt nun seine Bietkarte auf. Jener Spieler mit dem höchsten Wert hat das Bieten gewonnen und tippt in der App auf seine Spielfarbe.

Bewegungspunkte

Wert der Bietkarte



Achtung: Haben mehrere Spieler den höchsten Wert gespielt, entscheidet der Spieler mit dem Q-Stein, welcher dieser Spieler das Bieten gewonnen hat.

Wichtig: Vergesst nicht, genutzte Aktionen während des Bietens zu werten. Mehr dazu im Abschnitt „**Aktionen**“. Beachtet beim Ausspielen der Bietkarte auch die darauf abgebildeten Bewegungspunkte. Mehr dazu im Abschnitt „**Spielstein bewegen**“.

Hinweis: Bei manchen Spielrunden müssen alle Spieler versuchen die Quizaufgabe zu lösen. Dabei entfällt das Bieten.

2. QUIZAUFGABE LÖSEN

In diesem Schritt zeigt die App eine Quizaufgabe an. Jener Spieler, der beim Bieten als Sieger hervorgegangen ist, muss versuchen, diese zu lösen.

Der Spieler darf dazu, sofern noch vorhanden, einen oder mehrere seiner Joker verwenden. Mehr dazu im Abschnitt „**Joker**“.

Hat der Spieler die Quizaufgabe richtig gelöst, werden ihm die Punkte der Quizaufgabe gutgeschrieben. Konnte der Spieler die Quizaufgabe nicht lösen, werden ihm mitunter Punkte abgezogen und die Aufgabe wird an jenen Spieler mit den wenigsten Punkten weitergereicht. Diesem Spieler werden, auch wenn er die Quizaufgabe nicht lösen kann, keine Punkte abgezogen.

Achtung: Haben mehrere Spieler die wenigsten Punkte, wählt die App zufällig einen dieser Spieler aus.



3. SPIELSTEIN BEWEGEN

Beginnend beim Spieler mit dem Q-Stein führen die Spieler dem Uhrzeigersinn nach ihre Bewegung aus. Jeder Spieler rückt dazu seinen Spielstein entsprechend den Bewegungspunkten auf seiner ausgespielten Bietkarte weiter.

Aktionsfeld

Landet ein Spieler auf einem der 4 Aktionsfelder, darf er sich den entsprechenden Aktionsstein nehmen. Mehr dazu im Abschnitt „**Aktionen**“.

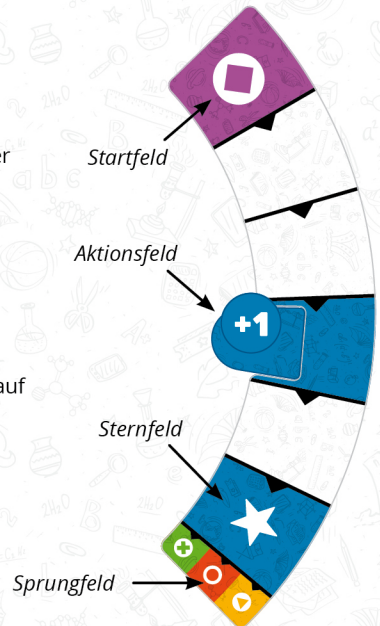
Sternfeld

Landet ein Spieler auf einem Sternfeld, so tippt dieser in der App auf seine Spielfarbe und löst somit ein Zufallsereignis aus. Der Spieler folgt dazu den Anweisungen in der App.

Sprungfeld

Bewegt sich ein Spieler auf ein Sprungfeld, darf er sich auf ein beliebiges der 3 abgebildeten Startfelder weiterbewegen.

Hinweis: Das Sprungfeld wird beim Bewegen nicht mitgezählt.



4. BIETKARTE ABLEGEN

Haben alle Spieler ihre Spielsteine bewegt, legen diese ihre zuvor gespielte Bietkarte links neben ihrer Spielertafel ab. Diese Karten dürfen nicht mehr zum Bieten verwendet werden.

AKTIONEN

Während des Spiels können die Spieler, wenn sie auf einem der 4 Aktionsfelder landen, Aktionssteine sammeln. Diese platzieren sie in der entsprechenden Ausnehmung auf ihrer Spielertafel.

Achtung: Landet ein Spieler auf einem Aktionsfeld, dessen Aktionsstein bereits ein anderer Spieler gesammelt hat, darf er sich den entsprechenden Aktionsstein von der Spielertafel des jeweiligen Spielers nehmen.

Während des Ausspielens der Bietkarten kann ein Spieler, sofern er die entsprechenden Aktionssteine besitzt, beliebig viele Aktionen nutzen. Sobald ein Spieler eine Aktion genutzt hat, legt dieser den jeweiligen Aktionsstein wieder auf das dazugehörige Aktionsfeld am Spielplan zurück. Es gibt folgende Aktionen:



Umkehren

Jener Spieler, der die Bietkarte mit dem niedrigsten Wert gespielt hat, hat das Bieten gewonnen und muss versuchen, die Quizaufgabe zu lösen.

Achtung: Haben mehrere Spieler den niedrigsten Wert gespielt, entscheidet der Spieler mit dem Q-Stein, welcher dieser Spieler das Bieten gewonnen hat.



Wiederverwenden

Beim Bieten darf der Spieler eine beliebige seiner bereits abgelegten Bietkarten verdeckt ausspielen. Am Ende der Spielrunde wird die Bietkarte wieder links neben seiner Spielertafel abgelegt.



Aufwerten

Der Wert der ausgespielten Bietkarte des Spielers wird um 1 erhöht.



Aufdecken

Der Spieler spielt beim Bieten seine Bietkarte erst, nachdem alle anderen Spieler ihre Bietkarte bereits aufgedeckt haben.

JOKER

Muss ein Spieler eine Quizaufgabe lösen, darf er dazu, sofern vorhanden, einen oder mehrere seiner Joker verwenden. Dazu entfernt er den Jokerstein, den er nutzen möchte, von seiner Spielertafel und legt diesen rechts davon ab. Anschließend tippt der Spieler auf das entsprechende Jokersymbol in der App. Es gibt folgende Joker:



Entfernen

Die App entfernt eine Antwortmöglichkeit.



Hinweis

Der Spieler erhält einen Hinweis auf die Lösung.



Ersatzfrage

Der Spieler erhält eine neue Quizaufgabe.

NOCH FRAGEN?



Unser **WhatsApp Support (+43 664 830 4424)** hilft bei Fragen und Problemen gerne weiter. Ein Video-Tutorial zum Spiel sowie Antworten auf häufig gestellte Fragen findet ihr hier:



quiz-game.com/hilfe