

**WAS
IST
WAS**

ROBOTER

QUIZ-SPIEL

**Für 2 bis 4 Spieler
ab 8 Jahre**



Anleitung

In diesem roboterstarken Quiz-Spiel lernen die Spieler, wie Roboter funktionieren, und werfen einen Blick in die Welt der Roboter und Computer.

Die Spieler können nicht nur mit Wissen oder Glück gewinnen, sondern auch mit Spaß viel Spannendes über Androiden und Flugdrohnen oder die Geschichte der Roboter erfahren.

Spielmaterial: 32 Quizkarten

Ziel des Spiels

Wer im Laufe des Spiels die meisten Karten sammelt, gewinnt.

KOSMOS

Spielvorbereitung

Schaut euch die Quizkarten einmal genau an!

Erste Frage

Drei mögliche
Antworten
auf die erste
Frage

Zweite Frage

Drei mögliche
Antworten
auf die zweite
Frage



Richtige Antwort: rot


Die Rückseite zeigt ein
Bild und einen Text
mit Angeberwissen zum
jeweiligen Thema


Stichfrage




Richtige Antwort

Mischt die Karten und verteilt sie wie folgt:


 Bei **2 Spielern** bekommt jeder **6 Karten**.


 Bei **3 Spielern** bekommt jeder **4 Karten**.

 Bei **4 Spielern** bekommt jeder **3 Karten**.

Die **Fragekarten** nehmen die Spieler als Stapel so auf die Hand, dass sie die Vorderseite der jeweils obersten Karte lesen können.

Zusätzlich erhält jeder Spieler noch Karten, die er als Einsatzkarten vor sich ablegt:

 Bei **2 Spielern** bekommt jeder **2 Einsatzkarten**.

 Bei **3 und 4 Spielern** bekommt jeder **3 Einsatzkarten**.

Die restlichen Karten werden nicht benötigt und beiseitegelegt.

Das Spiel geht los

Der älteste Spieler beginnt als **Quizmaster**. Sein **Kandidat** ist der Spieler links neben ihm.

Der Quizmaster liest die **erste Frage** und die drei Antwortmöglichkeiten der obersten Fragekarte seines Stapels laut vor. Der Kandidat nennt die Antwort, die er für richtig hält. Der Quizmaster überprüft, ob diese Antwort rot markiert und damit richtig ist.

Je nach Spieleranzahl wird nun wie folgt gespielt:


3 bis 4 Spieler


Ist die Antwort des Kandidaten richtig?

Dann erhält der Kandidat die Karte und legt sie als Punkt, getrennt von seinen Einsatzkarten, vor sich ab.

Ist die Antwort des Kandidaten falsch?

Dann nennt der Quizmaster die richtige Antwort. Jetzt haben die übrigen Spieler die Möglichkeit, um die Karte zu spielen. Dazu müssen sie eine ihrer Einsatzkarten in die Mitte legen.

 **Wenn nur ein Spieler um die Karte spielen möchte,** liest der Quizmaster die **zweite Frage** der Karte und die drei Antwortmöglichkeiten vor. Der Spieler nennt eine Antwort. Ist die Antwort richtig, erhält er die Karte und die Einsatzkarte und legt beide, getrennt von seinen übrigen Einsatzkarten, als Punkte vor sich ab. Ist die Antwort falsch, geht die Karte mitsamt der Einsatzkarte aus dem Spiel.

 **Wenn zwei Spieler um die Karte spielen möchten,** liest der Quizmaster das Angeberwissen auf der Kartenrückseite vor und stellt anschließend die Stichfrage. Wer zuerst die richtige Antwort gibt, erhält die Karte und die Einsatzkarten. Wenn keiner die Frage beantworten kann, geht die Karte mitsamt den Einsatzkarten aus dem Spiel.



2 Spieler

Ist die Antwort des Kandidaten falsch?

Dann kommt die Karte aus dem Spiel.

Ist die Antwort des Kandidaten richtig?

Dann hat der Kandidat zwei Möglichkeiten:

-  Er erhält die Karte und legt sie als Punkt, getrennt von seinen Einsatzkarten, vor sich ab.
-  Er **spielt weiter** und legt eine seiner Einsatzkarten in die Tischmitte. Der Quizmaster liest dann die **zweite Frage** der Karte und die drei Antwortmöglichkeiten vor. Der Spieler nennt die Antwort, die er für richtig hält. Ist auch diese Antwort richtig, erhält der Kandidat die Karte und die Einsatzkarte und legt beide, getrennt von seiner anderen Einsatzkarte, als Punkte vor sich ab. Ist die Antwort falsch, geht die Karte mitsamt der Einsatzkarte aus dem Spiel.

Neue Runde

Sobald eine Fragekarte gewonnen wurde, übernimmt der Spieler links neben dem bisherigen Quizmaster dessen Rolle (bei 2 Spielern tauschen die Spieler die Rollen) und das Spiel geht wie oben beschrieben mit dem nächsten Kandidaten weiter.

Spielende

Das Spiel endet, wenn kein Spieler mehr Fragekarten auf der Hand hat. Jeder Spieler zählt seine Karten, die er als Punkte abgelegt hat. Einsatzkarten, die nicht gespielt wurden, werden nicht mitgezählt. Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger oder die Spieler spielen weiter, bis der Sieger feststeht.

Spielidee: Markus Reichert, Sandra Dochtermann

Texte: Dr. Rainer Köthe

Grafik: Bluguy Grafik-Design

Redaktion: Niccolò Riedel

Stand der Quizfragen: 09/2017

Fotos: shutterstock.com / Ociacia, shutterstock.com / queezz, picture alliance / Mary Evans Picture Library, shutterstock.com / Syda Productions, picture alliance / dpa, shutterstock.com / Fer Gregory, shutterstock.com / Triff, picture alliance / dpa, picture alliance / akg-images, shutterstock.com / SasinTipchai, picture-alliance / dpa, shutterstock.com / nevodka, shutterstock.com / koya979, shutterstock.com / Dotted Yeti, shutterstock.com / xieyuliang, picture alliance / dpa, shutterstock.com / designelements, picture-alliance / Tobias Hase, shutterstock.com, shutterstock.com / Dario Lo Presti, shutterstock.com / Dean Drobot, picture alliance / dpa, shutterstock.com / Melody Smart, picture-alliance / dpa, shutterstock.com / Piotr Tomicki, shutterstock.com / Dmitry Kalinovsky, shutterstock.com / Volodymyr Krasyuk, shutterstock.com / Rawi Rochanavipart, picture alliance / dpa, picture-alliance / dpa, shutterstock.com / nd3000, picture alliance / Christoph Schmidt/dpa, picture-alliance / dpa, picture alliance / AA

© 2018 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 - 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de

© 2018 TESSLOFF VERLAG, Nürnberg
www.tessloff.com
Alle Rechte für die Marke WAS IST WAS vorbehalten.
Art.-Nr.: 711368