



QUERDENKER™

DELUXE



Inhalt

- 1 Spielbrett
- 6 Spielfiguren
- 96 Karten „Wer bin ich?“
- 96 Karten „Was bin ich?“
- 96 Karten „Wo bin ich?“
- 20 Rote Chips
- 5 Blaue Chips

Ziel des Spiels

Die Spieler versuchen anhand von Hinweisen, die Antwort auf die Frage „Wer, Was oder Wo bin ich?“ zu liefern. Je weniger Hinweise nötig sind, desto mehr Felder darf ein Spieler auf dem Spielfeld vorrücken. Wer das Ziel als Erster erreicht, gewinnt!

Spielvorbereitung

- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und setzt sie auf das Startfeld.
- Legt die roten und blauen Chips neben das Spielbrett.
- Mischt alle Karten und legt sie in einem großen Stapel mit den Hinweisen nach unten in die Tischmitte.

Das Spiel

Der jüngste Spieler beginnt: Er nimmt die oberste Karte vom Stapel und nennt die Kategorie (Wer, Was oder Wo bin ich?). In dieser Runde ist er der Vorleser. Die Karte darf den Mitspielern nicht gezeigt werden. *Hinweis: Die Kategorie steht sowohl auf der Vor-, als auch auf der Rückseite der Karte, damit jeder Spieler immer weiß, in welcher Kategorie gespielt wird.*

Hinweise

Auf jeder Karte stehen 20 Hinweise und die richtige Antwort. Die Antwort kann eine Person, ein Ort oder eine Sache sein. Die Hinweise sind von 1 bis 20 nummeriert. Der Spieler, der links vom Vorleser sitzt, nennt eine Zahl zwischen 1 und 20 und legt auf dem Spielbrett einen roten Chip auf die von ihm gewählte Zahl. Der Vorleser liest den Hinweis mit der entsprechenden Nummer von der Karte vor.

Entscheidet sich ein Spieler zum Beispiel für Hinweis 12, liest der Vorleser den Hinweis vor, der neben der Zahl 12 steht.

Raten

Zu Beginn jeder Runde muss der Spieler eine Zahl wählen und bekommt den dazugehörigen Hinweis vorgelesen. Daraufhin darf er versuchen, die Antwort zu erraten. Nach dem Vorlesen des Hinweises hat der Spieler 10 Sekunden Zeit, die Antwort zu geben. Ist die Antwort richtig, werden die Punkte gezählt (seht unter Punktezahlung). Ist die Antwort falsch, darf der nächste Spieler einen Hinweis erfragen (das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn). Das Spiel geht so lange weiter, bis die richtige Antwort für eine Karte gegeben wurde. *Hinweis: Die Spieler können den Vorleser bitten, alle (bereits gegebenen) Hinweise erneut vorzulesen. Für eine falsche Antwort gibt es keine Strafpunkte.*

Punktezahlung

Pro Karte sind 20 Punkte zu vergeben. Die Punkte werden zwischen dem Vorleser und dem Spieler, der die richtige Antwort gibt, aufgeteilt:

- Der Vorleser bekommt 1 Punkt für jede Zahl auf dem Spielbrett, auf der ein roter Chip liegt. Er bekommt also einen Punkt für jeden gegebenen Hinweis (pro Punkt 1 Feld vorrücken).
- Der Spieler, der die richtige Antwort gibt, bekommt 1 Punkt für jede Zahl auf dem Spielbrett, auf der kein roter Chip liegt (pro Punkt 1 Feld vorrücken).

Beispiel:

Liefert ein Spieler nach 16 Hinweisen die richtige Antwort (auf 16 Zahlen liegen rote Chips auf dem Spielbrett), darf der Spieler 4 Felder vorrücken. Der Vorleser darf 16 Felder vorrücken.

Anmerkung: Hat der Vorleser alle 20 Hinweise vorgelesen, ohne dass die richtige Antwort erraten wird, erhält er die vollen 20 Punkte und darf 20 Felder vorrücken. Danach ist der nächste Spieler Vorleser (das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn) und nimmt die nächste Karte vom Stapel.





Aktionen

Neben den normalen Hinweisen stehen auf der Karte auch Handlungsanweisungen. Nachfolgend wird erklärt, was die einzelnen Aktion(en) bedeuten.

Nimm einen blauen Chip.

Wird einem Spieler dieser Satz als Hinweis vorgelesen, darf er einen blauen Chip nehmen (sofern noch verfügbar) und direkt versuchen, die Antwort zu erraten. Der Spieler bekommt keinen weiteren (normalen) Hinweis.

Anmerkung: Spieler, die einen blauen Chip besitzen, dürfen diesen Spielstein nur ausspielen, bevor ein anderer Spieler an der Reihe ist. Hierfür wird der blaue Chip auf das große Querdenker-Logo auf dem Spielbrett gelegt. Der Spieler darf jetzt die richtige Antwort geben, ohne einen weiteren (normalen) Hinweis zu erhalten. Ist die Antwort richtig, werden die Punkte wie oben beschrieben gezählt. Ein blauer Chip darf also nicht gespielt werden, bevor der Spieler selbst an der Reihe ist.

Ein Spieler darf mehrere blaue Chips gleichzeitig ausspielen. Für jeden blauen Chip darf der Spieler eine Antwort geben. Wenn ein blauer Chip ausgespielt ist, legt der Spieler ihn wieder neben das Spielbrett.

Pech gehabt: 1 Runde aussetzen!

Der Spieler bekommt keinen Hinweis und darf nicht raten. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Rücke x Felder vor / Gehe x Felder zurück.

Der Spieler rückt seine Spielfigur um so viele Felder vor oder zurück, wie in der Aktion angegeben. Anschließend darf er versuchen, die Antwort zu erraten. Er erhält keinen weiteren (normalen) Hinweis.

Anmerkung: Wenn ein Spieler auf dem Startfeld steht, kann er nicht weiter zurückgesetzt werden.

Setze einen Mitspieler x Felder vor oder zurück.

Der Spieler darf die Spielfigur eines anderen Spielers um die Anzahl Felder vor- oder zurücksetzen, die in der Aktion angegeben ist. Der Spieler darf seine eigene Spielfigur nicht versetzen. Anschließend darf er versuchen, die Antwort zu erraten. Er erhält keinen weiteren (normalen) Hinweis.

Gehe zum nächsten Bonusfeld!

Der Spieler darf seine Spielfigur bis zum nächsten Bonusfeld vorrücken. Anschließend darf er versuchen, die Antwort zu erraten. Siehe Bonusrunde.

Anmerkung: Spieler, die auf dem Spielbrett schon hinter dem letzten Bonusfeld stehen, müssen ihre Spielfigur nicht zurücksetzen. Sie dürfen sofort versuchen, die richtige Antwort zu erraten.

Bonusrunde

Wenn die Antwort erraten ist, versetzen der Vorleser und der Spieler, der die richtige Antwort gegeben hat, ihre Spielfiguren auf dem Spielbrett. Gelangt ein Spieler dadurch auf ein Bonusfeld, darf er die Bonusrunde spielen. Der Vorleser nimmt dann die nächste Karte vom Stapel und nennt die Kategorie. Der Spieler der Bonusrunde wählt 5 Zahlen und erhält insgesamt 5 Hinweise. Die Zahlen werden eine nach der anderen genannt. Nach jeder Zahl liest der Vorleser den zugehörigen Hinweis vor. Der Spieler der Bonusrunde darf selbst entscheiden, nach welchem Hinweis er die Antwort gibt. Doch aufgepasst! Der Spieler darf in der gesamten Bonusrunde nur eine einzige Antwort geben. Er muss sich gut überlegen, nach welchem Hinweis er die Antwort zu wissen glaubt. Ist die gegebene Antwort falsch, darf der Spieler der Bonusrunde seine Spielfigur nicht vorrücken.

Liefert der Spieler bereits nach dem ersten Hinweis die richtige Antwort, rückt er seine Spielfigur um 10 Felder vor. Hat der Spieler mehrere Hinweise nötig, werden die Punkte wie folgt gezählt:

2 Hinweise = 8 Felder

3 Hinweise = 6 Felder

4 Hinweise = 4 Felder

5 Hinweise = 2 Felder

Anmerkung: Der Vorleser darf seine Spielfigur in der Bonusrunde nicht vorrücken.

Es ist möglich, dass ein Spieler durch eine auf einer Karte genannte Aktion auf einem Bonusfeld landet. Die Bonusrunde wird dann nicht sofort gespielt, sondern erst, wenn ein beliebiger Spieler die richtige Antwort erraten hat.

Anmerkung: Erhält der Spieler der Bonusrunde statt eines Hinweises eine Aktion vorgelesen, führt er diese wie oben beschrieben aus (siehe Aktionen).

Ausnahmen:

- Erhält der Spieler die Aktion "Pech gehabt, 1 Runde aussetzen!" vorgelesen, ist die Bonusrunde beendet. Der Spieler darf seine Spielfigur nicht versetzen.
- Erhält der Spieler die Aktion "Gehe zum nächsten Bonusfeld" vorgelesen, passiert nichts und der Spieler darf sich in der Bonusrunde einen weiteren Hinweis vorlesen lassen (insgesamt dann 6).

Gewinner

Es gewinnt der Spieler, der das Ziel als Erster erreicht. Die Spieler müssen das Zielfeld nicht punktgenau erreichen.

