

# das Oberpfalz Quiz

**Ned auf der Brennsuppn dahergschwomma!**

**Für 2 bis 8 Spieler // Alter: 7-99 Jahre**

## SPIELANLEITUNG

### Was ihr braucht

Das Spielset (Fragekarten, Spielbrett, Spielfiguren Siegerchips, Säckchen). Außerdem braucht ihr Zettel in der gleichen Größe und Farbe sowie ausreichend Stifte (sollten auch ähnlich schreiben, also nicht Bleistifte und Kugelschreiber gemischt) für alle Mitspielerinnen und Mitspieler.

### Worum geht's?

Hier geht's zunächst darum, möglichst erfolgreich so zu tun als wüsste man was. Wer seine Mitspielerinnen und Mitspieler mit erfundenen Antworten auf die Spielfragen gut überzeugen kann, bekommt schnell viele Siegersteine. Und wer dann sogar noch die richtige Antwort weiß, der bekommt noch mehr! Wenn man bei den richtigen Antworten gut zuhört, erfährt man sehr viel Wissenswertes über die Oberpfalz. Wer also bei den Fragen die Ohren spitzt, kann beim nächsten Mal noch besser punkten.

### Vorbereitung

Die Fragekarten werden mit der Rückseite nach oben neben das Spielfeld gelegt. Alle Spielerinnen und Spieler bekommen je einen Spielstein, einen Zettel und einen Stift. Nun wird die Rundenchefin oder der Rundenchef der ersten Runde festgelegt. Keine Angst, das ist weder ein Vor- noch ein Nachteil. Alle kommen mal dran. Die Rundenchefin oder der Rundenchef überprüft noch einmal, ob alle ein Blatt und einen Stift haben. Wenn ja, nimmt sie oder er die oberste Karte vom Fragenstapel und liest die Frage laut vor.

### Nun ist Eure Fantasie gefragt

Jede und jeder von euch denkt sich zur soeben vorgelesenen Frage eine möglichst glaubwürdige Antwort aus und schreibt sie auf seinen Zettel. Zwei Dinge sollte ihr dabei beachten: Die Antworten auf den Karten bestehen jeweils nur aus wenigen Worten, einem Namen, einer Zahl oder einem kurzen Satz. Längere Erklärungen würden also schnell als gefälscht auffliegen! Und: Schreibt deutlich, denn wenn die Rundenchefin oder der Rundenchef beim Vorlesen der Antworten ins Stottern kommt, ist schnell klar, welche Antwort garantiert nicht richtig ist. Falls ihr die richtige Antwort wisst, solltet ihr euch eine andere glaubwürdige Antwort ausdenken, um mehr Punkte zu erhalten. Während die Mitspieler noch über ihren Antworten grübeln, schreibt die Rundenchefin oder der Rundenchef die richtige Lösung auf ihren bzw. seinen eigenen Zettel. Dann sammelt sie oder er die Zettel der Mitspielerinnen und Mitspieler ein und mischt alle gut durch. Als nächstes liest sie oder er alle Antworten nacheinander laut vor. Dabei gibt sie oder er der ersten Antwort den Kennbuchstaben „A“, der nächsten Antwort den Buchstaben „B“ usw. und schreibt diesen Buchstaben auf den jeweiligen Zettel.

Tipps für die Rundenchefin oder den Rundenchef: Wenn du die Antworten erst leise für dich liest, kannst du flüssiger vorlesen und nachfragen, wenn etwas unleserlich geschrieben sein sollte. So lässt du nicht versehentlich eine gefälschte Antwort auffliegen.

### **Es geht ans Tippen**

Alle Spieler außer der Rundenchefin/dem Rundenchef setzen nun gleichzeitig ihre Tippfigur auf das Tippfeld (A, B, C usw.), hinter dem sie die richtige Antwort vermuten. Dabei darf natürlich nicht auf die eigene Antwort gesetzt werden.

### **Jetzt wird's spannend: Die Auflösung kommt!**

Die Rundenchefin/der Rundenchef liest die richtige Antwort mit der Erklärung und dem entsprechenden Kennbuch-staben laut vor. Alle Spieler, die auf die richtige Antwort getippt haben, dürfen ihre Tippfigur vom Feld nehmen und sich über 2 Siegerchips freuen. Danach kommen diejenigen zum Zug, die die Mitspieler mit ihrer Antwort aufs Glatt-eis geführt haben: Für jeden Tipp für eine erfundene Antwort bekommen sie einen Siegerchip. Das heißt: Wenn jemand tatsächlich die richtige Antwort weiß, ist das eine tolle Chance richtig Chips einzusacken: Sie oder er erfindet eine Antwort, die möglichst richtig oder sinnvoll erscheint und hofft, damit möglichst viele Mitspieler überzeugen zu können. Bei der Abstimmung setzt sie oder er die eigene Tippfigur auf die richtige Antwort und kann so zweimal punkten.

### **Was passiert, wenn zwei Spieler dieselbe Antwort abgeben?**

In diesem Fall gibt die Rundenchefin/der Rundenchef beiden Antworten denselben Buchstaben, liest aber nur eine vor. Gleiches gilt, wenn jemand zufällig die richtige Antwort aufschreibt. Getippt wird wie sonst auch. Falls einer oder mehrere Mitspieler auf diese Antwort gesetzt haben, bekommen beide Spieler die entsprechende Belohnung.

### **Ab in die 2. Runde**

Der Spieler links von der ersten Rundenchefin/dem ersten Rundenchef ist nun an der Reihe und die zweite Runde beginnt damit, dass sie oder er eine neue Fragekarte vom Stapel nimmt.

### **Ende des Spiels**

Spätestens, wenn alle Fragekarten verbraucht sind, wird Bilanz gezogen: Wer von euch die meisten Chips eingesackt hat, hat eindrucksvoll bewiesen, dass man nicht unbedingt alles wissen muss und trotzdem ein Spiel-Champion sein kann. Und für alle anderen gilt: Macht nichts, beim nächsten Mal kann's schon ganz anders aussehen! Sollten zwei Spieler gleich viele Chips haben, dann freut euch gemeinsam über euren Platz auf dem Siebertreppchen!

### **Verschärfung für Profis: Der „Doppler“**

Wenn ihr euch hundertprozentig sicher seid, dass ihr die richtige Antwort kennt, stellt eure Spielfigur auf das entsprechende Tippfeld und sagt für alle hörbar: „Ich dopple!“. Liegt ihr richtig, gibt's die doppelte Anzahl Chips, ist der Tipp falsch, hat das keine Konsequenzen. Allerdings zählt der Tipp für den Spieler doppelt, dem ihr auf den Leim gegangen seid.

Bei dieser Variante sollte man aber aus Fairnessgründen ehrlich vorher sagen, wenn man das Spiel schon gespielt hat und dadurch größere Chancen hat, die richtigen Antworten zu wissen. In diesem Fall könnte man, sozusagen als freiwilliges spielerisches „Handicap“, auf den Doppler verzichten und diese Möglichkeit denen überlassen, die das Spiel zum ersten Mal spielen.