

6 VORBEREITUNG:

- Mischt die Karten und legt 10 davon als Stapel bereit.
- Stellt die Sanduhr bereit.
- Teilt euch in 2 Teams auf.

Hinweis: Die Regeln für das Spiel zu dritt findet ihr am Ende dieser Anleitung.

6 SPIELABLAUF:

Einer von euch zieht als Quizmaster eine Karte und liest einem Mitglied seines Teams Aufgaben vor (grüne Spalte). Jemand aus dem anderen Teams sitzt daneben und überprüft die Lösungen (gelbe Spalte).

- 1 Zuerst liest du als Quizmaster nur die Titel von beiden Seiten der Karte vor. Über den restlichen Inhalt verrätst du noch nichts. Dein Partner sucht sich dann eine der beiden Seiten aus.



Titel

- 2** Sobald alle bereit sind, liest du als Quizmaster die Aufgaben Zeile für Zeile vor. Achtung: Nach der ersten Aufgabe wird noch nichts gemacht, **stattdessen wird die Sanduhr umgedreht**. Nun löst dein Partner die Aufgaben zeitversetzt. Dabei muss er immer die Aufgabe lösen, **die du als vorletztes vorgelesen hast**. Nachdem du also die zweite Aufgabe vorgelesen hast, muss er die erste Aufgabe lösen. Nachdem du die dritte Aufgabe vorgelesen hast, muss er die zweite Aufgabe lösen, usw.

Hau den Lukas?

Essbar!

Strammer Max?

Nicht essbar!

- 3** Macht dein Partner einen Fehler oder läuft die Zeit ab, müsst ihr sofort aufhören. **Euer Team bekommt Punkte abhängig vom Level, das ihr auf der Karte erreicht habt. Hört ihr auf:**

- nach **1** → **1 Punkt**
- nach **2** → **2 Punkte**
- nach **3** (letzte Antwort) → **3 Punkte**



Kathi hat an dieser Stelle etwas Falsches gesagt, weshalb ihr Team 2 Punkte bekommt.

Um die Punkte nachzuhalten, könnt ihr sie auf einem Blatt Papier notieren, nicht genutzte Karten vom Stapel abzählen oder einfach Bonbons verteilen.

Hinweis: Da die Lösungen zu den Aufgaben verschoben sind, muss die letzte Aufgabe nicht gelöst werden. Trotzdem findet ihr die Lösung rechts am Rand der Karte.

- 4** Bei der nächsten Karte werden die Rollen getauscht: Ein Mitglied des anderen Teams zieht eine Karte, liest beide Titel vor und lässt jemanden aus seinem Team die Aufgaben lösen. So macht ihr bis zum Ende der Partie weiter.

LETZTE KARTE:

Bei den jeweils letzten Karten werden die Punkte für beide Teams verdoppelt!

DAS SOLLTET IHR BEI DEN LÖSUNGEN BEACHTEN:

- Die *kursivgedruckten* Lösungen stellen nur eine Umschreibung dessen dar, was gemacht oder gesagt werden soll.
- Bei einigen Aufgaben können mehrere Lösungen richtig sein. Diese sind nicht alle auf den Karten zu finden. Es liegt an euch zu entscheiden, ob eine gegebene Antwort akzeptiert wird oder nicht (notfalls durch Diskussion am Ende der Runde).

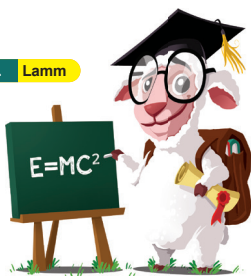
🎮 SPIELENDE

Die Partie endet nach 10 gespielten Karten (5 pro Team). Das Team mit den meisten Punkten gewinnt!

Der König der Schweine



Schlau wie ein ... Lamm



🕒 SPIEL ZU DRITT

Wenn ihr zu dritt spielen wollt, gelten die folgenden Änderungen:

- Ihr spielt alle gegeneinander, es gibt keine Teams.
- Das Spiel läuft fast genau so ab wie mit Teams. Einer von euch liest die Aufgaben vor, einer löst sie und einer überprüft die Lösungen. Nach jeder Karte werden die Rollen im Uhrzeigersinn gewechselt. So habt ihr alle gleich oft die Möglichkeit, Punkte zu erzielen.
- Punkte bekommt ihr sowohl beim Vorlesen als auch beim Lösen der Aufgaben (zwischen 0 und 3).
- Die Partie endet nach 9 Karten.

DEUTSCHE AUSGABE – ASMODEE GERMANY:

Übersetzung & Redaktion: Sebastian Klinge,
Veronika Stallmann und Steffen Trzensky

Satz & Layout: Max Breidenbach





Ein Spiel von Eric Flumiam mit Illustrationen von Stivo.
Für 3 bis 8 Spieler – ab 12 Jahren

⑥ SPIELMATERIAL:

- 56 Karten (beidseitig bedruckt)
- 1 Sanduhr
- diese Spielanleitung



⑥ ZIEL DES SPIELS:

Löst für euer Team verschiedene Aufgaben (z. B. Fragen beantworten, Begriffe vervollständigen, Tiere imitieren) und gewinnt mehr Punkte als das gegnerische Team. Aber Vorsicht! Die Lösungen sind verschoben und euer Gedächtnis wird auf die Probe gestellt.