

# DAS BADEN-WÜRTTEMBERG QUIZ



## Inhalt

1 Spielplan  
110 Karten mit 220 Fragen  
5 Spielfiguren  
4 Tipp-Tafeln  
15 Tipp-Chips

**Teste dein Wissen und  
entdecke deine Heimat!**

## Die Spielidee

Bei diesem Quizspiel erfährst du alles, was du schon immer über Baden-Württemberg wissen wolltest. Du entscheidest bei jeder Frage neu, wie viele Punkte du machen willst und welches Risiko du dabei eingehst, alle wieder zu verlieren.

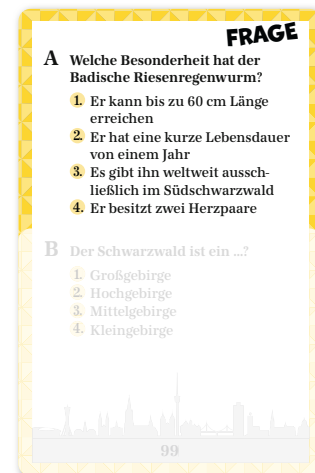
## Vorbereitung

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt, die **Tipp-Tafeln** werden in aufsteigender Reihenfolge um den Spielplan verteilt. Jeder Spieler erhält eine **Spielfigur** und die drei **Tipp-Chips** in der Farbe seiner Spielfigur. Einigt euch auf eine bestimmte Anzahl **Karten**, mit denen gespielt werden soll. Für zwölf Fragen benötigt ihr ungefähr 45 Minuten. Die Karten werden als gemischter Stapel mit der Frageseite nach oben bereitgelegt.

## Das Spiel

Der älteste Spieler beginnt. Er nimmt die unterste Karte des Stapels, entscheidet sich für einen Buchstaben A oder B und liest die dazugehörige Frage mit den Antwortmöglichkeiten vor. Halte die Karte so, dass die richtigen Antworten auf der Rückseite von keinem Spieler zu sehen sind.

Zu jeder Frage gibt es vier Antworten, wobei die Anzahl der richtigen Antworten von Frage zu Frage unterschiedlich ist. Von einer bis drei korrekten Antworten ist alles möglich. Zuerst werden alle Antwortmöglichkeiten vorgelesen, um allen Spielern einen Überblick zu verschaffen. Danach beginnt das Platzieren der Tipp-Chips. Die erste Antwort wird erneut vorgelesen. Wer jetzt glaubt, dass diese Aussage richtig ist, setzt einen seiner Tipp-Chips auf die Tipp-Tafel mit der Nummer 1. Dann wird die zweite Antwort vorgelesen. Auch sie kann richtig sein. Wer glaubt, die zweite Aussage ist richtig, setzt einen seiner Tipp-Chips auf die Tipp-Tafel mit der Nummer 2. So geht es weiter, bis alle Antworten vorgelesen wurden. Du hast die Möglichkeit, auf bis zu drei Antworten zu setzen. Mindestens eine der vorgegebenen Antworten ist immer falsch. Die Tipp-Chips werden reihum gesetzt. Es beginnt der linke Nachbar des Vorlesers. Der Vorleser darf natürlich auch mitspielen.



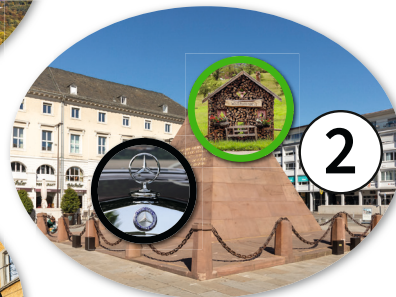
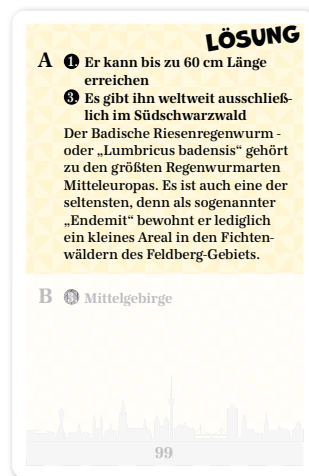
## Die Wertung

Nach dem Setzen der Tipp-Chips wird die Karte umgedreht und die richtigen Antworten werden vorgelesen. Wer auf **eine oder mehrere falsche** Antworten getippt hat, muss alle seine Tipp-Chips wieder zurücknehmen. Für diese Spieler gibt es in dieser Runde keine Punkte. Wer genau **eine** richtige Antwort hat, stellt seine Spielfigur auf das Startfeld. Wer **mehrere** richtige Antworten hat, zieht entsprechend weiter. Später darfst du deine Spielfigur immer um so viele Felder im Uhrzeigersinn nach vorne setzen, wie du Tipp-Chips gesetzt hast. Aber natürlich nur, wenn keine deiner Antworten falsch war.

### Achtung:

Um zu punkten, musst du nicht auf alle richtigen Antworten getippt haben.

Alle bekommen ihre Tipp-Chips wieder zurück.



## Die nächsten Runden

Das Amt des Vorlesers wechselt im Uhrzeigersinn. Die nächste Frage wird vorgelesen und das Spiel wie beschrieben fortgesetzt.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald die zu Beginn vereinbarte Zahl an Fragen gespielt worden ist. Wer jetzt mit seiner Spielfigur in Führung liegt, hat gewonnen. Das Spiel endet vorzeitig, wenn es einem Spieler gelingt, mit seiner Spielfigur die letzte Spielfigur zu überrunden.

## Variante verdecktes Tippen

Das Spiel verläuft wie oben beschrieben, mit einer Ausnahme: Die Spieler geben ihre Antworten verdeckt ab. Hierfür liest der Vorleser eine Antwort vor. Alle Spieler entscheiden sich, ob die Antwort richtig oder falsch ist, halten eine geschlossene Hand in die Mitte und öffnen sie gleichzeitig. Hat ein Spieler einen Tipp-Chip in der Hand, legt er diesen auf die entsprechende Tipp-Tafel, hat ein Spieler keinen Chip in der Hand, hält er die Antwort für falsch und legt keinen Chip auf die entsprechende Tipp-Tafel. Dann liest der Vorleser die nächste Antwort vor.

Im Spielmaterial werden Marken, Unternehmenskennzeichen und sonstige kommerzielle Namen und Bezeichnungen verwendet. Sie sind nicht immer besonders gekennzeichnet. Deren Wiedergabe berechtigt nicht zur Annahme, dass solche Bezeichnungen von jedermann benutzt werden dürfen; es kann sich um geschützte Bezeichnungen handeln, auch wenn sie nicht als solche gekennzeichnet sind. Die Rechte sind dem jeweiligen Inhaber der Bezeichnungen vorbehalten. Alle Informationen im Spiel beziehen sich auf den Stand 2023.

© Fotos: Adobe Stock, Shutterstock, iStock, Freepik

© 2023 Schwarzwälder Bote

© 2023 HUCH! | [www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)

Vertrieb:

Schwarzwälder Bote

Mediengesellschaft mbH

Kirchtorstraße 14

78727 Oberndorf am Neckar

Design: Annette Fellner-Höhne

[www.schwabo-produktwelt.de](http://www.schwabo-produktwelt.de)

