

# Welt des Allgäus

## Das Quiz

### Inhalt

- 1 Spielplan
- 220 Fragen und Antworten
- 5 Kühe
- 4 Tipp-Tafeln
- 15 Tipp-Blumen



### Die Spielidee

Bei diesem Quizspiel erfahren Sie einiges über das schöne Allgäu. Bei jeder Frage entscheiden Sie neu, wie viele Punkte Sie machen wollen und welches Risiko Sie dabei eingehen, alles wieder zu verlieren.

### Vorbereitung

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt, die **Tipp-Tafeln** werden nach aufsteigenden Zahlen um den Plan verteilt. Jeder Spieler erhält eine **Kuh** und die drei **Tipp-Blumen** seiner Farbe. Einigen Sie sich auf eine bestimmte Anzahl **Karten**, mit denen gespielt werden soll. Für 15 Fragen benötigen Sie ungefähr eine Stunde. Die Karten werden als gemischter Stapel mit der Frageseite nach oben bereit gelegt.

### Das Spiel

Der älteste Spieler beginnt. Er nimmt die unterste Karte vom Stapel, entscheidet sich für einen Buchstaben und liest die dazugehörige Frage mit den Antworten vor. Die Karte sollte so gehalten werden, dass die richtigen Antworten auf der Rückseite nicht zu sehen sind.

Es gibt zwei Arten von Fragen:

#### Fragen, auf die es eine bis drei richtige Antworten gibt

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** Antworten vorgelesen, um den Spielern einen Überblick zu verschaffen. Danach beginnt das Platzieren der Tipp-Blumen. Die erste Antwort wird erneut vorgelesen. Wer jetzt glaubt, dass diese Aussage richtig ist, setzt eine seiner Tipp-Blumen mit der Seite ohne Zahl auf die Tipp-Tafeln mit der Nummer 1. Dann wird die zweite Antwort vorgelesen. Auch sie kann richtig sein. Wer glaubt, die zweite Aussage ist richtig, setzt eine seiner Tipp-Blumen auf die Tipp-Tafeln mit der Nummer 2. So geht es weiter, bis alle Antworten vorgelesen wurden. Sie haben die Möglichkeit, auf bis zu drei Antworten zu setzen. Mindestens eine Antwort ist immer falsch. Die Tipp-Blumen werden reihum gesetzt. Es beginnt der linke Nachbar des Vorlesers. Der Vorleser darf natürlich auch mitspielen.

#### A Welche Zutat gehört außer Käse in die Allgäuer Kässpätzle?

1. Mehl
2. Eier
3. Zwiebeln
4. Kartoffeln

#### B Was gehört zur Gebirgstracht eines Allgäuers?

1. Trachtenhut
2. Hosenträger
3. Holzschuhe
4. Lederhose



#### Fragen, deren Antworten in die richtige Reihenfolge gebracht werden müssen

Zu jeder Frage gibt es drei Antworten. **Alle** Antworten werden vorgelesen. Dann legt jeder Spieler seine Tipp-Blumen von oben nach unten in der richtigen Reihenfolge so vor sich auf den Tisch, dass die Zahlen eins bis drei verdeckt sind.

Natürlich darf auch der Spieler, der vorliest, die Fragen beantworten.

#### A Ordnen Sie die Berghütten nach dem Jahr der Erbauung. Beginnen Sie mit der ältesten Hütte.

- Staufner Haus
- Kemptner Hütte
- Mindelheimer Hütte

#### B Was ist ein Muckabätscher?

1. Ein Großmaul
2. Ein Angsthase
3. Eine Fliegenklatsche
4. Ein Hammer



## Die Wertung

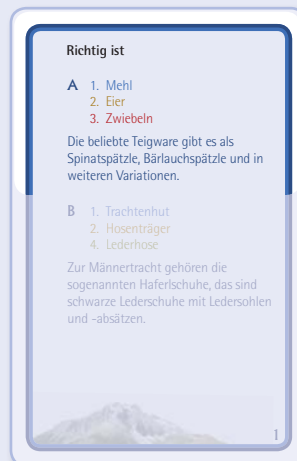
Nach dem Setzen der Tipp-Blumen wird die Karte umgedreht und die richtigen Antworten werden vorgelesen.

### Fragen, auf die es eine bis drei richtige Antworten gibt

Wer auf **eine oder mehr falsche** Antworten getippt hat, muss **alle** seine Tipp-Blumen wieder zurücknehmen. Für diese Spieler gibt es in dieser Runde keine Punkte. Wer genau **eine** richtige Antwort hat, stellt seine Kuh auf das Startfeld. Wer mehrere richtige Antworten hat, zieht entsprechend weiter. Später dürfen Sie Ihre Kuh immer um so viele Felder im Uhrzeigersinn nach vorne setzen, wie Sie Tipp-Blumen gesetzt haben. Aber natürlich nur, wenn keine Ihrer Antworten falsch war.

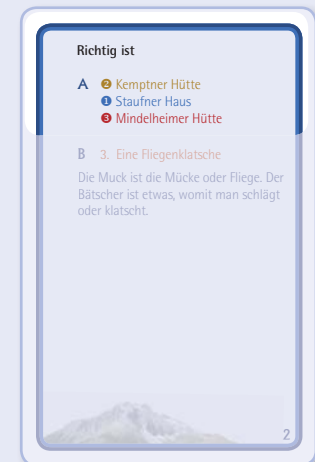
**Achtung!** Um zu punkten, muss nicht auf alle richtigen Antworten getippt worden sein.

Alle bekommen ihre Tipp-Blumen wieder zurück.



### Fragen, deren Antworten in die richtige Reihenfolge gebracht werden müssen

Die Spieler decken die Zahlenseite ihrer Tipp-Blumen auf. Wer die richtige Reihenfolge vor sich liegen hat, darf mit seiner Kuh drei Felder vorwärts gehen. Wer zwei Antworten vertauscht hat und nur eine Antwort korrekt eingeordnet hat, geht ein Feld vorwärts.



### Die nächsten Runden

Das Amt des Vorlesers geht im Uhrzeigersinn reihum. Die nächste Karte wird vorgelesen usw.

### Spielende

Das Spiel endet, sobald die zu Beginn vereinbarte Zahl an Fragekarten gespielt worden ist. Wer jetzt mit seiner Kuh in Führung liegt, hat gewonnen.

Das Spiel endet vorzeitig, wenn es einem Spieler gelingt, mit seiner Kuh die letzte Kuh zu überrunden.

© 2009 HUCH! & friends

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

Design / Gestaltung: HUCH! & friends

[www.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de)

**Allgäuer Zeitung**

Die besten Seiten des Allgäus

[www.all-in.de](http://www.all-in.de)

**HUCH!** & friends