

# WER KO DER KO

<b>Spieltyp</b>	<b>Quiz</b>
<b>Alter/ Geschlecht</b>	<b>13-15 oder Erwachsene</b>
<b>Premiere in Gruppe/ Freizeit</b>	<b>Privat-Feier M. Ritter</b> <span style="float: right;">am <b>19.1.02</b></span>
<b>Autor</b>	<b>M. Ritter</b>
<b>Dauer</b>	<b>2 Stunden</b>
<b>Spielidee</b>	<b>Gruppenquiz, viele Extras, tw. mit Ratewettbewerb</b>

**Gruppen/ Regeln/ Wertung:** Es gibt 24 Gebiete, jeweils mit leichten, mittleren und schweren Fragen (1/2/3). Die Gruppe die dran ist wählt das Gebiet und die Schwere der Fragen. Bei jeder Frage gibt es 5 Antwortmöglichkeiten. Eine ist richtig (Umblättern). Gruppe muss Frage beantworten. Spielleiter sagt „Die Antwort zählt“. Kurze Einwurfschance für Vetobälle (s.u.), dann Auflösung. Frage richtig beantwortet → 1/2/3 Punkte, außerdem wird das entsprechende Gebiet angekreuzt. Frage falsch beantwortet → -1/-2/-3 Punkte. Es gibt 3, 4 oder 5 Gruppen. Auf dem Plakat (Anlage) sind 3-5 Spalten (je Gruppe eine) und 31 Zeilen (24 Gebiete + 3 Spielquizrunden + 4 Joker). Begonnen wird mit einer 1. Spielquizrunde (s.u.). Danach werden die Gruppen auf der Ranking-Skala positioniert.

**Extras** (diese sollten mit einem Symbol auf dem Plakat visualisiert werden):

1. **Antwortzeit** 30-60 Sek. (je nach Frage)
2. Fragen dürfen nicht weitergegeben werden (Ausnahme Spielquiz)
3. **Pokeroption:** Falls man sich mit der Antwort nicht sicher ist, kann man (beliebig oft) zu einer schwereren Frage des selben Gebiets wechseln. Risiko, weil's um eine höhere Punktzahl geht.
4. **Vielfaltsbonus:** 4 Punkte Bonus, falls man Fragen aus 5 verschiedenen Gebieten richtig beantwortet hat. Nochmal 4 Punkte beim 10. bzw. 15. Gebiet. Dafür sind die Kreuze da.
5. **Vetobälle:** Jede Gruppe hat zwei Vetobälle (Tennisbälle o.ä.). Stimmt sie mit der Antwort einer anderen Gruppe nicht überein, kann sie nach dem Satz „Die Antwort zählt“ einen Vetoball in die Hand des Spielleiters legen und selber eine andere Antwort sagen. Wertung für die Vetogruppe: Normal.
6. **Gebietswechsel-Joker** (1x pro Gruppe): Man kann die Frage nicht beantworten und dafür in eine gleichschwere Frage eines anderen Gebiets wechseln
7. **Profi-Joker** (1x pro Gruppe): Wenn man eine Antwort nicht weiß, kann man einen Profi fragen. Dieser muss antworten und erhält die gleiche Wertung wie die Gruppe.
8. **Rest 2-Joker** (1x pro Gruppe): Man kann ihn einsetzen, um die Anzahl der Antworten auf 2 zu reduzieren. Der Spielleiter gibt die verbleibenden 2 Antworten bekannt.
9. **Rest 3-Joker** (1x pro Gruppe): Man kann ihn einsetzen, um die Anzahl der Antworten auf 3 zu reduzieren. Der Spielleiter gibt die verbleibenden 3 Antworten bekannt.
10. **Mehrer Joker:** Eine Gruppe kann in einer Runde auch mehrere Joker einsetzen. Danach sind sie aber weg.
11. **Kick off:** Auf einem Level kann nur eine Gruppe stehen. Steigt eine Gruppe auf den gleichen Level wie eine andere, wird diese nach unten gekickt, und zwar bis zum nächsten freien Level. Fällt eine Gruppe auf den gleichen Level wie eine andere, wird sie selbst nach unten durchgereicht, immer bis zum nächsten freien Level. Beim Spielquiz wird immer in einer vorher festgelegten Reihenfolge gewertet (s.u.)

**Spielquiz:** Zu Beginn sowie 2-3x zwischendrin (Wecker stellen) gibt es diesen Ratewettbewerb. Es handelt sich um gemischte Fragen, deren Schwierigkeit langsam steigt (im Buch hinten).

Jede Gruppe hat einen Sprecher. Dieser erhält das Antwortrecht, indem er mit der Faust auf seinen Stuhl klopft. Sobald es klopft, **muss der Sprecher antworten (auch wenn die Frage noch gar nicht zu Ende gestellt wurde)**. Es gibt keine Minuspunkte. Ist die Frage jedoch falsch beantwortet, muss die Gruppe die Frage weitergeben an die nächsten „Klopfer“. Richtig → 1 Punkt/ Strich/ Cent/ Perle/ Smartie. Diese am Ende wieder einsammeln. Jedes Spielquiz sollte ca. 5-10 Minuten dauern. Am Ende werden die Punkte in das Plakat eingetragen und die Gruppe gemäß der Wertungsreihenfolge auf dem Ranking hochgestuft. Wertungsreihenfolge beim 1. Spielquiz: A-B-C-D, beim 2. B-C-D-A usw. Beim 1. Spielquiz wäre es gut, wenn jede Gruppe eine andere Punktzahl hat, ansonsten: Kick-off-Regel (s.o.)

**Preis:** Eine bayerische Delikatesse

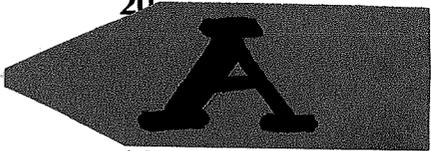
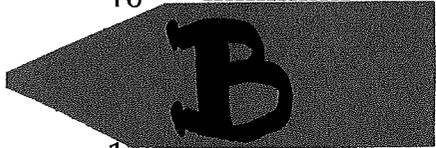
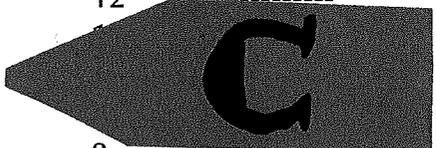
**Material:** Quizbuch Kiju, jedes Gebiet mit Post It-Streifen präpariert, ebenso die Seiten „Spielquiz“ und „Spielquiz-Lösungen“. Plakatstifte, Tesakrepp zum Aufhängen, Haftzettel (4x4cm) als Gruppenmarker, Plakat (s.Anlage), Wecker, Striche auf Zettel bzw. Cents oder Perlen, Preis *Assistent!, Vetobälle*

*Wissen für Millionen*

# WER KO DER KO...

		Gruppen	A	B	C	D	E
Gebiet (ankreuzen, wenn richtig beantwortet)		Sport					
		Rekorde					
		Reisen					
		Literatur					
		Kunst, Musik, Theater					
		Religion					
		Geschichte					
		Mythologie					
		Architektur					
		Geografie					
		Geologie					
		Biologie, Ökologie					
		Chemie, Physik					
		Mathematik					
		Medizin					
		Technik					
		Handwerk					
		Maßeinheiten					
		Wirtschaft, Recht					
		Verkehrswesen					
	Film, Funk, Fernsehen						
	Essen, Trinken						
	Kleidung, Mode						
	Vermischtes						
Spielquiz		Anfangsrunde (Punkte)					
		Runde 2 (Punkte)					
		Runde 3 (Punkte)					
Joker		Gebietswechsel					
		Profi					
		Rest 2					
		Rest 3					

## Ranking

- 30 -----
- 29 -----
- 28 -----
- 27 -----
- 26 -----
- 25 -----
- 24 -----
- 23 -----
- 22 -----
- 21 -----
- 20 -----
- 
- 16 -----
- 
- 12 -----
- 
- 8 -----
- 
- 4 -----
- 
- 0 -----
- 1 -----
- 2 -----
- 3 -----
- 4 -----
- 5 -----
- 6 -----
- 7 -----
- 8 -----
- 9 -----
- 10 -----