

WER WEISS MEHR

Das kommunikative Partyspiel für 2 bis 5 Teams
mit 4 bis 15 Mitspielern ab 10 Jahren

Spielanleitung

Spielmaterial:

- 1 Spielplan
- 5 Spielfiguren
- 7 Markierungssteine
- 1 Timer
- 110 Kategorienkarten



Bei „Wer weiss mehr“ bilden die Spieler Teams und wetten darauf, eine vorher gebotene Anzahl von Begriffen zu einer ausgewählten Kategorie nennen zu können. Wer nicht auf dem Teppich bleibt, läuft Gefahr, Punkte an die anderen Teams zu verschenken. Ziel ist es, als erstes Team acht Siegpunkte zu erreichen.

Spielvorbereitung

Je nach Spieleranzahl bildet ihr zunächst Teams die dann zusammen spielen:
4 Spieler bilden zwei Teams zu je zwei Personen;
6 Spieler bilden drei Teams zu je zwei Personen;
8 Spieler bilden vier Teams zu je zwei Personen;
10 Spieler bilden fünf Teams zu je zwei Personen;
12 Spieler bilden vier Teams zu je drei Personen;
15 Spieler bilden fünf Teams zu je drei Personen.

Markierungssteine zur Kategorieauswahl Markierungsstein für die Anzahl der Begriffe



Legt den Spielplan in die Mitte und auf das Mittelfeld den gemischten Kartenstapel mit den Kategorien. Jedes Team wählt eine Spielfarbe und stellt die passende Spielfigur neben die Punkteskala des Spielplans. Die sieben Markierungssteine legt ihr ebenfalls neben den Spielplan bereit. Die weißen Steine dienen zum Markieren der ausgewählten Kategorie neben dem Kartenstapel, der schwarze Stein zum Markieren der gewetteten Anzahl auf der Wettsskala von 1 bis 35. Einigt euch, welches Team beginnt. Danach geht die Spielreihenfolge im Uhrzeigersinn reihum.

Spielablauf

Das Team, das an der Reihe ist, wählt eine Kategorie auf der offen liegenden Kategoriekarte und markiert diese auf einem freien Feld – rechts oder links davon - mit einem weißen Stein. Dadurch reduziert sich im Laufe des Spiels die Anzahl der freien Felder – die Auswahl wird also immer eingeschränkt. Sind alle sechs Felder besetzt, räumt ihr sie wieder ab und beginnt bei der nächsten Karte erneut mit allen freien Feldern.

Dann bietet das Team die Anzahl von Begriffen, die es glaubt nennen zu können. Anschließend bieten die anderen Teams im Uhrzeigersinn ebenfalls. Sie müssen eine höhere Zahl bieten oder passen. Dieses Bietverfahren geht so lange reihum, bis nur noch ein Team übrig bleibt. Markiert nun die höchste Wette auf der Wettskala mit dem schwarzen Stein.

Jetzt kommt der Timer ins Spiel. Je nach Gebot müsst ihr nun den Timer auf die Minuten einstellen, innerhalb derer das Team mit der höchsten Wette die gebotene Anzahl an Begriffen nennen muss. Zum Beispiel zwei Minuten bei einer gebotenen Anzahl zwischen 10 und 18 Begriffen.
Tipp: Um das Spiel etwas einfacher (z.B. für jüngere Mitspieler) zu machen, kann man statt 3 Minuten auch 5 Minuten und statt 4 Minuten auch 6 Minuten auf dem Timer einstellen.



Die Wette gilt: Aktiviert den Timer und legt los! Die übrigen Spieler zählen dabei die genannten Begriffe mit und achten darauf, dass keine Begriffe doppelt oder falsche Begriffe genannt werden. Streitfälle werden nach Ablauf des Timers durch die Mehrheit entschieden.



Timer

Schafft das Team die gewettete Anzahl, bekommt es einen Punkt auf der Punkteskala und setzen ihre Spielfigur ein Feld vorwärts.

Ist das Team nicht erfolgreich, bekommen alle anderen Teams einen Punkt auf der Punkteskala und setzen ihre Spielfiguren ein Feld vorwärts.

Für die nächste Runde legt ihr die gerade gespielte Kategoriekarte beiseite. Das nächste Team wählt auf der nächsten Karte wieder eine Kategorie usw.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Team acht Punkte auf der Punkteskala erreicht hat. Dieses Team hat dann das Spiel gewonnen. Bei Gleichstand spielt ihr einfach noch eine Runde.

*Viel Vergnügen wünscht
das Spielspass-Team*

Autor: Carlo E. Lanzavecchia

Illustration: Dennis Lohausen

Grafik: Kurt Gall

© 2011 W&L Verlagsgesellschaft mbH

Seestraße 1

D-74232 Abstatt

www.spielspass-verlag.de

© Carlo E. Lanzavecchia /

Lizenz durch PROJEKT SPIEL



Bitte aufbewahren!