

PARTYSPIEL

SCHLAU- MEIER

Das Partyquiz
für Besserwisser!



Schlaumeier

Das Partyquiz für Besserwisser!

Spieler: 3–12

Alter: 12–99 Jahre

Inhalt:

110 Karten

1 Glocke

1 Augenzwürfel



Spielziel

Ziel des Spieles ist es, mit Wissen zu punkten und möglichst viele Antworten zu erraten.

Spielvorbereitung

Ein Spieler mischt alle Karten. Der Kartenstapel wird mit der Kartenrückseite nach oben auf den Spieltisch gelegt.

Die Glocke wird für jeden gut erreichbar in die Tischmitte gestellt und der Augenzwürfel wird bereitgelegt.

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt.

Spielablauf

Der Spieler, der am Zug ist, würfelt mit dem Augenzwürfel. Er zieht verdeckt die oberste Karte vom Kartenstapel. Der Würfel gibt vor, welche Frage zu beantworten ist.



Nun liest der Spieler diese Frage seinen Mitspielern laut vor. Der Spieler, der die Antwort weiß, schlägt auf die Glocke. Nennt er die richtige Antwort, erhält er die Karte, ist die Antwort falsch, kann er erst wieder bei der nächsten Frage mitspielen.

Kann kein Spieler eine Antwort nennen, liest der Zugspieler die drei Antwortmöglichkeiten vor.

Wer nun die Antwort zu kennen meint, schlägt auf die Glocke. War die Antwort richtig, erhält der Spieler die Karte. Sind zwei falsche Antwortmöglichkeiten genannt worden und keine war richtig, erhält der Vorleser die Karte. Danach ist der nächste Spieler am Zug.

Spielende

Sobald ein Spieler sechs Karten gewonnen hat, steht der Sieger des Spiels fest.

Philos GmbH & Co. KG
Friedrich-List-Str. 65
33100 Paderborn
GERMANY
www.philosspiele.de

