

HABA

Spielanleitung



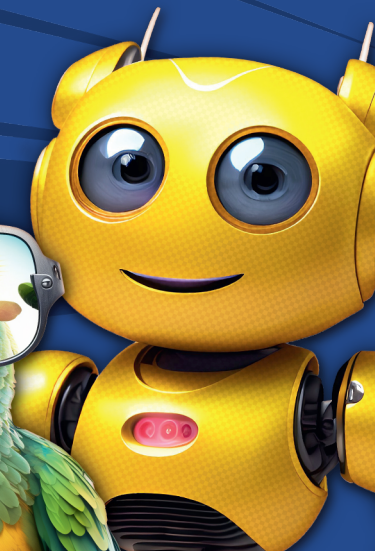
TEAM QUIZ CHALLENGE

NATUR VS TECHNIK



Wer waren Able und Baker?

- A Roboter-Delfine
- B Affen, die ins All geschickt wurden
- C die Erfinder des Telefons
- D Minenspürhunde





TEAM QUIZ CHALLENGE

NATUR VS TECHNIK

Ein wissensstarkes Quizspiel für
2-8 Personen ab 10 Jahren.

Autoren: Thade Precht & Ella Conrad
Gestaltung: Kreativbunker
Spieldauer: ca. 30 Minuten

Natur oder Technik – auf welcher Seite steht ihr? Bildet zwei Teams und tretet in einem spielerischen Wettstreit gegeneinander an! Euch erwarten jede Menge spannende, informative Fragen und skurrile Aufgaben. Für richtige Antworten und erfolgreiche Aktionen rückt ihr auf den Laufleisten vor. Das Team, das nach 20 Quizkarten am weitesten gekommen ist oder sogar das Maskottchen des gegnerischen Teams mit seiner Wäscheklammer „zwicken“ kann, gewinnt.

DAS IST DRIN

222 Quizkarten in 4 Kategorien:

- 100 **Multiple-Choice-Fragen**
- 60 **Schätzfragen**
- 40 **Direktfragen**
- 22 **Aktionskarten**

8 Tippkarten (4x Natur, 4x Technik)

1 Boxring (1 Schachtelboden, 3-teiliges Steckkreuz, 1 Spielfeld, 2 Maskottchen)

4 Farbchips

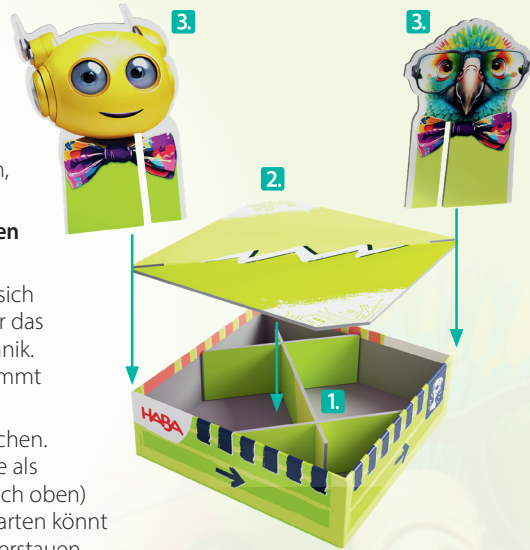
2 Wäscheklammern

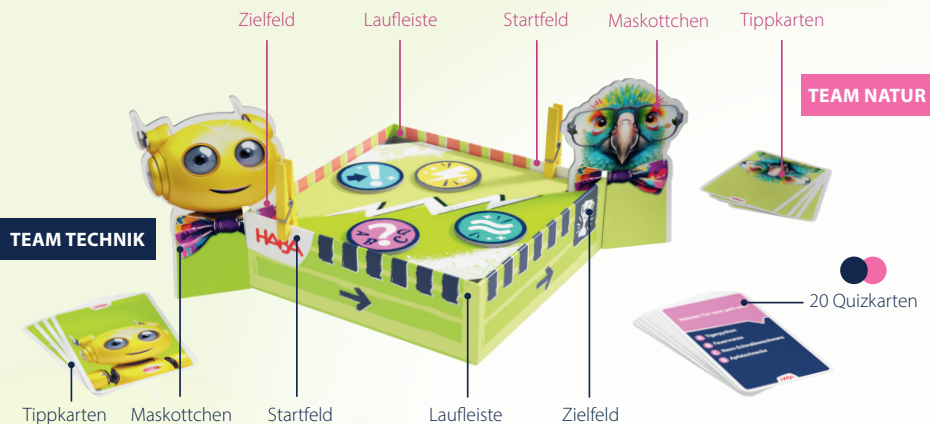
1 Spielanleitung



BEVOR ES LOS GEHT

- 1 Baut den **Boxring** wie abgebildet zusammen. Stellt ihn zwischen euch auf den Tisch.
- 2 Teilt euch möglichst gleichmäßig in **2 Teams** auf (eine Person mehr bzw. weniger pro Team ist okay): Die einen spielen im Team Natur, die anderen im Team Technik. Rottet euch so zusammen, dass sich die Technik gegenüber sitzen.
- 3 Jedes Team nimmt sich seine **4 Tippkarten** (A/B/C/D) und legt sie vor sich ab.
- 4 Über die Seiten des Boxrings erstrecken sich zwei Laufleisten: Die rote Laufleiste ist für das Team Natur, die blaue für das Team Technik. Die HABA-Logos sind die Startfelder. Klemmt dort jeweils eine **Wäscheklammer** fest.
- 5 Ihr braucht die **Quizkarten** nicht zu mischen. Zählt ungesehen 20 Stück ab und legt sie als verdeckten Stapel (bunte Frageseiten nach oben) neben den Boxring. Die restlichen Quizkarten könnt ihr in den Fächern unter dem Spielfeld verstauen.
- 6 Die älteste Person mischt die **4 Farbchips** verdeckt auf dem Spielfeld. Dann deckt die jüngste Person 2 davon auf und schiebt sie in die Spielfeldhälfte des eigenen Teams. Die übrigen 2 Farbchips kommen aufgedeckt in die Spielfeldhälfte des anderen Teams.





Falls ihr eher zur Fraktion der „Fun-Quizzer“ gehört, dann seid ihr nun starklar. Falls ihr jedoch eher zur Fraktion der „Hardcore-Quizzer“ gehört, dann spielt einfach ohne den orangenen Marker und nehmt die **Aktionskarten** aus dem Spiel, sobald eine auf dem Stapel sichtbar wird.

JETZT GEHT'S LOS

Schaut, welche Farbe die oberste Quizkarte des Stapels hat. Welches Team hat den entsprechenden Farbchip in seiner Spielfeldhälfte? Ihr seid zuerst das **vorlesende Team**, die andere Gruppe das **zuhörende Team**. Das vorlesende Team bestimmt ein eigenes Mitglied, das die Vorderseite der Quizkarte (und später auch die Lösung auf der Rückseite) vorliest. Achtet darauf, dass bis zur Auflösung niemand einen Blick auf die Rückseite erhascht!

Es gelten folgende Regeln:



Multiple-Choice-Fragen

Beide Teams spielen mit. Bei diesen Fragen habt ihr 4 Antwortmöglichkeiten (A/B/C/D). In rund 60% der Fälle gibt es genau eine richtige Antwort, in rund 40% jedoch zwei. Tauscht euch innerhalb eures Teams aus – nach Belieben verbal und/oder nonverbal.

Tip: Achtet darauf, dem gegnerischen Team keine Hinweise zu geben. Oder sorgt mit euren Äußerungen bewusst für Verwirrung; alles ist erlaubt.

Schlussendlich wählt jedes Team aus seinen 4 Tippkarten **1 oder 2 Antworten** aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Erledigt? Dann zeigt eure Antworten und löst auf: Für jede richtige Antwort rückt ihr mit eurer Wäscheklammer 1 Feld auf eurer Laufleiste vor. Achtung: Habt ihr 2 Antworten ausgewählt, so müssen auch **beide** stimmen. Anderenfalls dürft ihr nicht vorrücken!



Schätzfragen

Das zuhörende Team hört sich die Frage an, tauscht sich offen aus und gibt eine Schätzung ab. Anschließend tauscht sich das vorlesende Team offen aus. Es muss jedoch „nur“ tippen, ob die richtige Antwort größer/kleiner (bzw. weniger/mehr etc.) ist als die Schätzung des zuhörenden Teams. Erledigt? Dann löst auf: Ist der Tipp des **vorlesenden** Teams richtig, rückt es 1 Feld vor. Ist er falsch, rückt das **zuhörende** Team 1 Feld vor. Für den unwahrscheinlichen Fall, dass die Schätzung des zuhörenden Teams exakt mit der Lösung übereinstimmt, darf das Team zur Belohnung 2 Felder vorrücken.



Direktfragen

Das zuhörende Team hört sich die Frage an, tauscht sich offen aus und gibt eine Antwort. Erledigt? Dann löst auf: Ist die Antwort richtig, rückt das zuhörende Team 1 Feld vor. Ist sie falsch, rückt das vorlesende Team 1 Feld vor.



Aktionskarten

Die Aktions-Karten richten sich in der Regel an die vorlesende Person, schließen jedoch nicht selten auch andere Personen mit ein: Einfach umdrehen, vorlesen und entsprechend ausführen.

Habt ihr eine Quizkarte abgehakt, kommt sie aus dem Spiel. Abschließend schiebt das vorlesende Team den entsprechenden **Farbchip in die Spielfeldhälfte des zuhörenden Teams**. Und weiter geht's mit der nächsten Quizkarte!

Sofern euer Team aus mehr als 1 Person besteht, wechselt innerhalb der Teams reihum die Rolle der vorlesenden Person. Das ist aber kein Muss – ihr seid ja schon groß und könnt euch selbst organisieren, oder? :-)





WANN IST SCHLUSS?

Das Spiel endet in 2 Fällen:

- **Sobald ein Team das Zielfeld seiner Laufleiste erreicht:** Ihr gewinnt und dürft mit eurer Wäscheklammer das Maskottchen des gegnerischen Teams „zwicken“.
- **Nach dem die letzte Quizkarte gespielt ist.** Zählt nach, welches Team mit seiner Wäscheklammer am weitesten gekommen ist: Ihr gewinnt!

Bei **Gleichstand** entscheidet eine zusätzliche **Schätzfrage**: Das Vorlesen übernimmt wie gehabt eine Person des Teams, das den entsprechenden Farbchip in seiner Spielfeldhälfte hat. Neu dabei: Innerhalb eurer Teams findet nun ein **geheimer** Austausch statt. Anschließend verkünden beide Teams auf Kommando gleichzeitig ihre Schätzung. Erledigt? Dann löst auf: Das Team, das näher dran ist, gewinnt!

Empfehlung des Hauses: Legt die bereits verwendeten Quizkarten nach dem Spielen verkehrt herum in die Schachtel zurück. So behaltet ihr den Überblick, welche Quizkarten schon gespielt bzw. noch ungespielt sind.

HABA



HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com



2010897001

© HABA-Spiele Bad Rodach 2024 | Bildnachweis: innluga - stock.adobe.com (Vogel), Gaston - stock.adobe.com (Roboter)