



Spielen
gemeinsam
erleben

Sofort
losspielen!

So einfach
funktioniert
smartPLAY!

Die App erklärt,
wie es geht!

Für die Spiele der Reihe smartPLAY übernimmt euer Smartphone wichtige Spielfunktionen:

Es führt per Sprachausgabe durch das Spiel, erklärt die Regeln, merkt sich eure Züge und erweckt die Spielwelt zum Leben. Damit das Smartphone den Spielplan immer gut im Blick hat, benötigt ihr das Ravensburger smartPLAY-Stativ.



Vor Spielbeginn ladet bitte die kostenlose App **YES or kNOW smartPLAY**

(erhältlich für iOS und Android) auf euer Smartphone. Eine stets aktuelle Übersicht, welche Smartphones mit smartPLAY kompatibel sind, findet ihr im Internet: www.ravensburger-smartplay.com

Dort – oder in der gedruckten technischen Bedienungsanleitung – findet ihr auch weitere Details zum Download der App, dem Aufbau des smartPLAY-Stativs und zur smartPLAY-Fernbedienung. Weitere Tipps sowie aktuelle Informationen zur smartPLAY-Spielreihe findet ihr ebenfalls unter www.ravensburger-smartplay.com

Das smartPLAY-Quizspiel für 1 bis 6 Spieler ab 8 Jahren



Autoren:
Inka und Markus Brand
Redaktion:
Jöran Keßler und André Maack
Illustration: Torsten Wolber,
Walter Pepperle, Schwarzschild
Design: DE Ravensburger,
Harnickell Design, Martin Knorpp,
KniffDesign (Spielanleitung),
Serviceplan



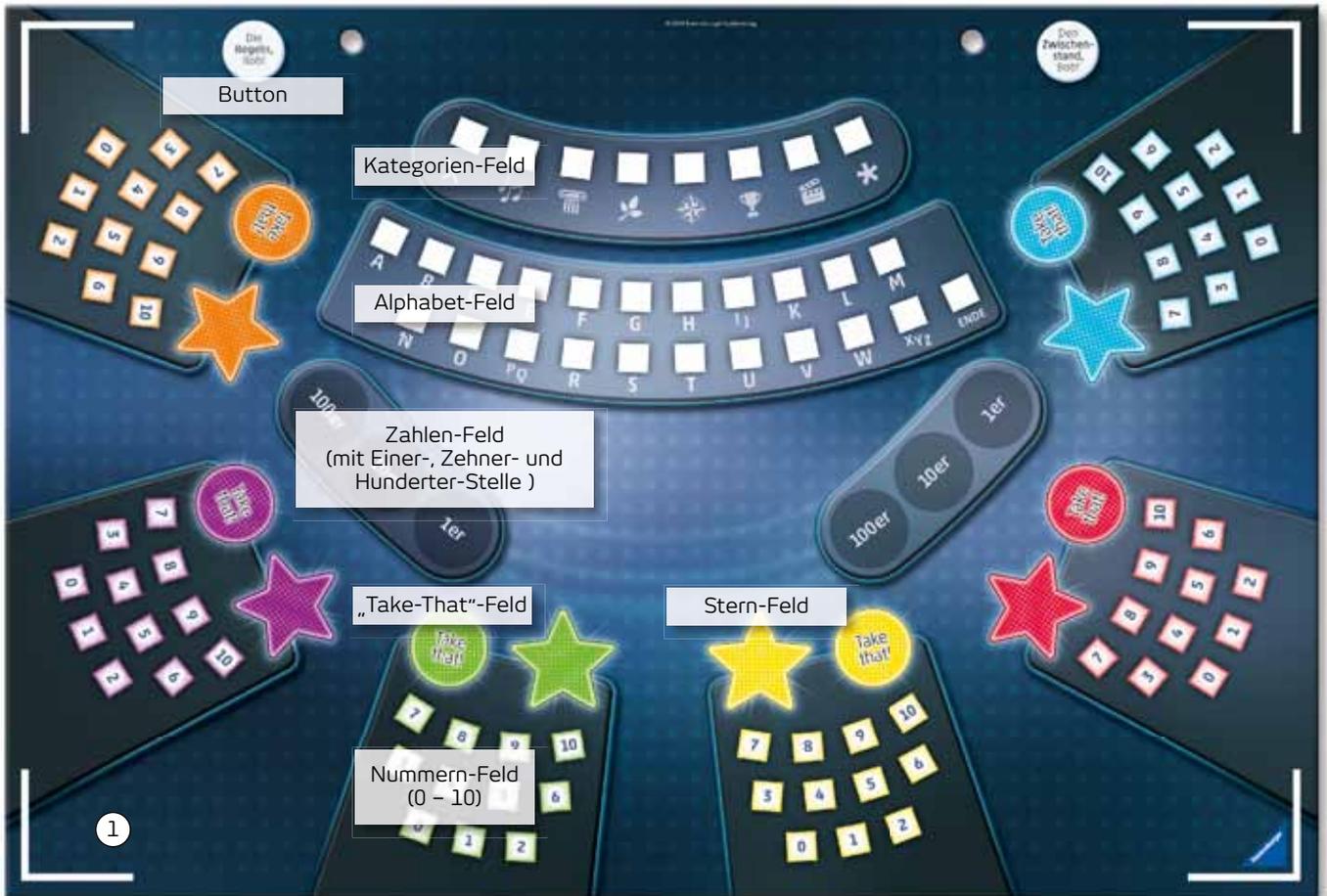
Willkommen im Quizspiel YES or kNOW!

Unser Moderator Bob führt euch durchs Spiel und stellt euch vor verschiedene Aufgaben! Manchmal müsst ihr schätzen, raten oder einfach schnell sein! Und wenn ihr etwas wisst – umso besser! Natürlich gibt es Fragen und Aufgaben für jede Altersklasse, so dass Kinder und Teens eine faire Chance gegen die Erwachsenen haben. Also, los geht's!



Ravensburger

Inhalt



- ① Spielplan
- ② 18 Bonussterne
(je 6 in den Farben Gold, Silber und Bronze)
- ③ 1 „Du bist dran“-Chip
- ④ 10 Zahlenchips mit den Werten 0 – 9
- ⑤ 20 schwarze Spielsteine
- ⑥ 24 Spielerchips
(A, B, C Chips und der „YES or kNOW“-Chip in den Spielerfarben Rot, Gelb, Grün, Blau, Orange und Lila)
- ⑦ smartPLAY-Fernbedienung



Nur im Starterset enthalten: smartPLAY-Stativ und technische Bedienungsanleitung

Spielvorbereitung

Löst bitte vor der ersten Spielrunde alle Stanzplättchen vorsichtig aus den Stanztafeln.

Legt den Spielplan so auf den Tisch, dass er gleichmäßig ausgeleuchtet ist und starke Schatten vermieden werden. Stellt das Stativ mit der Smartphone-Box an den oberen Rand des Spielplans, so dass die zwei Zapfen des Sockels in die beiden runden Löcher des Spielplans passen (zum Aufbau des Stativs siehe auch die technische Bedienungsanleitung).



Nehmt euch die vier Spielerchips in einer Farbe eurer Wahl und setzt euch in die Nähe der farbgleichen Spielfläche auf dem Spielplan.

Legt alle Zahlenchips, die schwarzen Spielsteine aus Holz und den „Du bist dran“-Chip neben den Plan.



Bob wird euch am Anfang des Spieles mitteilen, wie viele Bonussterne ihr erhaltet. Legt hierfür die Bonussterne bereit. Mehr zu den Bonussternen findet ihr auf Seite 8.

Legt jetzt noch die smartPLAY-Fernbedienung in Reichweite neben den Spielplan. Überzähliges Spielmaterial bleibt in der Schachtel.



Startet nun die **YES or kNOw smartPLAY-App**. Nach einer kurzen Ladezeit erscheint das Hauptmenü:

Die APP



- 1 **Credits:** Die Macher des Spiels
- 2 **smartPLAY:** Link zur Webseite www.ravensburger-smartplay.com
- 3 **Hilfe:** Anleitungen zum Stativaufbau, der smartPLAY-Fernbedienung und zum Spiel **YES or kNOw**
- 4 **Spiel Starten**

Tippt auf **Spiel Starten**. Entscheidet euch dann, ob ihr die Einstellungen zu Spieleranzahl, Spiellänge usw. direkt im Spiel vornehmen wollt oder hier im App-Menü.

MenüEinstieg

Im Menü auf dem Bildschirm stellt ihr ein, wie viele Mitspieler und mit welcher Farbe die Kandidaten antreten. Berührt hierzu die Felder der Farbe. Drückt ihr mehrfach auf das Farbfeld, könnt ihr einstellen, ob der Kandidat Fragen für Kids, Teens oder für Erwachsene beantworten muss.

Zudem könnt ihr euer Geschlecht angeben. Nachdem ihr das für alle Spieler eingestellt habt, tippt auf **Weiter**.

Legt jetzt fest, ob ihr vor jeder Quizrunde eine Erklärung der Spielform braucht und wie viele Quizspiel-Runden ihr spielen wollt. Tippt dann auf **Los geht's**.

Legt jetzt das Smartphone in die Smartphone-Box und schließt diese.

Das Spiel startet automatisch, wenn der Spielplan erkannt wurde. Stellt sicher, dass keine anderen Spielmaterialien auf dem Spielplan liegen.

Direkteinstieg

Wählt ihr **Direkt Starten** müsst ihr jetzt euer Smartphone in die Smartphone-Box einlegen. Das Spiel startet automatisch, wenn der Spielplan erkannt wurde. Achtet auf die Ansagen von Bob. Er erklärt euch, wie ihr die Einstellungen durchführt.

Sofort losspielen:

Wenn ihr wollt, könnt ihr nun aufhören zu lesen und direkt ein Spiel starten.

Bob wird euch alles Weitere erklären, sofern ihr ein Spiel mit Erklärung ausgewählt habt.

Euch werden die Regeln der einzelnen Quizformen im Laufe des Spiels erklärt. In der Anleitung könnt ihr später alles nachlesen, falls noch Fragen auftauchen. Solltet ihr während des Spiels ohne Erklärung nicht wissen, wie eine Quizform funktioniert, könnt ihr euch durch Berühren des „Die Regeln, Bob“-Buttons auf dem Spielplan die Regeln von Bob erklären lassen.



Spielziel

Ein Spiel **YES or kNOW** besteht aus 4 – 7 unterschiedlichen Quizformen. In jeder Quizform gibt es 10 Punkte zu gewinnen. Zusätzlich könnt ihr während des Spiels Bonussterne für Extrapunkte einsetzen, wenn ihr glaubt, dass ihr in einer Quizform besonders gut abschneiden werdet. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel!

Spielablauf

Nach dem Start des Spiels begrüßt euch Bob, der euch durch das Spiel führt. Er erklärt die einzelnen Quizformen und stellt die Fragen.

Es gibt bei **YES or kNOW** insgesamt **10 unterschiedliche Quizformen**. Bob wählt für jede Partie andere aus und bestimmt die Spielerreihenfolge. Je nach Quizform spielen alle gleichzeitig oder auch nacheinander. Hört daher bitte immer genau hin, wer an der Reihe ist. Am Ende jeder Quizform gibt Bob bekannt, wer wie viele Punkte gewonnen hat.

Sobald die vorher festgelegte Rundenanzahl gespielt wurde, endet das Spiel! Bob verkündet den Gewinner.

Habt ihr **das kurze Spiel** gewählt und lasst euch von Bob die Regeln erklären, spielt ihr 4 unterschiedliche Quizspiele. Kennt ihr die Regeln schon, spielt ihr 5 Runden.

Habt ihr **das lange Spiel** gewählt und lasst euch von Bob die Regeln erklären, spielt ihr 6 unterschiedliche Quizspiele. Kennt ihr die Regeln schon, spielt ihr 7 Runden.

Die Quizspiele im Einzelnen

X von 10 (1 – 6 Spieler)

Benötigtes Material:

Jeder nimmt sich 1 schwarzen Spielstein.



Ablauf:

Ihr alle erhaltet 2 Fragen mit jeweils 10 Antwortmöglichkeiten. Kids, Teens und Erwachsene spielen innerhalb ihrer Gruppe alle gleichzeitig. Eure Aufgabe ist es, herauszufinden, wie viele Antworten tatsächlich korrekt sind. Bob liest alle Antworten vor.

Legt anschließend den schwarzen Spielstein auf die entsprechende Zahl eures Nummernfeldes, um euren Tipp abzugeben. Natürlich dürft ihr euren Tipp zunächst vor den Augen der anderen mit der Hand verdecken.

Punktevergabe:

Zu Beginn haben alle Spieler 10 Punkte, liegt ihr daneben, werden euch Punkte in Höhe der Differenz abgezogen.

Queralphabet (1 – 3 Spieler)

Benötigtes Material:

Ihr braucht zusammen 5 schwarze Spielsteine.



Ablauf:

Ihr alle seid nacheinander an der Reihe. Wer dran ist, wählt 5 beliebige Buchstabenfelder auf dem Alphabetfeld aus und belegt diese mit den Spielsteinen.

Anschließend erhält der Kandidat nacheinander Fragen, deren Antworten mit genau einem der belegten Buchstaben beginnen. Ihr versucht nun, den korrekten Buchstaben auszuwählen, indem ihr den entsprechenden Stein vom Spielplan nehmt.

Achtung, ihr habt nur ein paar Sekunden Zeit, um eure Antwort zu geben!

Punktevergabe:

Jede richtig beantwortete Frage bringt Punkte, wobei die ersten richtigen Antworten mehr Punkte bringen als spätere Antworten.

Buchstabenjagd (2 – 6 Spieler)

Benötigtes Material:

Ihr benötigt alle schwarzen Spielsteine.



Ablauf:

Kids, Teens und Erwachsene spielen innerhalb ihrer Gruppe alle gleichzeitig. Zuerst hört ihr eine Frage, anschließend ist es eure Aufgabe, reihum alle Buchstabenfelder des Alphabet-Felds abzudecken, deren Buchstaben **nicht** Teil der Lösung sind.

Wer an der Reihe ist, deckt ein Buchstabenfeld mit einem schwarzen Spielstein ab. Liegt man falsch, wird der Spielstein wieder vom Feld entfernt. Wenn ihr glaubt, dass alle verbliebenen Buchstabenfelder Teil der Lösung sind, deckt ihr das Ende-Feld ab.

Insgesamt dürft ihr nicht mehr als 2 Fehler machen, sonst scheidet ihr aus! Achtung, ihr habt für das Einsetzen eines Spielsteines nur wenige Sekunden Zeit!

Punktevergabe:

Je länger ihr im Spiel bleibt, desto mehr Punkte könnt ihr machen!



YES or kNOW! (1 – 6 Spieler)

Benötigtes Material:

Ihr braucht den „YES or kNOW“-Chip mit dem X und dem Haken in eurer Farbe.

Ablauf:

Es werden 5 Fragen gestellt, auf die ihr nur mit „Ja“ oder „Nein“ antworten könnt. Für „Ja“ legt ihr euren Chip mit dem Haken nach oben auf euer „Take-That“-Feld, für „Nein“ das X.

Ihr spielt innerhalb eurer Gruppe alle gleichzeitig und habt für jede Antwort nur wenige Sekunden Zeit (Kinder etwas länger)!

Punktevergabe:

Ihr könnt in diesem Spiel maximal 10 Punkte erreichen. Mit jeder richtig beantworteten Frage gewinnt ihr 2 Punkte.

Der Nächste bitte! (3 – 6 Spieler)

Benötigtes Material:

Ihr braucht die ABC-Chips in eurer Farbe und den „Du bist dran“-Chip.

Ablauf:

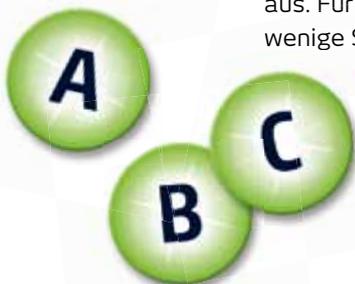
Bob bestimmt, wer beginnt. Er bekommt den „Du bist dran“-Chip. Er legt den Chip auf das „Take That“-Feld seiner Farbe. Bob stellt eine Frage, die der Kandidat mit A, B oder C beantworten muss. Leg hierzu eure Antwort auf das „Take-That“-Feld.

Bei einer richtigen Antwort darf der Kandidat aussuchen, wer als Nächster eine Frage gestellt bekommt. Um die Person auszuwählen, wird der „Du bist dran“-Chip auf das „Take-That“-Feld des Kandidaten gelegt.

Ist die Antwort falsch, bestimmt Bob, wer nun an der Reihe ist und den „Du bist dran“-Chip auf sein „Take That“-Feld legen muss. Ein Fehler pro Kandidat ist erlaubt, beim zweiten Fehler scheidet ihr aus. Für jede Antwort habt ihr nur wenige Sekunden Zeit.

Punktevergabe:

Alle beginnen mit 6 Punkten und bekommen 1 Punkt mehr, wenn sie eine Frage richtig beantworten. Bei einem Fehler werden 2 Punkte abgezogen. Der Erste, der ausscheidet, erhält 0 Punkte.



5





Zahldreher (1 – 4 Spieler)

Benötigtes Material:

Ihr braucht die 10 Zahlenchips mit den Zahlen von 0 – 9.



Ablauf:

Nacheinander erhaltet ihr eine Frage, deren Antwort eine zwei- bis dreistellige Zahl ist. Wer dran ist, darf versuchen, die Zahl innerhalb von ca. 40 Sekunden herauszufinden, indem er verschiedene Zahlenkombinationen mit Hilfe der Zahlenchips auf einem der beiden Zahlenfelder in der Spielplanmitte ablegt. Sobald Bob eine Zahl erkennt, gibt er einen Hinweis, ob die gesuchte Zahl größer oder kleiner ist. Danach könnt ihr **sofort** eine neue Eingabe tätigen. Kindern werden nur Aufgaben mit zweistelligen Zahlen gestellt, außerdem haben sie etwas mehr Zeit.

Punktevergabe:

Wer am schnellsten die korrekte Antwort gibt, erhält 10 Punkte. Alle anderen mit richtiger Antwort innerhalb der Zeit erhalten 8 Punkte. Liegt ihr nur knapp daneben, gibt es auch noch ein paar Punkte.

Schätzelein (1 – 6 Spieler)

Benötigtes Material:

Jeder braucht 1 schwarzen Spielstein.



Ablauf:

Kids, Teens und Erwachsene spielen innerhalb ihrer Gruppe alle gleichzeitig. Es werden euch zwei Fragen gestellt, deren Lösung jeweils eine Zahl zwischen 0 und 10 ist. Ihr beantwortet eine gestellte Frage, indem ihr einen schwarzen Spielstein auf eurem Zahlenfeld ablegt. Ihr dürft eure Eingabe zunächst vor den Augen eurer Mitspieler mit der Hand verdecken.

Punktevergabe:

Zu Beginn haben alle Spieler 10 Punkte, liegt ihr daneben, werden euch Punkte in Höhe der Differenz abgezogen.

Fifty-Fifty (1 – 6 Spieler)

Benötigtes Material:

Alle brauchen ihre ABC-Chips.



Ablauf:

Kids, Teens und Erwachsene spielen innerhalb ihrer Gruppe alle gleichzeitig. Bob nennt euch 2 Oberbegriffe. Anschließend hört ihr 7 Wörter, die ihr entweder dem Oberbegriff A oder dem Oberbegriff C zuordnet. Legt hierzu euer A bzw. C auf euer „Take That“-Feld. Wenn das Wort zu beiden Oberbegriffen passt, legt ein B. Natürlich dürft ihr eure Eingabe mit der Hand verdecken. Achtung, ihr habt für das Legen eures Chips nur wenige Sekunden Zeit!

Punktevergabe:

Ihr könnt maximal 10 Punkte erreichen, wenn ihr alles richtig macht.

Hopp oder Top! (3 – 6 Spieler)

Benötigtes Material:

Ihr braucht alle eure ABC-Chips und euren „YES or kNOW“-Chip mit dem X und dem Haken. Nehmt euch jeder einen schwarzen Spielstein.

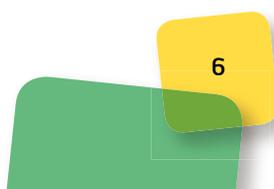
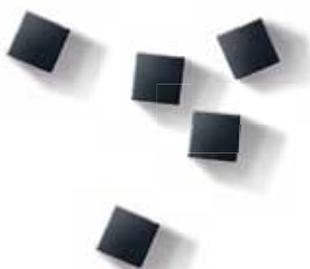


Ablauf:

Zunächst legt ihr einen Pool an Frage-Kategorien an, indem ihr der Reihe nach eine freie Kategorie eurer Wahl mit einem schwarzen Spielstein auf dem Kategorienfeld belegt. Bob sagt, wer an der Reihe ist. Ist man an der Reihe, wählt man sich eine beliebige Kategorie aus, indem man einen Stein von den Kategorien entfernt. Zu diesen Kategorien werden ABC-Fragen gestellt. Nachdem die Kategorie bekannt ist, schätzt ihr ein, ob der Kandidat an der Reihe die Frage korrekt beantworten kann oder nicht. Wer glaubt die Frage wird richtig beantwortet, legt den Chip mit dem Haken nach oben auf sein „Take-That“-Feld. Wer glaubt die Frage wird falsch beantwortet, legt die Seite mit dem X nach oben ab.

Punktevergabe:

Jede richtig beantwortete Frage bringt je nach Anzahl der Kandidaten 3 – 7 Punkte. Zusätzlich bekommen alle 1 Punkt für jede richtige Einschätzung. Für die Fehleinschätzung der Kandidaten, bekommt man einen Extrapunkt, wenn man richtig geantwortet hat.





Moskito (3 – 6 Spieler)

Benötigtes Material:

Alle brauchen den „YES or kNOw“-Chip mit dem X und dem Haken in ihrer Farbe.

Ablauf:

Jetzt fliegt der Moskito rum und bestimmt, wer dran ist. Demjenigen stellt er eine Frage, die mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden kann.

Für „Ja“ legt ihr euren Chip mit dem Haken nach oben auf euer „Take-That“-Feld, für „Nein“ legt das X.

Wird die Frage richtig beantwortet, zieht der Moskito zum nächsten Spieler weiter. Wird sie jedoch falsch beantwortet, dann bleibt der Moskito und stellt erneut eine Frage. Ihr solltet versuchen, den Moskito möglichst schnell loszuwerden, denn irgendwann wird er ungeduldig und sticht zu. Wer gestochen wird, scheidet aus. Der Moskito sucht sich dann das nächste Opfer unter den Übriggebliebenen.

Punktevergabe:

Wer als Letzter übrig bleibt, erhält 10 Punkte. Alle anderen erhalten Punkte entsprechend ihrer Platzierung.



Die Kategorien – worum geht's?

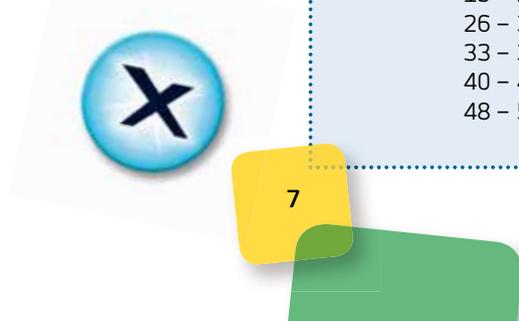
	Lecker Schmecker	Hier geht es um Essen und Trinken.
	Schöne Töne	Hier geht es rund um Musik (Lieder, Interpreten, Instrumente ...).
	Damals und heute	Hier geht es um Geschichte und Politik aus aller Welt.
	Tierisch / Pflanzlich	Hier geht es um Fauna und Flora.
	Stadt, Land, Fließgewässer	Hier geht es um Geographie.
	Sportlich, sportlich	Hier geht es rund um den Sport.
	Guckst Du mich?	Hier geht es um Fernsehen und Kino.
	Egal was – ich kann's!	Hier kann es um alles gehen.

Das Solospiel

Im Solospiel werden immer 5 verschiedene Quizspiele gespielt. Da es hier keinen Gegner gibt, geht es um den Highscore, also so viele Punkte zu sammeln wie möglich! Nach einer Partie verkündet Bob die erreichte Punktzahl!

Highscore-Liste bei 5 Quizformen

0 – 10 Punkte	Schlafmütze
11 – 18 Punkte	Anfänger
19 – 25 Punkte	Schlaumeier
26 – 32 Punkte	Helles Köpfchen
33 – 39 Punkte	Quiz-König
40 – 47 Punkte	Genie
48 – 50 Punkte	Superstar



Spielstand speichern und laden



Wenn ihr während des Spiels die Taste „**Spiel beenden**“ auf der smartPLAY-Fernbedienung betätigt, dann wird das Spiel abgebrochen und der aktuelle Spielstand gespeichert. Das Spiel könnt ihr später am Anfang dieser Quizform wieder aufnehmen.

Zug rückgängig machen

Bei YES or kNOw könnt ihr keine Züge rückgängig machen.

Die Bonussterne

Bevor es losgeht, verteilt Bob an alle Kandidaten Bonussterne. Je nachdem, wie viele Kandidaten teilnehmen, stehen euch unterschiedlich viele Bonussterne zur Verfügung.

Bob fragt euch zu Beginn jeder Quizform, ob ihr einen eurer Bonussterne einsetzen wollt. Mit den Bonussternen sagt ihr eure Platzierung für die kommende Quizrunde voraus. Ist eure Vorhersage richtig, gibt es Bonuspunkte. Ist sie falsch, gibt es keinen Bonus. Ein eingesetzter Bonusstern kommt nach der jeweiligen Quizrunde aus dem Spiel.

Spielerzahl	Anzahl goldener Bonussterne	Anzahl silberner Bonussterne	Anzahl bronzefarbener Bonussterne
2	3	—	—
3	2	1	—
4	1	1	1
5	1	1	1
6	1	1	1

Der **goldene Bonusstern** bedeutet: Ich lande in dieser Runde auf dem 1. Platz!

Der **silberne Bonusstern** bedeutet: Ich lande in dieser Runde auf dem 1. oder 2. Platz!

Der **bronzefarbene Bonusstern** bedeutet: Ich lande in dieser Runde auf dem 1., 2. oder 3. Platz!

Je nach Anzahl der Kandidaten sind die Bonussterne zwischen 3 und 7 Punkte wert!

Ein erster Platz von 6 ist ja schließlich deutlich schwerer zu erreichen als ein erster Platz von zweien! Die Punkte für die Bonussterne erhaltet ihr immer zusätzlich zu den Punkten aus den Quizspielen.

Viel Spaß!



Umsetzung der YES or kNOw smartPLAY-App: Reality Twist GmbH, München

©2014 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com