

Die einzelnen Spiele

kNOW!

Das immer aktuelle Quiz



Design: Kreativbunker
Redaktion: Philipp Sprick

So funktioniert diese Anleitung:

- Das WLAN-Zeichen neben dem Spielnamen zeigt euch, ob ein Spiel mit (📶) oder ohne (🚫📶) *Google Assistant* gespielt wird.
- Bei manchen Spielen gibt es beide Formen (📶/🚫📶). Dann erklären euch entsprechend gekennzeichnete Kästen in der Anleitung die besonderen Regeln für das Spiel mit oder ohne *Google Assistant*.
- 📶 Nicht vergessen: Ihr könnt euch alle Einzelspiele erklären lassen.
Sagt dazu einfach: „Ok Google, frag Professor kNOW nach den Regeln von [Name Einzelspiel].“

Dreierlei 📶/🚫📶

Aller guten Dinge sind dreierlei ...

So geht's:

- Der Quizmaster wählt eine Aufgabe von der gezogenen Quizkarte aus und liest sie vor. Zu jeder Frage sind 3 Antworten gesucht.
- Die Spieler haben nun 30 Sekunden Zeit:
 - 📶 Der Quizmaster startet auf dem *Google Assistant* einen Timer: „Ok Google, stelle einen Timer auf 30 Sekunden.“
 - 🚫📶 Der Quizmaster stoppt die 30 Sekunden mit seiner Uhr, seinem Handy oder einfach durch Herunterzählen o. Ä.
- Währenddessen schreiben alle Spieler (außer dem Quizmaster) verdeckt möglichst viele passende Antworten zur gestellten Aufgabe auf.
- Sobald die Zeit abgelaufen ist (*Alarm / Timer stoppen*: „Ok Google, stopp“), lesen alle Spieler reihum ihre Antworten vor.
- Anschließend löst der Quizmaster die Aufgabe auf, indem er ...
 - 📶 ... dem *Google Assistant* die Aufgabe vorliest („Ok Google, ...“).
 - 🚫📶 ... die 3 Lösungen von der Karte nennt.
- Jeder Spieler rückt seine Figur für jede von ihm korrekt gegebene Antwort um **1 Feld** auf dem Spielplan vor.
- Anschließend liest der Quizmaster eine weitere Aufgabe von der Karte vor usw.
Sobald ihr **3 Aufgaben** gespielt habt, endet *Dreierlei*.
- 📶 **Hinweis:** Der *Google Assistant* nennt euch die 3 aktuell häufigsten Antworten aus dem Internet.



Gute Frage

Befragen Sie diese Antwort!

So geht's:

- Der Quizmaster wählt einen Begriff von der gezogenen Quizkarte und liest ihn vor, z. B. „Rom“.
- Nun schreibt jeder Spieler geheim genau eine Frage auf. Sie soll zum gesuchten Begriff führen, wenn man sie dem *Google Assistant* stellt. (Der Zielbegriff selbst darf in der Frage nicht vorkommen.) Für „Rom“ könnte ein Spieler beispielsweise notieren „Wie heißt die Hauptstadt von Italien?“ oder „Wo lebte Caesar?“.
- Haben alle Spieler eine Frage aufgeschrieben, lesen sie ihre Frage dem *Google Assistant* reihum vor, z. B. „Ok Google, wie heißt die Hauptstadt von Italien?“.
 - Der Zielbegriff kommt in der Antwort vor?
Dann rückt der Spieler seine Figur um **2 Felder** auf dem Spielplan vor.
 - Der Zielbegriff kommt *nicht* vor oder der *Google Assistant* beantwortet die Frage nicht?
Dann geht der Spieler leider leer aus.
- Danach wählt der Quizmaster den nächsten Begriff von der Quizkarte, nennt ihn den Spielern usw. Sind **3 Begriffe** gespielt, endet *Gute Frage*.

Hinweis: Für eine gültige Antwort ist es unerheblich, *an welcher Stelle, in welcher Kombination* oder *in welcher grammatikalischen Form* der Zielbegriff in der Antwort vorkommt. In Zweifelsfällen entscheidet der Quizmaster, ob eine Frage oder Antwort gilt oder nicht.



Let's Schätz

Mit Bauchgefühl zum Sieg

So geht's:

- Der Quizmaster liest eine Schätzfrage von der gezogenen Quizkarte vor. Wo nötig, sagt er den Spielern, in welcher Einheit oder Bezugsgröße (kg, m, Jahr usw.) sie schätzen sollen.
- Jeder Spieler schreibt nun geheim eine Zahl als Schätzung auf.
- Sobald alle Spieler ihre Schätzung aufgeschrieben haben, lesen sie diese reihum vor.
- Danach löst der Quizmaster die Frage auf, indem er ...
 -  ... die Aufgabe dem *Google Assistant* vorliest („Ok Google, ...“).
 -  ... die richtige Lösung von der Karte nennt.
- Wer mit seiner Schätzung am nächsten an der Lösung liegt (egal ob darüber oder darunter), rückt seine Figur um **2 Felder** auf dem Spielplan vor.
- Achtung: Spielt ihr mit **4 oder mehr Spielern**? Dann darf der **Zweitplatzierte** (= wer der Lösung am zweitnächsten ist) seine Figur um **1 Feld** vorrücken.
- Danach stellt der Quizmaster die nächste Frage usw. Sind 3 Fragen gespielt, endet *Let's Schätz*.

Hinweis: Liegen mehrere Spieler gleichweit von der Lösung entfernt, rücken sie alle um 2 Felder vor.



Nice Dice

Die Würfel sind gefallen ...

So geht's:

- Der Quizmaster lässt den *Google Assistant* würfeln: „Ok Google, wirf einen [x-seitigen] Würfel!“
- Nun tippen alle anderen Spieler gleichzeitig: Wird der nächste Wurf höher, niedriger oder genauso hoch wie der vorherige? Dazu zählt der Quizmaster von drei herunter. Auf „null“ zeigt jeder Spieler mit dem Daumen entweder nach oben (= höher), zur Seite (= genauso hoch) oder nach unten (= niedriger).
- Danach lässt der Quizmaster den *Google Assistant* wieder würfeln. Wer richtig getippt hat, rückt seine Figur um **1 Feld** vor.



- *Beispiel: Der Google Assistant hat eine 3 gewürfelt. Melissa tippt, dass der nächste Wurf höher wird, Josef tippt dagegen auf niedriger. Der nächste Würfelwurf ist eine 5. Melissa hat richtig getippt und rückt daher 1 Feld vor.*
- Als Nächstes tippen die Spieler auf Grundlage des aktuellen Wurfs erneut. Der Quizmaster lässt den *Google Assistant* erneut würfeln, wer richtig liegt, rückt **1 Feld** vor usw.
- Habt ihr **3 Tipprunden** gespielt, endet *Nice Dice*.

Phrasendrescher

Keine halben Sachen!

So geht's:

 Der Quizmaster startet die erste Aufgabe: „Ok Google, frag Professor kNOW nach einer Aufgabe für Phrasendrescher.“

 Der Quizmaster wählt eine Redensart von der gezogenen Quizkarte aus und liest den oberen Teil vor.

- Die Spieler müssen die Redensart um den fehlenden Teil ergänzen. Dabei kann es sich um den Beginn oder das Ende handeln. Wer lösen möchte, drückt schnell als Erster auf den Buzzer und nennt die fehlende Hälfte (oder gleich die komplette Redensart).

 Professor kNOW nennt nach einigen Sekunden die komplette Redensart.

 Der Quizmaster überprüft anhand der Quizkarte, ob die Lösung richtig ist.

- **Richtige Lösung?** Der Spieler darf seine Figur um **2 Felder** vorrücken.
- **Falsche oder keine Lösung?** Alle *anderen* (= außer dem Quizmaster und dem Spieler selbst) rücken um 1 Feld vor.
- Danach startet der Quizmaster die nächste Aufgabe usw. Habt ihr **3 Redensarten** gespielt, endet *Phrasendrescher*.

Hinweise:

- Möchte niemand buzzern, löst der Quizmaster auf und fährt mit der nächsten Frage fort.
- Ihr könnt den *Google Assistant* bitten, die Phrase zu wiederholen: „Ok Google, frag Professor kNOW, ob er das wiederholen kann.“
- Professor kNOW ist viel beschäftigt. Daher steht auf eurem Smartphone vielleicht:

Professor kNOW hat die Unterhaltung verlassen

Sprecht ihr ihn an, antwortet er euch aber dennoch sofort!



Quiz Ungewiss

Eins, zwei oder drei – Das Gesuchte ist mit dabei!

So geht's:

- Der Quizmaster startet die erste Aufgabe: „Ok Google, frag Professor kNOW nach einer Aufgabe für Quiz Ungewiss.“
- Professor kNOW liest nun eine Frage und 3 Antwortmöglichkeiten vor. Nur eine Antwort ist korrekt.
- Jeder Spieler (außer dem Quizmaster) notiert geheim den seiner Meinung nach richtigen Lösungsbuchstaben (A, B oder C) auf seinem Zettel.
- Nach einigen Sekunden nennt Professor kNOW die korrekte Lösung.
- Wer **richtig** getippt hat, rückt seine Figur um **2 Felder** vor.
- Anschließend startet der Quizmaster die nächste Frage usw. Nachdem **3 Fragen** gespielt sind, endet *Quiz Ungewiss*.
- Ihr könnt den *Google Assistant* bitten, die Frage zu wiederholen: „Ok Google, frag Professor kNOW, ob er das wiederholen kann.“
- Professor kNOW ist viel beschäftigt. Daher steht auf eurem Smartphone vielleicht:

Professor kNOW hat die Unterhaltung verlassen

Sprecht ihr ihn an, antwortet er euch aber dennoch sofort!



Schnellerwiser

Gewusst, gebuzzt, gewonnen!

So geht's:

- Der Quizmaster liest die erste Frage der gezogenen Quizkarte vor.
- Wer lösen möchte, drückt als Erster den Buzzer und nennt seine Antwort.
- Danach löst der Quizmaster die Frage auf, indem er ...

 ... die Aufgabe dem *Google Assistant* vorliest („Ok Google, ...“).

 ... die richtige Lösung von der Karte nennt.

- **Richtige Antwort:** Der Spieler darf seine Figur um **2 Felder** auf dem Spielplan vorrücken.
- **Falsche oder keine Antwort:** Alle *anderen* (= außer dem Quizmaster und dem Spieler selbst) rücken um **1 Feld** vor.
- Anschließend stellt der Quizmaster die nächste Frage. Sobald ihr alle **3 Fragen** der Karte gespielt habt, endet *Schnellerwiser*.

Hinweis: Niemand möchte buzzern? Dann löst der Quizmaster die Frage auf und fährt mit der nächsten Frage fort.



Sekunde noch!

Wie die Zeit vergeht ...

So geht's:

- Der Quizmaster wählt 2 Spieler aus, die gegeneinander antreten. Dann startet er den Timer mit einer beliebigen Zeit zwischen 45 und 90 Sekunden („Ok Google, Timer auf [X] Sekunden“).
- Ziel der Spieler ist es, möglichst kurz vor Ablauf der Zeit zu buzzern. Die Herausforderung: Jeder Spieler darf nur **genau 1x buzzern**. Hat Spieler A gebuzzert, würde Spieler B das natürlich gern sofort im Anschluss auch tun. Das darf Spieler B aber erst, *nachdem* B laut (und am besten so schnell er kann!) bis „10 Buzzer“ gezählt hat, also „1 Buzzer, 2 Buzzer, 3 Buzzer ...“ usw.
- Ist die Zeit abgelaufen, stoppt der Quizmaster den Alarm („Ok Google, stopp“) und die Punkte werden vergeben:
 - Hat ein Spieler **als Letzter** innerhalb der Zeit gebuzzert? Dann gewinnt er und rückt seine Figur um **2 Felder** vor.
 - Hat **keiner** der beiden innerhalb der Zeit gebuzzert? Dann rücken alle *anderen* Spieler (= außer dem Quizmaster und den beiden Spielern) ihre Figur um **1 Feld** vor.
- *Beispiel:* Alex und Beate treten gegeneinander an. Der Quizmaster startet den Timer mit 63 Sekunden. Während der Timer läuft, zählen beide im Stillen die Zeit mit. Kurz vor Ablauf der Zeit buzzert Alex. Beate zählt sofort laut: „1 Buzzer, 2 Buzzer, 3 Buzzer ... 10 Buzzer!“. Gerade noch, bevor der Timer abgelaufen ist, gelingt es ihr, zu buzzern. Daher gewinnt sie. Wäre der Timer dagegen abgelaufen, während Beate noch bis „10 Buzzer“ zählte oder bevor sie selbst gebuzzert hat, hätte stattdessen Alex gewonnen.
- Für die nächste Runde wählt der Quizmaster 2 andere Spieler aus, die noch nicht angetreten sind, spielt mit ihnen die nächste Runde usw., bis jeder Spieler (außer dem Quizmaster) mindestens 1 Mal gespielt hat.
- Spielt ihr mit ungerader Spieleranzahl? Damit auch der „übriggebliebene“ Spieler antreten darf, darf *ein* anderer Spieler ein zweites Mal mitspielen. Wer das ist, entscheidet der Quizmaster.

Hinweis: Die Zeit vergeht schneller, als man denkt ...



- *Professor kNOW* verrät nach einigen Sekunden den gesuchten Begriff.
- **Liegt der Spieler richtig**, rückt er seine Figur um **2 Felder** vor.
- Liegt er dagegen **falsch** oder hat nach dem Buzzern keine Antwort gegeben, rücken alle *anderen* (= außer dem Quizmaster und dem Spieler selbst) **1 Feld** vor.
- Danach startet der Quizmaster die nächste Aufgabe usw. Habt ihr **3 Geräuschpaare** gespielt, endet *Ton für Ton*.

Hinweise:

- Möchte niemand buzzern, löst der Quizmaster die Aufgabe auf und fährt mit der nächsten fort.
- Der Spieler nennt eine überzeugende Lösung, die nicht der von *Professor kNOW* entspricht? Dann darf der Quizmaster entscheiden, ob der Spieler dennoch punktet!
- Ihr könnt den *Google Assistant* bitten, die Geräusche zu wiederholen: „Ok Google, frag *Professor kNOW*, ob er das wiederholen kann.“
- *Professor kNOW* ist viel beschäftigt. Daher steht auf eurem Smartphone vielleicht:

Professor kNOW hat die Unterhaltung verlassen

Sprecht ihr ihn an, antwortet er euch aber dennoch sofort!

Toptreffer

Wer holt den Highscore?

So geht's:

- Der Quizmaster startet die erste Aufgabe: „Ok Google, frag *Professor kNOW* nach einer Aufgabe für *Toptreffer*.“
- Die Spieler erhalten ein zufälliges Wort als Vorgabe. Dieses Wort müssen sie so zu einem anderen Wort ergänzen, dass sie damit in der Suchmaschine von *Professor kNOW* möglichst viele Treffer erzielen. Dabei können sie das Vorgabewort sowohl vorne als auch hinten ergänzen. Aus *Baum* ließe sich also z. B. *Tannenbaum*, *Baumhaus* oder sogar *Baumarkt* machen.
Wichtig: Die Schreibweise des vorgegebenen Wortes selbst darf dabei nicht verändert werden (also z. B. „Lauf“ zu „Läufer“ machen).
- Alle Spieler (außer dem Quizmaster) schreiben ihre Wortkombination auf.
- Im Anschluss erfragen die Spieler reihum die Trefferanzahl ihrer Wortkombination: „Ok Google, frag *Professor kNOW* nach der Trefferzahl von [Wort].“
- Wer die meisten Treffer hat, rückt seine Figur um **2 Felder** vor. Haben mehrere Spieler die meisten Treffer (da sie z. B. dasselbe Wort gebildet haben), rücken sie alle um **2 Felder** vor.
- Danach startet der Quizmaster die nächste Aufgabe. Die Spieler notieren wieder eine Wortkombination usw. Nachdem **3 Wörter** gespielt wurden, endet *Toptreffer*.

Hinweis: Auch Beugungen sind nicht erlaubt (also z. B. darf aus „Lauf“ nicht „laufen“, „laufend“ o. Ä. werden). Im Zweifel entscheidet der Quizmaster, ob eine Wortkombination gilt oder nicht.



Google Assistant kann gratis im Google Play Store und im App Store heruntergeladen werden.

* kNOW! ist offline ab 10 Jahren und online ab 16 Jahren spielbar (Google-Konto erforderlich).

© 2018 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com