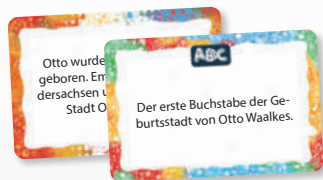


# KNOWLEDGE?

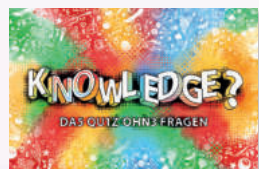
## Das kooperative Quiz ohne Fragen von Peer Sylvester

**KNOWLEDGE?** ist ein kooperatives Quiz-Spiel, bei dem ihr nichts wissen müsst. Aber natürlich könnte es durchaus hilfreich sein ... In diesem Wettrennen um den Sieg steuert ihr mit den Quiz-Karten nicht nur euren Teammarker in Richtung Ziel, sondern auch eure Gegner. Lasst euch von ihnen aber nicht einholen! Bedachte Planung und ein bisschen Risikobereitschaft werden euch zum Sieg verhelfen.

### SPIELMATERIAL



630 Quiz-Karten

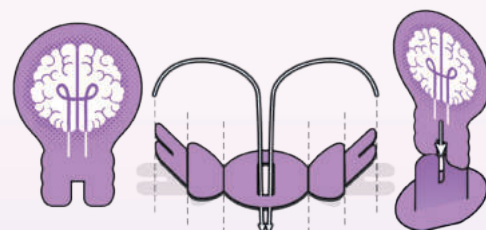


1 Sichtschutz für die Quiz-Karten

1 Anleitung

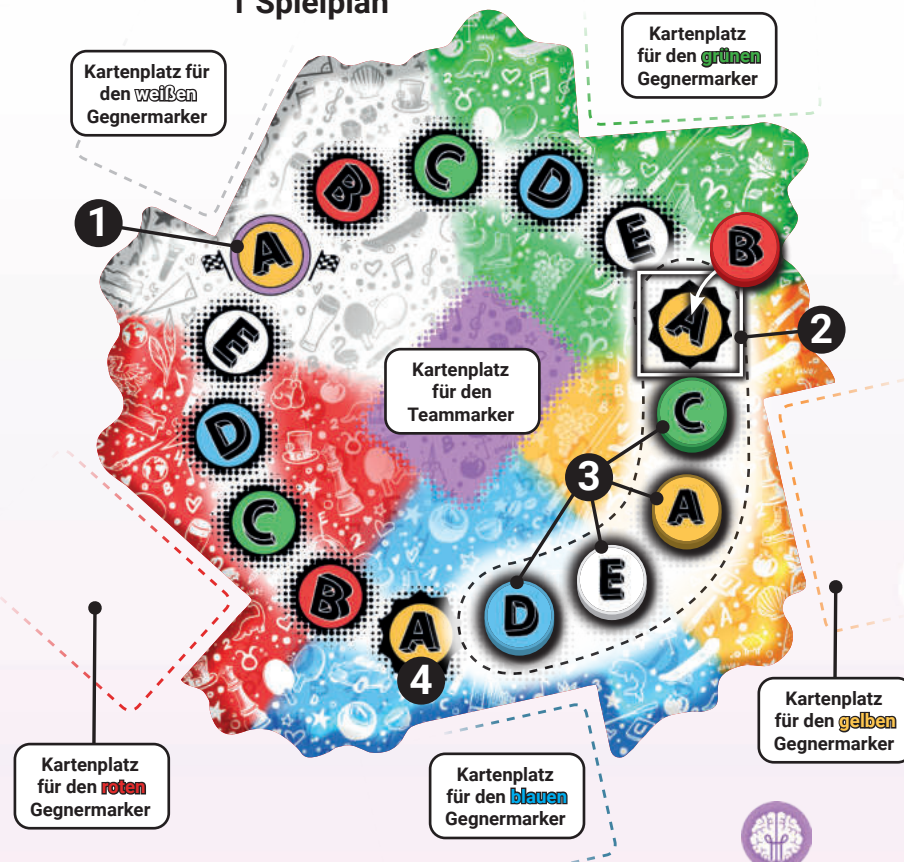


5 Gegnermarker aus Holz mit Aufklebern  
Bitte die Aufkleber wie folgt anbringen:



1 Teammarker

### 1 Spielplan



### SPIELZIEL

In **KNOWLEDGE?** spielt ihr gemeinsam gegen das Spiel. Eure Gegner bewegen sich ebenso wie ihr über den Spielplan. Versucht, schneller 2 Runden zu drehen als sie und holt euch so den Sieg.

Ihr spielt mehrere Durchgänge pro Partie. In jedem Durchgang spielt ihr genau 6 Quiz-Karten aus. Ihr ordnet jede davon entweder einem Gegner oder eurem Team zu und bewegt den dazugehörigen Marker. Die Quiz-Karten geben euch vor, auf welches Feld ihr euch oder euren Gegner bewegt.

Schafft ihr es, euren Teammarker ins Ziel zu bringen, ohne dann noch von einem Gegner überholt zu werden, gewinnt ihr.

### SPIELAUFBAU

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Stellt euren Teammarker auf das markierte Start- und Zielfeld **1**. Platziert die 5 Gegnermarker mit ihrer Vorderseite nach oben beginnend bei dem markierten Feld **4** **2**: Legt sie in zufälliger Reihenfolge auf dieses und die 4 nächsten Felder **3** dahinter. Stellt die Schachtel mit den Quiz-Karten für alle gut erreichbar neben den Spielplan und legt den Sichtschutz bereit.

**Hinweis:** Wenn ihr eure Partie **KNOWLEDGE?** etwas herausfordernder gestalten möchtet, wählt das markierte Feld im unteren Bereich des Spielplans **4** als erstes Startfeld für die Gegner.

## SPIELABLAUF

Eine Partie **KNOWLEDGE?** besteht aus mehreren Durchgängen. Jeder Durchgang verläuft über 3 Phasen:

- 1: Durchgang vorbereiten
- 2: Quizzen
- 3: Durchgang abschließen




### 1: DURCHGANG VORBEREITEN

Zieht 6 zufällige Karten aus der Schachtel und achtet darauf, dass die Vorderseite zu euch zeigt. Legt die Karten auf den Sichtschutz, damit niemand versehentlich die Rückseite der untersten Karte sieht, und gebt einer beliebigen Person diesen so vorbereiteten Stapel. Fahrt dann mit **Phase 2: Quizzen** fort.

Sichtschutz



### 2: QUIZZEN

Die Person, die den Stapel hat, nennt die Kategorie der obersten Karte: Buchstabe , Zahl  oder Farbe .

## DIE QUIZ-KARTEN

Die Quiz-Karten sind in 3 Kategorien unterteilt. Jede Kategorie gibt euch an, welches Element auf dem Spielplan relevant für die Bewegung der Marker ist. Alle Marker bewegen sich immer im Uhrzeigersinn. Jeder Marker bewegt sich exakt einmal pro Durchgang.

### DIE ZAHLENKARTEN

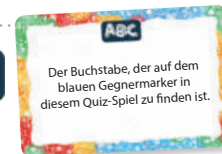
Bei den Zahlenkarten geht es immer um eine der **ganzen Zahlen 0, 1, 2, 3, 4 oder 5**. Dabei kann es sich z. B. um eine Anzahl, eine Quersumme (also die Summe der Ziffern einer mehrstelligen Zahl), die Ziffer selbst, o. ä. handeln. Diese Zahl gibt die **genaue Anzahl an Feldern** vor, um die ihr einen Marker eurer Wahl bewegen müsst. Jedes Feld zählt als ein Schritt. Ihr dürft keine Schritte verfallen lassen.

**Hinweis:** Auf einigen Karten findet ihr Aufzählungen verschiedener Begriffe. In diesen Fällen geht es darum, wie viele davon der geforderten Vorgabe auf der Karte entsprechen. Ihre Anzahl entspricht dann der Anzahl an Feldern, um die sich ein Marker bewegt.



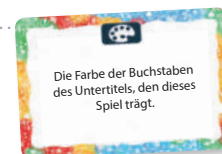
### DIE BUCHSTABENKARTEN

Bei den Buchstabenkarten geht es immer um einen der **Buchstaben A, B, C, D oder E**. Dabei kann es sich z. B. um den Anfangsbuchstaben eines Namens oder Wortes handeln, um einen gesuchten Buchstaben in einer Bezeichnung, um einen Buchstaben, der einer von 5 Optionen zugeordnet ist, o. ä. Dieser Buchstabe entspricht dem **Buchstaben des Feldes, auf das ihr einen Marker eurer Wahl bewegt**. Das Feld muss immer das nächstmögliche Feld sein, das diesen Buchstaben zeigt. Das kann ein Feld auf dem Spielplan sein oder auch ein Gegnermarker mit dem entsprechenden Buchstaben.



### DIE FARBENKARTEN

Bei den Farbenkarten geht es immer um eine der Farben **Rot, Gelb, Grün, Blau** oder **Weiß**. Diese Farbe entspricht der **Farbe des Feldes, auf das ihr einen Marker eurer Wahl bewegt**. Das Feld muss immer das nächstmögliche Feld sein, das diese Farbe zeigt. Das kann ein Feld auf dem Spielplan sein oder auch ein Gegnermarker mit der entsprechenden Farbe.



Es gibt Karten, auf denen von der „nächsten verfügbaren Farbe“ oder dem „nächsten verfügbaren Buchstaben“ die Rede ist. In diesen Fällen kommen mehrere Farben oder Buchstaben für die anstehende Bewegung in Betracht. Ihr geht dann auf das nächste verfügbare Feld vor, das einer der Optionen entspricht. Ihr bewegt den Marker also um die kürzeste Bewegungsreichweite und dürft euch keine der Optionen aussuchen.

**Beispiel:** Im Text auf der Kartenrückseite ist von „C/D:“ die Rede. Das bedeutet, dass ihr so weit mit dem von euch gewählten Marker vorgeht, bis ihr auf das nächste freie Feld oder den nächsten Gegnermarker mit entweder einem C oder einem D trifft. Ihr wählt das Feld der beiden, das näher am sich bewegendem Marker liegt.

Nun liest die Person den Kartentext auf der Vorderseite der Karte vor:

*„Der erste Buchstabe der Geburtsstadt von Otto Waalkes.“*

Besprecht im Team, welcher Buchstabe der Gesuchte sein könnte, und ordnet diese Karte einem Marker zu, **der sich in diesem Durchgang noch nicht bewegt hat.**

*„Wir glauben, der Buchstabe ist A wie Aurich. Daher soll der rote Gegnermarker, der gerade auf dem weißen Feld steht, die Karte bekommen.“*

Legt die Karte an den Kartenplatz des Spielplans, der zu der Farbe des von euch gewählten Markers passt.

Dreht nun die Karte auf dem gewählten Kartenplatz um und lest den Text auf der Rückseite vor.



*„Otto wurde 1948 in Emden geboren. Emden liegt in Niedersachsen und ist die größte Stadt Ostfrieslands.“*

Ihr bewegt nun den von euch gewählten Marker auf das nächste verfügbare Feld, das ein E zeigt.


*„Der rote Gegnermarker zieht nun auf das nächste Feld oder den nächsten Gegnermarker vor, auf dem ein E zu sehen ist.“*



**Ihr seht:** Es spielt keine Rolle, ob eure Vermutung korrekt war oder nicht. Wohin der Marker bewegt wird, wird **immer** vom Kartentext auf der Rückseite einer Quiz-Karte vorgegeben.

Nachdem ihr einen Marker bewegt habt, fahrt ihr mit der nächsten Karte vom vorbereiteten Stapel fort.

Es gibt bei der Bewegung der Marker einige Besonderheiten:

- Landet ein Gegnermarker oder euer Teammarker auf einem Feld, auf dem sich bereits **ein anderer oder mehrere Gegnermarker** befinden, legt ihr ihn oben auf den Stapel.
- Ein **Gegnermarker** überdeckt sowohl **die Farbe**, als auch **den Buchstaben** des Feldes bzw. der darunterliegenden Gegner. Daher gelten immer die **Farbe** und der **Buchstabe** des Gegnermarkers, der ganz **obenauf** liegt.
- Euer **Teammarker überdeckt** sowohl die Farbe, als auch den Buchstaben des Feldes bzw. des Gegners, auf dem er steht. Das Feld gilt bei Bewegungen der **Gegnermarker** durch **Buchstaben** oder **Farben** als nicht verfügbar.
- Das Feld, auf dem sich euer Teammarker befindet, zählt als **ein Schritt**, wenn sich ein **Gegner** durch eine **Zahlenkarte** bewegt. Landet ein Gegner jedoch mit seinem **letzten Schritt** auf dem Feld eures Teammarkers, überspringt er dieses Feld und zieht auf das nächste verfügbare Feld.
- Betritt oder überschreitet einer eurer Gegner das **Zielfeld** zum ersten Mal, dreht ihr den Marker sofort auf seine Rückseite .
- Befindet sich der Gegnermarker, den ihr bewegen möchtet, unterhalb von anderen Markern, nehmt ihn aus dem Stapel und bewegt ihn dann entsprechend.

*Im sehr unwahrscheinlichen Fall, dass ihr den von euch gewählten Marker nicht auf den geforderten Buchstaben oder die geforderte Farbe vorziehen könnt, weil kein entsprechendes Feld sichtbar ist, brecht die Bewegung ab. Nehmt eine Ersatzkarte aus der Schachtel und spielt sie stattdessen. Ihr dürft erneut frei entscheiden, welchem Marker ihr diese Karte zuordnen möchtet.*

**Wichtig:** Räumt die gerade gespielte Karte **nicht** ab! Pro Durchgang müssen sich **alle Marker** – also die 5 Gegnermarker und euer Teammarker – genau **einmal bewegen**. Welche Marker euch im aktuellen Durchgang noch zur Verfügung stehen, seht ihr also daran, ob an dem jeweiligen Kartenplatz bereits eine Karte liegt oder nicht.

Fahrt mit dem Abhandeln der Karten wie beschrieben fort, bis die sechste Karte auf dem letzten noch freien Kartenplatz liegt und ihr **alle Marker** bewegt habt.

Die letzte, also die sechste Karte, müsst ihr an den einzigen noch freien Kartenplatz legen. Überlegt also bei allen vorherigen Karten gut, welchem Marker ihr sie zuordnet!

Führt anschließend **Phase 3: Durchgang abschließen** aus.

### 3: DURCHGANG ABSCHLIEßEN

Ein Durchgang endet, **nachdem ihr alle 6 Marker einmal bewegt habt**: Jeder Kartenplatz ist jetzt belegt. Räumt die Karten nun ab und legt sie zur Seite. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht mehr. Lasst die Marker auf den Feldern stehen, auf denen sie sich gerade befinden.

Überprüft, ob das Spielende erreicht wurde. Falls dies nicht der Fall ist, beginnt einen neuen Durchgang mit **Phase 1: Durchgang vorbereiten**.

### SPIELENDE

Wenn ein Marker zum zweiten Mal das Zielfeld betritt oder überschreitet, wird das Spielende eingeläutet. Das kann euer Teammarker sein oder ein Gegnermarker. Spielt **alle Karten** des aktuellen Durchgangs noch wie gewohnt und **bewegt alle Marker, die sich noch nicht bewegt haben**.

**Ihr habt gewonnen**, wenn euer Teammarker nach allen Bewegungen am weitesten vorne liegt. Es darf sich **kein Gegner**, der vor dem Betreten oder Überqueren des Zielfeldes bereits auf die Seite mit der Zielflagge gedreht wurde, **vor euch** – also auf einem Feld jenseits des Zielfeldes – befinden.



*Der grüne Gegner zeigte bereits vor dem Überqueren des Zielfeldes in diesem Durchgang die Seite mit der Zielflagge. Er hat also, ebenso wie euer Teammarker, das Zielfeld zweimal überschritten. Ihr gewinnt trotzdem, da ihr am weitesten vorn steht!*

**Ihr habt verloren**, wenn mindestens **einer eurer Gegner**, der vor dem Passieren des Zielfeldes bereits auf die Seite mit der Zielflagge gedreht wurde, nach den letzten Bewegungen am weitesten **vorne liegt** und euch somit überholt hat.



*Der grüne Gegner zeigte bereits vor dem Überqueren des Zielfeldes in diesem Durchgang die Seite mit der Zielflagge. Er hat also, ebenso wie euer Teammarker, das Zielfeld zweimal überschritten. Ihr verliert jedoch, da er euch noch überholen konnte.*

### STRATEGISCHERE SPIELVARIANTE

Wenn ihr strategischer spielen und dem Glück etwas weniger Chancen geben möchtet, empfiehlt der Autor folgende Variante: Ihr spielt nach denselben Regeln des Grundspiels, jedoch verläuft das Spielen der 6 Karten in **Phase 2: Quizzen** etwas anders. Ihr müsst in dieser Variante eine Karte, nachdem ihr sie vorgelesen habt, **nicht** sofort einem Marker zuordnen und sie abhandeln. Ihr dürft **erst alle Karten** laut vorlesen und sie dann in einer **Reihenfolge eurer Wahl** zuordnen.

### SPIELABLAUF

Verteilt die 6 Quiz-Karten des aktuellen Durchgangs beliebig unter euch. Nennt die Kategorien und lest die Texte auf den Vorderseiten alle in beliebiger Reihenfolge laut vor, ohne euch die Rückseiten anzuschauen. Besprecht dann, welche der Karten ihr welchem Marker zuordnen möchtet. Führt die Bewegungen in einer Reihenfolge eurer Wahl durch. Handelt erst eine Bewegung komplett ab, bevor ihr zur nächsten übergeht, indem ihr die Karte auf den gewählten Platz legt, umdreht und die Rückseite vorlest. Bewegt den entsprechenden Marker anschließend gemäß den Regeln aus dem Grundspiel.

Wiederholt das Ganze, bis ihr alle 6 Karten abgehandelt und alle Marker bewegt habt. Räumt dann die Karten ab und bereitet einen neuen Durchgang vor, wie im Grundspiel beschrieben.

### IMPRESSUM

**Autor:** Peer Sylvester, **Illustratorin:** Vernessa Himmler, **Layout:** Daniel Müller, **Realisation:** Michael Schmitt, **Redaktion:** Kaddy Arendt, **Lektorat und Proof:** Nicola Berger, Katja Volk, **Support:** Cyrill Callenius



© 2024 Edition Spielwiese,  
Simon-Dach-Straße 21,  
10245 Berlin, Deutschland  
[www.edition-spielwiese.de](http://www.edition-spielwiese.de)



Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH,  
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,  
Deutschland  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)

