



Welt der Bücher

Ein literarisches Quiz

Huch and friends 2009 • 34,95 • ab 16

Ein anspruchsvolles tolles Quizspiel für alle, die sich für die Welt der Bücher begeistern – nicht ganz billig, aber dafür hat es auch eine Menge zu bieten, für viele abwechslungsreiche Stunden lang.

Ausgelegt ist das Spiel für 2 bis 6 Spieler. So viele „Bücherstapel“ in sechs verschiedenen Farben gibt es nämlich, und zu jedem Stapel gehören 5 jeweils gleichfarbige einzelne „Bücher“. Was gefällt: Alles ist aus stabilem, lackiertem Holz gefertigt und wird jahrzehntelanges Spielen unbeschadet überstehen! Man kann das Spiel aber genau so gut für sich allein spielen, ohne Spielbrett und Bücherstapel, einfach wie ein Quiz eben. Zunächst gehören aber zu dem Spiel ein stabiles rundes Spielbrett aus dicker Pappe sowie fünf große stabile Karten in Buchform (die man sich etwa so wie Bieruntersetzer aus Pappe vorstellen darf). Letztere sind von 1–5 nummeriert und werden um das runde Spielfeld herum verteilt. Nun fehlen nur noch die Karten, dreimal 200 Karten.



Im Spielverlauf erhält nun jeder Spieler einen hölzernen Bücherstapel und die farblich dazupassenden Holzbüchlein, die liebevoll gestaltet sind; der Stapel ist seine Spielfigur, die Bücher sein Einsatzkapital. Aufgedeckt wird nun eine bestimmte Anzahl von Karten, die in einer Quizrunde zum Einsatz kommen sollen. Der Verlag nennt 15 Karten für ein Spiel von ca. einer Stunde. Wir haben eine Stunde gespielt und dabei 34 Karten verbraucht.

Jede Karte besteht aus einer Vorder- und seiner Rückseite, beide sind horizontal in zwei Teile geteilt, in A und in B. Wer beginnt oder danach an der Reihe ist, liest sich die Fragen in Teil A und B durch und entscheidet sich dann ganz allein, welche der beiden Fragen er an seine Mitspieler weitergibt. Zu jeder Frage gehören drei bis fünf durchnummerierte Antworten, die ebenfalls allesamt vorgelesen werden. Danach wird die Frage noch einmal gestellt und die Antworten einzeln mit ihrer Nummerierung vorgelesen. Nun beginnt – sofern man die Antwort nicht sicher weiß – das Raten und Tippen und die kleinen Holzbüchlein kommen zum Einsatz: Wer die Antwort 1 für richtig hält, legt sein Buch auf den „Bieruntersatz“ (in Buchform) Nr. 1 neben dem Spielbrett; wer von der Antwort 2 überzeugt ist, legt es auf Nr. 2 und so weiter. Der Reiz: Es können eine oder auch mehrere oder sogar alle Antworten richtig sein, d.h. das Risiko ist unterschiedlich groß.

Haben alle ihre Bücher gesetzt – so viele sie eben wollen –, wird die Karte umgedreht und die richtigen Antworten werden vorgelesen. Jeder Treffer, d.h. jede richtige Antwort gibt einen Punkt. Zwar gibt es für falsche Antworten keine Straf- oder Minuspunkte, aber wenn auch nur eine einzige der Antworten falsch ist, legt man sozusagen eine Nullrunde ein und hat auch von seinen richtigen Antworten gar nichts. Den Trefferpunkt erhält man übrigens auch, wenn man z.B. bei vier möglichen richtigen Antworten nur auf zwei oder drei gesetzt hat (vorausgesetzt, es ist keine eindeutig falsche Antwort dabei). Drei richtige Antworten ergeben also beispielsweise drei Punkte, auch wenn eigentlich vier richtig gewesen wären, und genau diese drei Felder darf nun der Bücherstapel auf dem Spielfeld weiterrutschen. Gewonnen hat, wer als Erster den Start wieder erreicht hat.



Welt der Bücher
DAS QUIZ FÜR LESERATTEN

INHALT
1 Spielplan
800 Fragen und Antworten
6 Bücherblöcke
5 Tipp-Tafeln
30 Tipp-Bücher

DIE SPIELIDEE
Bei diesem Quizspiel erfahren Sie alles, was Sie schon immer zum Thema „Bücher“ wissen wollten. Sie entscheiden bei jeder Frage neu, wie viele Punkte Sie machen wollen und welches Risiko Sie dabei eingehen, alles wieder zu verlieren.

VORBEREITUNG
Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt, die Tipp-Tafeln werden nach aufsteigenden Zahlen um den Plan verteilt. Jeder Spieler erhält einen Bücherblock und die fünf Tipp-Bücher seiner Farbe. Einigen Sie sich auf eine bestimmte Anzahl Karten, mit denen gespielt werden soll. Für 15 Fragen benötigen Sie ungefähr eine Stunde. Die Karten werden als gemischter Stapel mit der Frageseite nach oben bereit gelegt.

DAS SPIEL
Der älteste Spieler beginnt. Er nimmt die unterste Karte vom Stapel, entscheidet sich für einen Buchstaben und liest die dazugehörige Frage mit den Antworten vor. Die Karte sollte so gehalten werden, dass die richtigen Antworten auf der Rückseite nicht zu sehen sind. Zu jeder Frage gibt es drei bis fünf Antworten, wobei die Anzahl der richtigen Antworten von Frage zu Frage unterschiedlich ist. Von einer bis fünf korrekten Antworten ist alles möglich.

Zuerst werden alle Antworten vorgelesen, um allen einen Überblick zu verschaffen. Danach beginnt das Platzieren der Tipp-Bücher. Die erste Antwort wird erneut vorgelesen.

Wer jetzt glaubt, dass diese Aussage richtig sei, setzt eines seiner Tipp-Bücher auf die Tipp-Tafel mit der Nummer 1. Dann wird die zweite Antwort vorgelesen. Auch sie kann

richtig sein. Wer glaubt, die zweite Aussage ist richtig, setzt eines seiner Tipp-Bücher auf die Tipp-Tafel mit der Nummer 2. So geht es weiter, bis alle Antworten vorgelesen wurden. Sie haben die Möglichkeit, auf alle Antworten zu setzen. Die Tipp-Bücher werden immer reihum gesetzt. Es beginnt der linke Nachbar des Vorlesers. Der Vorleser darf natürlich auch mitspielen.

Nun wird die Karte umgedreht und die richtigen Antworten werden vorgelesen. Wer auf eine oder mehrere falsche Antworten getippt hat, muss alle seine Tipp-Bücher wieder zurücknehmen. Für diese Spieler gibt es in dieser Runde leider keine Punkte. Wer genau eine richtige Antwort hat, stellt seinen Bücherblock auf das Startfeld. Wer mehrere richtige Antworten hat, zieht entsprechend weiter.

Später dürfen Sie Ihren Bücherblock immer um so viele Felder im Uhrzeigersinn nach vorne setzen, wie sie Ihre Tipp-Bücher gesetzt haben. Aber natürlich nur, wenn keine Ihrer Antworten falsch war.

Achtung: Um zu punkten, muss man nicht auf alle richtigen Antworten getippt haben.

Alle bekommen ihre Tipp-Bücher wieder zurück. Das Amt des Vorlesers geht im Uhrzeigersinn reihum. Die zweite Karte wird vorgelesen usw.

SPIELLENDE
Das Spiel endet, sobald alle Fragekarten gespielt worden sind. Wer jetzt mit seinem Bücherblock in Führung liegt, hat gewonnen.

Das Spiel endet vorzeitig, wenn es einem Spieler gelingt, mit seinem Bücherblock den letzten Bücherblock zu überwinden.

Eine ausführliche und sehr gut verständliche Spielanleitung liegt bei. Wir haben uns im Verlauf eine ganze Reihe von eigenen Varianten ausgedacht, die mühelos umsetzbar waren.

Was wird nun alles gefragt?

Lesen bildet – sagt man. Doch wen liebte Anna Karenina, wie viele Seiten muss ein Buch mindestens haben oder was ist eine Inkunabel? Dieses Spiel zeigt sich von der besten Seite und lässt dank 600 interessanter Fragen alles rund um die Welt der Bücher erfahrbar werden. Selbst wer sich bei Buchherstellung, Literaturgattungen und Drucktechniken richtig auskennt: Wer Konrad Kujau war, steht möglicherweise schon auf einem ganz anderen Blatt...

Soweit der Verlagswerbetext, der schon die Breite der Fragen andeutet. Auf der entsprechenden Karte sind ja jeweils zwei davon, A und B, und oftmals haben sie einen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad oder beziehen sich auf ganz unterschiedliche Dinge. Häufig geht es um Zitate oder ein sogenanntes geflügeltes Wort. Wer hat gesagt, „Die Axt im Haus erspart den Zimmermann“, und welches Werk beginnt mit den Worten, „Ein Gespenst geht um in Europa?“ Welche der auf der Karte angeführten Werke oder welche der genannten Figuren stammen von einem bestimmten Schriftsteller? Welcher der genannten Filme basiert auf einer Literaturvorlage?

Fragen zum Inhalt eines Buches: Welcher Roman spielt in New York, Paris, Entenhausen ...? Wer stirbt im Laufe der Erzählung (Faust, Odysseus, Hamlet ...)? Wer verlor seinen Schatten? Wer begegnet einem, der „Per Anhalter durch die Galaxis“ reist?

Auch aus dem Bücherumfeld stammen die Fragen: Was gehört zu den Aufgaben eines Verlagslektors? Welcher Verlag sitzt in einer bestimmten Stadt? In welcher Farbe erscheinen Reclams einsprachige Ausgaben in deutscher Sprache? Was ist ein audible? Was messen Punkt, Cicero und Konkordanz?

Literaturgeschichtliche oder -wissenschaftliche Fragen: Zu welcher Epoche gehört ein bestimmtes Werk? Was ist keine Komödie? Was ist ein Hexameter? Was ist ein Pseudonym? Wessen Werke zählen zur Romantik?

Fragen, die die Philosophie berühren: Wer schrieb „Das Nichts nichtet“? Wer der angeführten Personen war kein Philosoph? Wer war Professor für Philosophie?

Die Beispiele ließen sich beliebig fortsetzen – 600 Stück sind es insgesamt.

Es ist weitgehend „Erwachsenenliteratur“, die hier behandelt wird, Romane, Dramen, Erzählungen, ihre Verfilmungen, ihre Umsetzung als Hörbuch. Weitgehend sind die Fragen anspruchsvoll und daher nicht für Jugendliche unter 16 zu empfehlen, aber vor allem Gymnasiasten werden dann einiges aus dem Deutschunterricht beantworten können.

Ein Spiel, das Spaß macht und einem viel Wissenswertes vermittelt, ganz nebenbei.

Ausgezeichnet - und sehr empfehlenswert!

Astrid van Nahl