

Grundregel

DIESE
REGEL
ZUERST
LESEN!

kNOW!

Das immer aktuelle Quiz



Design: Kreativbunker
Redaktion: Philipp Sprick

Liebe Spielerinnen und Spieler,

herzlich willkommen zu kNOW!

Für das bestmögliche Spielerlebnis möchten wir euch ein paar Tipps mitgeben – und hier kommt direkt der erste: Ihr könnt kNOW *mit* oder *ohne* digitale Unterstützung spielen. Seid ihr mindestens 16 Jahre alt*, empfehlen wir euch, *mit* dem digitalen *Google Assistant* auf einem Smartphone oder Smart Speaker zu spielen.

Wichtig: Spielt ihr *mit Google Assistant*, lest in der Anleitung immer auch die Hinweiskästen mit diesem Zeichen: 📶. Sie enthalten Infos für das Online-Spiel.

Infos und Regeln für das Spiel *ohne Google Assistant* erkennt ihr an diesem Zeichen: 🚫.

Weitere Tipps & Tricks findet ihr auf der Rückseite dieser Anleitung und unter: ravensburger-know.de

Und jetzt: Viel Spaß mit kNOW!

Der Google Assistant: Auf Google Smart Speakern startet ihr den *Google Assistant* durch den Zuruf „Ok Google“, auf vielen Android-Smartphones durch längeres Drücken des Home-Buttons und auf iOS-Smartphones durch Starten der App.

Zum Herunterladen findet ihr den *Google Assistant* in Deutschland gratis im Google Play Store (Android) und im App Store (iOS).

Bitte beachtet: Die Nutzung anderer Sprachassistenten oder Spracheingaben an anderer Stelle (z.B. auf der Google-Suchseite) könnten zu keinen oder nicht optimalen Spielergebnissen führen. Auch bei korrekter Nutzung des *Google Assistant* kann es passieren, dass Antworten zu Quizfragen zeitweise nicht verfügbar sind (siehe hierzu auch Tipps & Tricks auf Seite 4).

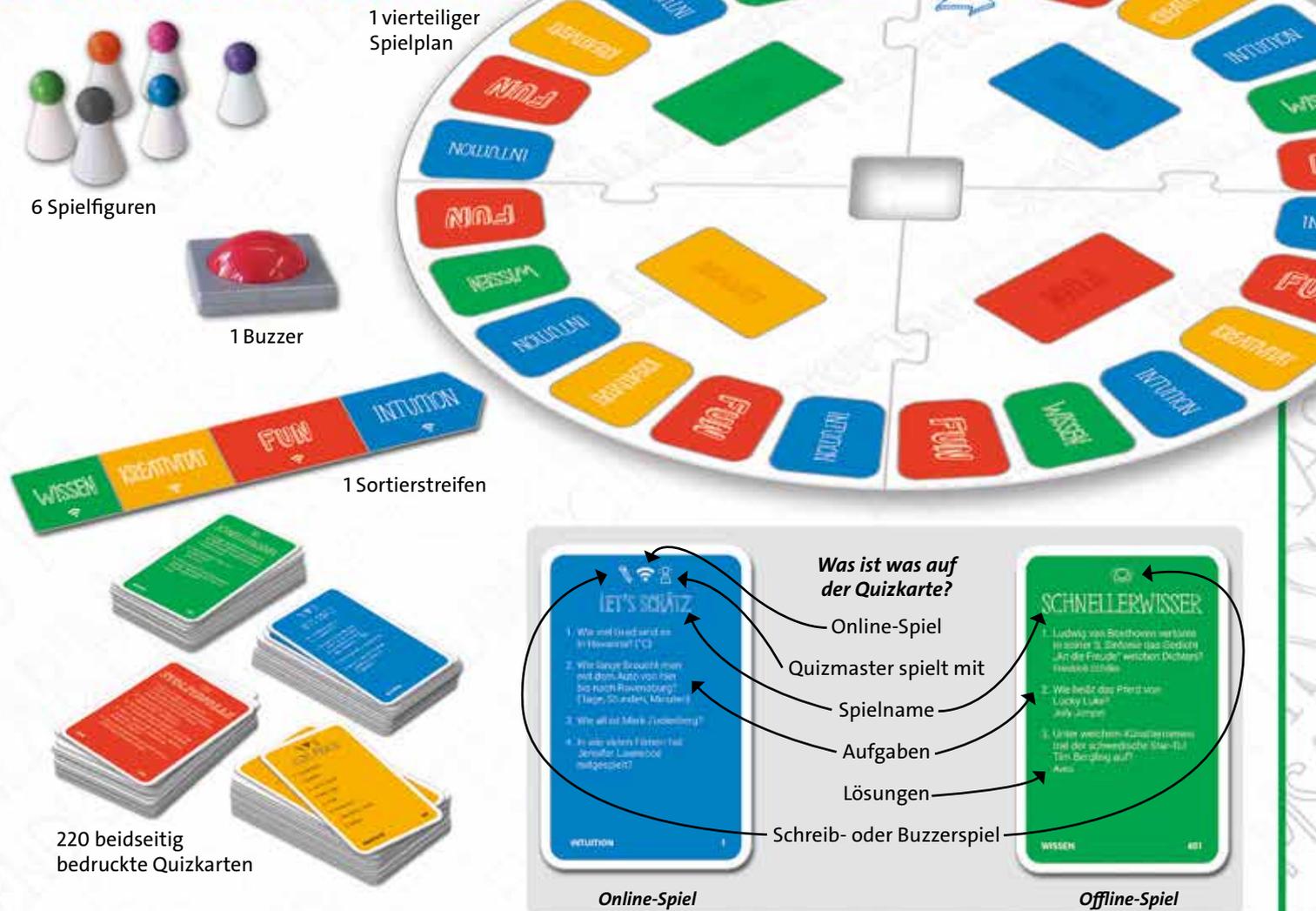
* kNOW ist offline ab 10 Jahren und online ab 16 Jahren spielbar (Google-Konto erforderlich).

Los geht's

Zu Beginn braucht ihr nur diese Grundregeln lesen. Die Regeln für die einzelnen Spiele findet ihr im Beiheft. Ihr könnt die Einzelregeln vorab lesen oder erst kurz bevor ihr das jeweilige Spiel erstmals spielt.

📶 Noch einfacher geht's, indem ihr euch die Grundregeln vom *Google Assistant* erklären lasst, nachdem ihr das Spiel aufgebaut habt:
„Ok Google, frag Professor kNOW nach den Grundregeln!“

Spielmaterial



Vorbereitung

Vor der ersten Partie:

1. Legt den **Sortierstreifen** in die Schachtel ein. Die Farben auf dem Streifen zeigen euch, welche Kartenfächer zu welcher Kartenfarbe gehören.
2. Sortiert die Quizkarten zuerst nach Farben. Steckt dann die Karten mit 📶-Zeichen jeweils in das farblich passende Fach, das mit 📶 gekennzeichnet ist. Steckt die Karten *ohne* Zeichen in das farbliche passende Fach *ohne* 📶-Zeichen.
3. Mischt die Karten pro Fach ausgiebig durch.



Vor jeder Partie:

1. Nehmt die 4 Teile des **Spielplans** zur Hand. Puzzelt sie in der Tischmitte so zu einem Kreis zusammen, dass die Wörter auf dem Spielplanhintergrund zusammenpassen.
2. Schaltet den **Buzzer** an der Unterseite des Gehäuses ein. Stellt ihn dann in die Aussparung in der Spielplanmitte.
Um die Batterien zu schonen, solltet ihr ihn nach dem Spiel wieder ausschalten.
3. Jeder Spieler nimmt sich die **Spielfigur** seiner Wahl und stellt sie auf das blaue Feld „Intuition“ oberhalb des Startpfeils.

 Tipp: Wollt ihr mit mehr als 6 Spielern spielen? Dann bildet einfach Teams, die jeweils gemeinsam mit einer Figur antreten.
4. Jeder Spieler benötigt **Stift** und **Papier**.
5. Entscheidet euch, ob ihr das **Online-Spiel** oder das **Offline-Spiel** spielen wollt. Nehmt dementsprechend entweder die Quizkarten *mit* oder *ohne*  zur Hand. Legt sie als je einen blauen, einen roten, einen gelben und einen grünen Stapel auf die 4 passenden Farbfelder rund um den Buzzer. Die übrigen Karten bleiben in der Schachtel.



Tipps:

-  *Das Online-Spiel könnt ihr auch **zu Zweit** spielen!*
-  *Ihr könnt auch mit allen Quizkarten spielen. Mischt dazu pro Farbe alle Karten zusammen. Bitte beachtet dabei, dass sich die Online- und Offline-Spielregeln einiger Einzelspiele geringfügig voneinander unterscheiden.*

6. Entscheidet, **wie lange** ihr spielen wollt. Ein Viertel des Spielplans (= 1 Puzzle-Teil) zu überqueren, dauert etwa eine Viertelstunde. Ihr habt also ganz nach Lust und Laune die Wahl zwischen ungefähr 15, 30, 45 oder (bei kompletter Umrundung des Spielplans) 60 Minuten Spieldauer.

 *Tipp: Ihr könnt auch eine exakte Spieldauer festlegen. Stellt dazu einfach den digitalen Timer nach euren Wünschen: „Ok Google, stelle einen Timer auf [X] Minuten!“*

7. Bestimmt nun noch den **Startspieler** – und los geht's!

 *Der Google Assistant verrät euch den heutigen Startspieler: „Ok Google, frag Professor kNOW, wer heute beginnt!“*

 *Der jüngste Spieler beginnt.*

Ablauf

Die Partie verläuft reihum im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, ist der **Quizmaster**. Er schaut, auf welcher Farbe seine Spielfigur steht und zieht die oberste Quizkarte vom Stapel dieser Farbe. Danach **dreht er sie um** – die Spieler sollen die Aufgaben ja nicht schon vorab gesehen haben! – und liest den Namen des Einzelspiels vor.

Spielt ihr dieses Einzelspiel zum ersten Mal?

 *Lasst es euch erklären: „Ok Google, frag Professor kNOW nach den Regeln von [Name Einzelspiel].“*

 *Schaut euch die Regeln im Beiheft an.*

Der Quizmaster wählt eine Aufgabe von der Karte aus und liest sie vor. Nachdem sie gespielt wurde, löst er die Aufgabe auf. Danach rücken die Spieler ihre Figuren um eventuell gewonnene Punkte auf dem Spielplan vor:

 Für **Schreibspiele** gibt es **1 Punkt** für jede richtige Antwort.

 Für **Buzzerspiele** gibt es **2 Punkte** für die richtige Antwort. Ist die Antwort **falsch**, bekommen stattdessen die anderen Spieler je **1 Punkt**.

In Zweifelsfällen entscheiden alle Spieler gemeinsam, ob eine Antwort richtig ist oder nicht.

Anschließend legt der Quizmaster die Karte zurück in die Schachtel. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird der neue Quizmaster: Er schaut, auf welcher Farbe seine Figur steht, zieht eine Karte vom passenden Stapel, dreht sie um, führt durch das nächste Einzelspiel usw.

Wie punktet der Quizmaster?

 *In allen Spielen mit dem Quizmaster-Symbol spielt und punktet der Quizmaster genauso wie alle anderen Spieler. (Das gilt z.B. für alle -Spiele mit Ausnahme von *Schnellerwisser*).*

 *In Spielen ohne Quizmaster-Symbol spielt und punktet der Quizmaster selbst nicht mit. (Das gilt z.B. für die -Spiele mit Ausnahme von *Summsalabim*). Er bekommt also beispielsweise bei Buzzerspielen auch keinen Punkt für falsche Antworten der Mitspieler.*

Ende

Hat eine Figur die von euch vereinbarte Anzahl von Puzzle-Teilen des Spielplans überquert? Dann endet das Spiel und wer nun vorne liegt, gewinnt! Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

📶 Spielt ihr mit exakter Spieldauer? Dann endet die Partie, sobald die eingestellte Gesamtspieldauer abgelaufen und das aktuelle Einzelspiel abgeschlossen ist.

Tipps & Tricks zum Nachschlagen

Nützliche Befehle für den Google Assistant

Übersicht Professor kNOW:

➔ Ok Google, starte Professor kNOW

Spielregeln erklären:

➔ Ok Google, frag Professor kNOW nach den Grundregeln

➔ Ok Google, frag Professor kNOW nach den Regeln von [Name Einzelspiel]

Startspieler bestimmen:

➔ Ok Google, frag Professor kNOW, wer heute beginnt

Lautstärke einstellen:

➔ Ok Google, stelle die Lautstärke auf [1% - 100%]

➔ Ok Google, leiser

➔ Ok Google, lauter

Wiederholung des zuletzt Gesagten:

➔ Ok Google, wiederhole das

Timer / Spieldauer einstellen:

➔ Ok Google, stelle einen Timer auf [X] Minuten / Sekunden

➔ Ok Google, wie lange läuft mein Timer noch?

Timer / Alarm / Vorlesen beenden:

➔ Ok Google, stopp

Phrasendrescher:

➔ Ok Google, frag Professor kNOW nach einer Aufgabe für *Phrasendrescher* (Kurzform: Ok Google, frag Professor kNOW nach *Phrasendrescher*)

➔ Ok Google, frag Professor kNOW, ob er das wiederholen kann

Quiz Ungewiss:

➔ Ok Google, frag Professor kNOW nach einer Aufgabe für *Quiz Ungewiss* (Kurzform: Ok Google, frag Professor kNOW nach *Quiz Ungewiss*)

➔ Ok Google, frag Professor kNOW, ob er das wiederholen kann

Ton für Ton:

➔ Ok Google, frag Professor kNOW nach einer Aufgabe für *Ton für Ton* (Kurzform: Ok Google, frag Professor kNOW nach *Ton für Ton*)

➔ Ok Google, frag Professor kNOW, ob er das wiederholen kann

Topstreffer:

➔ Ok Google, frag Professor kNOW nach einer Aufgabe für *Topstreffer* (Kurzform: Ok Google, frag Professor kNOW nach *Topstreffer*)

➔ Ok Google, frag Professor kNOW nach der Trefferzahl von [Wort einsetzen]

5 Weisheiten im Umgang mit dem Google Assistant

Der Google Assistant lernt jeden Tag dazu. Sollte er zeitweise keine Antwort liefern, probiert die folgenden Tipps aus und schaut in die FAQ unter [ravensburger-know.de](https://www.ravensburger-know.de)

1. Ok Google

Denkt daran, den Google Assistant mit *Ok Google* anzusprechen – dann hört er euch gerne zu.

2. Schweigen ist Gold!

Wenn einer von euch mit dem Google Assistant spricht, sollten die übrigen zuhören ...

3. (Geklammerte Hinweise)

Auf manchen Quizkarten gibt es zusätzliche Hinweise in runden Klammern. Sie sind als Hilfe für die Spieler gedacht, nicht für den Google Assistant. Verheimlicht sie ihm einfach!

4. Doppelt hält besser!

Antwortet der Google Assistant einmal nicht, stellt die Frage einfach nochmal.

5. Houston, wir haben ein Problem!

Sollte der Google Assistant trotz der Tipps eine Frage nicht beantworten, spielt stattdessen eine Ersatzfrage.

Wir danken dem gesamten Quizteam für seine Beiträge, insbesondere Ulrich Blum, Lena Böhler, Marvin Brischke, Melissa Bürzle, Julia Coschurba, Irina Filinberg, Sarah Finke, Florian Füllenhals, David Heim, Philip Kiefer, Adrian Kirsch, Alexander Köhn, Tim Krämer, Daniela Leutenmaier, Tobias Liebing, Marlene Meissner, Susanne Peschl, Lisa Pfisterer, Claudia Rogler, Martin Sinn, Josef Terhorst, Jürgen Valentiner-Branth, Katja Volk, Verena Weber, Malte Will und Sandra Wöhler.