

# QuiPo

## Spielanleitung

QuiPo - der ultimative Quiz-Poker mit dem Turbo-Memory. Ein Kombinationsspiel für Wissen, Gedächtnis und gute Nerven.

**Anzahl der Spieler:** 3-6, maximal 8

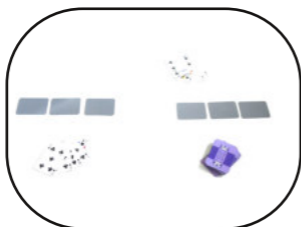
**Alter:** ab ca. 12 Jahren für alle Altersstufen

**Inhalt:** ca. 550 Fragekarten, 2 Sätze Pokerkarten, Pokerwertung, Strafstrichliste

**Anmerkung:** Einige der Fragen sind speziell für diejenigen geeignet, die in den 70er und 80er Jahren aufgewachsen sind.

**Ziel des Spiels:** Durch richtiges Beantworten der Fragen und unter Einsatz der passenden Pokerkarte oder Auflösung der Memorykarten, das Recht zu bekommen, die Pokerkarten anzulegen und mit der höchsten Pokerwertung zu gewinnen.

**Vorbereitung:** Fragekarten gut mischen, kleinen Stapel als Startstapel nehmen und diesen verdeckt auf den Tisch legen. Spielkarten gut mischen und an die Spieler, wie folgt, verteilen: Jeder bekommt 5 Pokerkarten auf die Hand. Jeder bekommt 3 Pokerkarten, die verdeckt im rechten Winkel zur Tischkante angeordnet werden.



**Start:** Der austeilende Spieler nimmt die Fragekarten und liest die erste Frage vor.

**Beispiel:** „Früher drehte abends um zehn der ... (gesprochen: Punkt-Punkt) Wächter seine Runden.“

Die richtigen Lösungen stehen fett abgesetzt auf den Karten und entsprechen den Werten und Farben der Pokerkarten.

In obigem Beispiel: Lösungswort = Nachtwächter  
- entscheidend ist die **acht**.

Wer die richtige Lösung weiß, klopft schnellstmöglich auf den Tisch. Der Fragesteller liest dann die Frage zu Ende. Derjenige, der geklopft hat, ist in der Pflicht zu antworten und muss die entsprechende Pokerkarte vorzeigen. Im Beispiel also eine **8**.

Ist das Lösungswort z.B. „achtzehn“, kann entweder eine beliebige 8 oder eine 10er-Karte vorgezeigt werden. Beim Lösungswort „Herzdame“ gilt sowohl eine beliebige „Herz“-Karte als auch eine „Dame“.

**Wichtig:** Königin entspricht Dame, Junge entspricht Bauer bzw. Bube, 11 entspricht dem As.

**Anmerkung:** nach der neuesten Rechtschreibung sollte man die Spielkarte As als Ass schreiben. Wir sind so frei und blieben in der Schreibweise - und im Spiel - bei As.

Der Spieler legt dann im Beispiel die **8er**-Karte sichtbar neben eine der verdeckt auf dem Tisch liegenden Pokerkarten. (Bemerkung: Die verdeckten Karten können durch den Spieler jederzeit eingesehen werden.) Er legt die Karte taktisch so an, dass er die möglichst beste Pokerwertung (Wertungen siehe Beiblatt) bekommen kann. Es dürfen insgesamt maximal 5 Karten in 1 Reihe liegen. Um das Spiel zu beenden, ist es allerdings nicht nötig, eine 5er-Reihe „voll“ zu machen. Es dürfen auch weniger Karten liegen. Eine Karte, die einmal liegt, darf später nicht mehr in eine andere Reihe verschoben werden.

**Anmerkung:** Bei QuiPo sind zwei gleiche Karten in einer Reihe erlaubt. Also zum Beispiel ein Pärchen mit zwei Kreuz-Buben. Nicht gezählt wird, entsprechend den Pokerregeln, ein Fünfling. Es ist also maximal ein ein Vierling möglich.

Richtig beantwortete Fragekarten bei vorgezeigter richtiger Pokerkarte sind aus dem Spiel. Diese werden zur Seite gelegt und bilden den Abwurfstapel.

Ist die Antwort falsch, bzw. wird keine richtige Karte vorgezeigt, so erhält der Spieler einen Strich auf der **Strafstrichliste** sowie eine

**Zusatzpokerkarte**, die auf die Hand genommen wird.

**Achtung:** der fünfte Strafstrich bedeutet das Ausscheiden aus der Spielrunde.

- Die falsch beantwortete Fragekarte mit der richtigen Lösung wird zunächst allen Mitspielern deutlich gezeigt, dann verdeckt in die Tischmitte gelegt und wird zur **Memorykarte**.



- Die Fragekarte wird auch zur Memorykarte, falls niemand eine Antwort gibt.

- Liegen mindestens 3 Memorykarten auf dem Tisch, so hat der Spieler, der an der Reihe ist, um die Frage vorzulesen (der Fragekartenstapel wird nach jeder Frage reihum gereicht), das Recht - bevor er seine Frage vorliest - eine verdeckte Memorykarte mit der darauf enthaltenen Lösung zu benennen. Man muss sich nicht den kompletten Lösungsbegriff oder die ganze Frage merken. Entscheidend ist der schwarz abgehobene Begriff. Im Beispiel also die **acht**.

Falls die Benennung richtig war und der Spieler gleichzeitig eine gleichnamige Pokerkarte auf der Hand hat, so kann er diese Pokerkarte aufnehmen oder an seine Pokerkarten auf dem Tisch anlegen. Die betreffende Memorykarte wird entfernt und kommt auf den Abwurfstapel. Falls der Spieler sich geirrt hat, wird die Memorykarte wieder umgedreht. Es hat in diesem Fall keine weiteren Konsequenzen, keine Zusatzkarte und keinen Strich auf der Strafstrichliste.

Es sind in der Tischmitte bis zu acht Memorykarten möglich, die in zwei Vierer-Reihen angeordnet werden. Kommt eine neunte Karte hinzu, werden die ersten acht weggeräumt und auf den Abwurfstapel gelegt. Es fängt dann mit der nächsten Karte wieder „von vorne an“.

**Tipp:** Wenn einem die Anfangspokerkarten nicht gut genug erscheinen, kann man absichtlich Fehler machen, um weitere Pokerkarten zu bekommen. Es genügt auch „**Zusatzkarte**“ zu sagen, wenn man als erstes geklopft, bevor eine Frage gestellt wird. Dies ist je Fragerunde einmal möglich. Allerdings muss man dafür einen Strafstrich in Kauf nehmen.

**Achtung:** Wer durch falsche Antworten oder Einforderung der Zusatzkarte zwei Strafstriche direkt hintereinander bekommt, scheidet aus der Runde aus. Diese Regel dient dem Spielfluss.

Falls zwei oder mehrere Spieler gleichzeitig klopfen, bekommt derjenige das Vorrecht, der im Uhrzeigersinn am weitesten vom Fragesteller weg sitzt.

**Ende eines Spiels:** Das Spiel kann frühestens in der dritten Fragerunde beendet werden. Der Spieler, der das Fragerecht hat, kann das Spiel durch **Doppelklopfen beenden**. Er darf noch eine weitere Memorykarte aufdecken und bei richtiger Nennung eine zusätzliche Pokerkarte anlegen.

Anschließend geht es noch einmal reihum. Jeder andere Spieler liest noch einmal eine Frage vor. Der Spieler, der das Spiel beendet hat, darf nicht mehr eingreifen und keine weitere Frage beantworten.

Zum Abschluss decken alle Spieler ihre verdeckten Pokerkarten auf dem Tisch auf. Bei jedem Spieler zählt die jeweils beste Reihe oder die beste Einzelkarte.

**Der Spieler mit der der höchsten Wertung nach den Pokerregeln hat gewonnen.**  
Eine neue Spielrunde kann beginnen.

**Das Video zu QuiPo finden Sie unter  
[www.werkstatt-kunst.de](http://www.werkstatt-kunst.de)**

Wir wünschen viel Spaß beim Spiel. Und sollten Sie irgendwann den Wunsch nach weiteren Fragekarten haben, so können Sie gerne zusätzlich ca. 550 Karten bei uns nachkaufen.

Spielidee, Herstellung und © **werkstatt.kunst**.  
**werkstatt.kunst** ist eine Kollektion der Werkstätten des Rudolf-Sophien-Stifts,  
Schockenriedstr. 40 in 70565 Stuttgart.