

Alleswisser - Das Spiel

Alleswisser ist ein spannendes Quizspiel, welches es Dir ermöglicht Dein Wissen in zahlreichen Kategorien und Wettkämpfen mit anderen Spielern zu messen. Das Besondere hierbei ist, dass sich, durch Nutzung von Tablet oder Smartphone, Fragen und Aufgaben dem Alter und Wissensstand des jeweiligen Spielers anpassen. Im Spiel wird zwischen zwei Spielvarianten unterschieden ...

(1) Alleswisser – Das Brettspiel



(2) Alleswisser – Online



Das kann Alleswisser ...

- 9 Wissenskategorien mit tausenden Fragen
- Faszinierende Kombination von Brettspiel & App
- Wissensduelle & Activity-Spiele
- Online - & Offline spielbar
- Alters- und wissensabhängige Fragen
- Wikipedia-Verlinkung
- „Deine Fragen im Spiel“ - Eingabefunktion
- Community basiertes Qualitätsmanagement
- Individuelle Spieleinstellungen
- Wachsender Leistungsumfang durch Update-Fähigkeit
- Siri – Sprachausgabe
- Für 1 bis 4 Spieler
- Ab 7 – 99 Jahre

Die zugehörige App „Alleswisser“ ist so konzipiert, dass die Spieler durch das Spiel geführt werden und ein umfangreiches Regelwerk nicht benötigt wird. Lest bitte dennoch die Beschreibung unter „**Spieleinstieg – Das erste Mal**“.

Sollten während des Spieles weitere Fragen zu Spielregeln, individuellen Spieleinstellungen oder besonderen Spielfunktionen entstehen, so findet Ihr in dieser Anleitung alle Informationen, welche auch die letzten Fragen ausräumen sollten. Im laufenden Spiel erhaltet Ihr Zugang zur Anleitung, wenn Ihr nach der Beantwortung einer Frage das Icon des Spielers (Spielerfoto oder Spielername) in der linken oberen Ecke berührt und das nun angezeigte Fragezeichen antippt.

(1) Alleswisser – Das Brettspiel

... ist ein Spiel für 2-4 Spieler mit dem Ziel in 9 Kategorien Wissenspokale zu erkämpfen oder als Erster dreimal das Spielbrett zu umrunden.



Spieleinstieg – Das erste Mal

1. Installiert und startet die kostenfreie Basisversion der App „Alleswisser“.
2. Berührt auf dem Startbildschirm den links abgebildeten Würfel für die Spielvariante „Alleswisser – Das Brettspiel“ und gibt die Artikel-Nummer, welche sich auf der Rückseite des Spielbrettes befindet, ein.
3. Breitete das Spielbrett vor Euch aus, positioniert das Tablet in der Spielfeldmitte und richtet die farbigen Spielerecken auf dem Tablet an den gleichfarbigen Spielerecken auf dem Spielbrett aus.
4. Stellt die gewünschte Anzahl Spielfiguren auf das Startfeld und verteilt die farbigen Würfel.
5. Erstellt nun für jeden Spieler durch Antippen des „+“-Icon ein Spielerprofil aus Namen, Alter, Geschlecht und auf Wunsch eigenem Foto und bestätigt das Spielerprofil mit „OK“.
6. Positioniert durch Festhalten und Verschieben die erstellten Spieler in der jeweiligen Ecke des Spielbildschirms.
7. Startet das Spiel durch Antippen des Pfeils und folgt den weiteren Anweisungen auf dem Bildschirm.
8. Viel Spaß!

Spielregeln

Nachdem Ihr alle unter „Spieleinstieg – Das erste Mal“ angegebenen Punkte befolgt habt, beginnt das Spiel. Unabhängig von Anzahl und Sitzposition der Spieler wird immer der Jüngste das Spiel beginnen und hat nun die Aufgabe zu Würfeln, die gewürfelte Zahl auf dem Display zu berühren und seinen ersten Zug im Uhrzeigersinn entsprechend der Augenzahl des Würfels zu setzen.

Durch erneutes Berühren des Displays wird die erste Frage aus der erwürfelten Kategorie gestellt. Der aktive Spieler hat die Aufgabe, diese durch Antippen der korrekten Antwort auf dem Display, vor Ablauf der Antwortzeit von 30 Sekunden, zu beantworten. Wurde die Frage korrekt beantwortet, wird eine zweite Aufgabe gestellt. Erst wenn zwei unmittelbar aufeinanderfolgende Fragen korrekt beantwortet wurden, hat der Spieler den Kategoriepokal (farbiger Spielstein in der Farbe der Kategorie) gewonnen, nimmt sich diesen und positioniert ihn auf dem farblich identischen Feld in seiner Spielecke.

Nach dem Gewinn des Kategoriepokals oder der falschen Beantwortung einer Frage ist der nächste Spieler am Zug, bestimmt durch Würfeln sein Kategoriefeld und hat die Möglichkeit einen Pokal zu gewinnen.

Sollte im weiteren Verlauf ein Spieler ein Feld betreten und bereits im Besitz des Kategoriepokals sein, kann er nach korrekter Beantwortung einer Frage erneut Würfeln. Dieser Schritt wird wiederholt bis er auf ein Kategoriefeld trifft, welches es ihm ermöglicht einen weiteren Pokal zu gewinnen oder er eine Frage falsch beantwortet.

Um das Spiel zu gewinnen hat jeder Spieler die Aufgabe vor Ablauf von drei Spielrunden alle Pokale der neun angebotenen Kategorien zu gewinnen. Sollte dies keinem Spieler gelingen, gewinnt der Spieler, welcher zuerst drei Brettumrundungen geschafft hat.

Besonderheiten

Um die Spannung zu erhöhen und Euch die Möglichkeit zu geben, Einfluss auf den Spielablauf und den Erfolg und Misserfolg Eurer Mitspieler zu nehmen, gibt es im Spiel zahlreiche Sonderfälle.

Kampf um den Pokal: Gelingt es einem Spieler durch Würfeln ein Feld zu betreten, welches bereits mit dem Spielstein eines anderen Spielers besetzt ist, wird die Fragevariante „Kampf um den Pokal“ aktiviert. Voraussetzung ist, dass der aktive Spieler noch nicht im Besitz des Pokals der betroffenen Kategorie ist und der zweite beteiligte Spieler den Kategoriepokal bereits gewonnen hat.

Die nun folgende Frage wird ohne Darstellung der möglichen Antworten auf dem Display angezeigt. Zusätzlich erscheinen die Buzzer der beteiligten Spieler auf dem Display. Die Aufgabe beider Spieler ist es nach Ablauf des Countdown von 5 Sekunden, durch schnelles Antippen des Buzzers, die Frage für sich zu beanspruchen und korrekt zu beantworten. Gelingt dies, erhält der Spieler einen Punkt, wurde die Frage falsch beantwortet erhält der Gegenspieler einen Punkt. Gewinner ist, wer zuerst zwei Punkte erlangt. Sollte dies der Spieler sein, welcher bereits im Pokalbesitz war, kann er den Pokal behalten und erhält einen Joker. Hat jedoch der Herausforderer die beiden Punkte erhalten, wurde der Pokal erkämpft. Der Pokalstein wird nun aus der gegnerischen Ecke entfernt und in der eigenen Ecke positioniert.

Sollte kein Spieler den Buzzer vor Ablauf der Antwortzeit betätigen, ist die Spielrunde beendet und der nächste Spieler ist am Zug.

Die Fragevariante „Kampf um den Pokal“ wird auch ausgespielt, wenn sich bereits mehrere Spieler auf einem Feld befinden und der aktive Spieler dieses Feld betritt, ohne bereits im Pokalbesitz zu sein.

Einer gegen Alle: Gelingt es einem Spieler durch Würfeln ein Alleswischer-Feld zu betreten, wird die Fragevariante „Einer gegen Alle“ aktiviert. Voraussetzung ist, dass der aktive Spieler noch nicht im Besitz des Pokals der betroffenen Kategorie ist.

Die nun folgende Frage wird ohne Darstellung der möglichen Antworten auf dem Display angezeigt. Zusätzlich erscheinen die Buzzer aller Spieler auf dem Display. Die Aufgabe der Spieler ist es nach Ablauf des Countdown von 5 Sekunden, durch schnelles Antippen des Buzzers, die Frage für sich zu beanspruchen und korrekt zu beantworten. Gelingt dies dem aktiven Spieler, erhält dieser einen Punkt, wurde die Frage falsch beantwortet erhalten alle Gegenspieler einen Punkt. Kann ein anderer Spieler die Frage für sich beanspruchen und beantwortet diese korrekt, erhält er einen Punkt. Gelingt dies nicht, erhält der aktive Spieler einen Punkt.

Gewinner ist, wer zuerst zwei Punkte erlangt. Sollte dies nicht der aktive Spieler sein, ist die Runde ohne Pokalgewinn beendet und der oder die Spieler mit zwei erlangten Punkten erhalten einen Joker. Hat jedoch der aktive Spieler die beiden Punkte erhalten, wurde der Pokal erkämpft. Der Pokalstein der Alleswischer-Kategorie kann jetzt in der eigenen Ecke positioniert werden.

Sollte kein Spieler den Buzzer vor Ablauf der Antwortzeit betätigen, ist die Spielrunde beendet und der nächste Spieler ist am Zug.

Minispiele: Gelingt es einem Spieler durch Würfeln das Feld „Spiel & Spaß“ zu betreten, entscheidet der Zufall, ob eine Frage, ein Mini-Teamspiel oder ein Minispiel ausgespielt wird. Ein Minispiel ist eine Aufgabe, welche der aktive Spieler ausführen muss. Da es eine Vielzahl verschiedener Minispiele gibt, werden die jeweiligen Regeln auf dem Spielbildschirm kurz erklärt und erst nach Antippen des „Start“-Buttons beginnt die

Spielzeit zu laufen. Diese endet nach 30 Sekunden oder durch Antippen des „Fertig“-Buttons“.

Um das Spiel zu beenden ist es nötig, dass die anderen am Spiel beteiligten Spieler den Erfolg oder Misserfolg, durch Antippen des entsprechenden Feldes, auf dem Bildschirm bewerten müssen. Die erfolgreiche Umsetzung des Minispiels hat nun die Bedeutung einer korrekt beantworteten Frage. Sollte das Spiel nicht erfolgreich umgesetzt worden sein, wird dies als falsch beantwortete Frage gewertet.

Mini-Teamspiele: Gelingt es einem Spieler durch Würfeln das Feld „Spiel & Spaß“ zu betreten, entscheidet der Zufall, ob eine Frage, ein Minispiel oder ein Mini-Teamspiel ausgespielt wird. Ein Mini-Teamspiel ist eine Aufgabe, welche der aktive Spieler mit Unterstützung aller beteiligten Spieler ausführen muss. Da es eine Vielzahl verschiedener Mini-Teamspiele gibt, werden die jeweiligen Regeln auf dem Spielbildschirm kurz erklärt und erst nach Antippen des „Start“-Buttons beginnt die Spielzeit zu laufen. Diese endet nach 30 Sekunden oder durch Antippen des „Fertig“-Buttons“.

Um das Spiel zu beenden ist es nötig, dass alle am Spiel beteiligten Spieler den Erfolg oder Misserfolg, durch Antippen des entsprechenden Feldes, auf dem Bildschirm bewerten müssen. Die erfolgreiche Umsetzung des Mini-Teamspiels hat nun die Bedeutung einer korrekt beantworteten Frage. Alle Mitspieler (ausgenommen der aktive Spieler), welche an der erfolgreichen Lösung der Aufgabe beteiligt waren, erhalten einen Joker. Sollte das Spiel nicht erfolgreich umgesetzt worden sein, wird dies als falsch beantwortete Frage gewertet.

Joker: Jedem Spieler stehen zu Spielbeginn drei Joker zur Verfügung. In Abhängigkeit der Anzahl der möglichen Antworten einer Frage, können durch Antippen des Jokers ein oder zwei Antworten ausgeblendet werden.

Einstellungen

Das Einstellungsmenü, welches sich auf der Startseite der App befindet und mit einem Stern versehen ist, bietet die Möglichkeit einige Spielfunktionen an Eure persönlichen Bedürfnisse anzupassen.

Würfeln mit echten Würfeln: Der Schieberegler ermöglicht es echte Würfel zu nutzen oder alternativ auf dem Display zu würfeln.

Fragen vorlesen lassen: Abhängig von der Art und Aktualität des Systems besteht die Möglichkeit sich die Fragen im Spiel vorlesen zu lassen oder diese Funktion zu deaktivieren.

Antworten vorlesen lassen: Abhängig von der Art und Aktualität des Systems besteht die Möglichkeit sich die Antworten im Spiel vorlesen zu lassen oder diese Funktion zu deaktivieren.

Kampf um den Pokal: Der Schieberegler ermöglicht es die Funktion „Kampf um den Pokal“ zu aktivieren oder zu deaktivieren.

Einer gegen Alle: Der Schieberegler ermöglicht es die Funktion „Einer gegen Alle“ zu aktivieren oder zu deaktivieren.

Minispiele: Der Schieberegler ermöglicht es Minispiele und Mini-Teamspiele zu aktivieren oder zu deaktivieren. Durch die Deaktivierung der Minispiele werden in der Kategorie „Spiel & Spaß“ ausschließlich Quizfragen ausgespielt.

Drei Joker vorab: Der Schieberegler ermöglicht es jedem Spieler schon zu Beginn des Spieles in den Besitz von drei Jokern zu gelangen.

Zwei Fragen zum Pokalgewinn: Der Schieberegler ermöglicht es zwischen zwei oder drei Fragen zum Pokalgewinn zu wählen und den Schwierigkeitsgrad somit deutlich zu beeinflussen.

Malen auf dem Bildschirm: Der Schieberegler ermöglicht es in einigen Mini-Teamspielen den Bildschirm als Malvorlage zu benutzen. Bei Deaktivierung dieser Funktion werden zum Malen ein Blatt Papier und ein Stift benötigt. Diese gehören nicht zum Lieferumfang des Spiels.

(2) Alleswisser – Online

... ist ein Spiel für 1-2 Spieler mit dem Ziel auf einem 3 x 3 Felder großen Spielfeld, durch korrektes Beantworten von Quizfragen, 3 Kreuze in einer Linie zu positionieren und Punkte zu sammeln.

Ein-Spieler-Variante: Spieleinstieg – Das erste Mal

1. Installiere und starte die kostenfreie App „Alleswisser“.
2. Berühre auf dem Startbildschirm das rechts abgebildete „Alleswisser – Online“-Logo für die Spielvariante „Alleswisser – Online“.
3. Erstelle nun durch Antippen des „+“-Icon ein Spielerprofil aus Namen, Alter, Geschlecht und auf Wunsch eigenem Foto und bestätige das Spielerprofil mit „OK“.
4. Positioniere durch Festhalten und Verschieben den erstellten Spieler in der linken, oberen Ecke des Spielbildschirms.
5. Berühre den mittleren der drei rechts abgebildeten Button mit dem abgebildeten Tablet-Symbol um den Ein-Spielermodus zu wählen.
6. Starte das Spiel durch Antippen des Pfeils.
7. Viel Spaß!

Spielregeln

Nachdem Du alle unter „Spieleinstieg – Das erste Mal“ angegebenen Punkte befolgt hast, beginnt das Spiel.

Durch Berühren eines der 9 abgebildeten Kategoriefelder wird die erste Frage ausgespielt. Du hast die Aufgabe, diese durch Antippen der korrekten Antwort auf dem Display, vor Ablauf der Antwortzeit von 30 Sekunden, zu beantworten.

Wurde die Frage korrekt beantwortet, wird das Feld der soeben gespielten Kategorie mit einem Kreuz markiert. Du hast nun die Möglichkeit eine weitere Kategorie zu wählen und die folgende Frage zu beantworten.

Wurde die Frage falsch beantwortet, wird das Feld der soeben gespielten Kategorie mit einem Kreis markiert. Die folgende Kategorie wird durch den Computer-Gegner gewählt. Dennoch ist es Deine Aufgabe die Frage zu beantworten.

Um die erste Spielrunde zu gewinnen, musst Du drei Kreuze in einer Reihe positionieren, bevor der Computer-Gegner drei Kreise in einer Linie belegt hat. Gelingt dies folgt eine

weitere Spielrunde. Sollten alle Felder belegt sein und kein Spieler konnte eine Reihe für sich beanspruchen, wird die Spielrunde wiederholt.

Das Spiel ist beendet, wenn es dem Computergegner erstmalig gelingt drei Kreise in einer Reihe zu positionieren. Nun werden die bisher erspielten Punkte Deinem Spielerkonto gutgeschrieben.

Zwei-Spieler-Variante (ein Gerät): Spieleinstieg – Das erste Mal

1. Installiere und starte die kostenfreie App „Alleswisser“.
2. Berühre auf dem Startbildschirm das rechts abgebildete „Alleswisser – Online“-Logo für die Spielvariante „Alleswisser – Online“.
3. Erstelle nun nacheinander durch Antippen des „+“-Icon zwei Spielerprofile aus Namen, Alter, Geschlecht und auf Wunsch eigenem Foto und bestätige die Spielerprofile mit „OK“.
4. Positioniere durch Festhalten und Verschieben den ersten Spieler in der linken, oberen Ecke und den zweiten Spieler in der rechten, oberen Ecke des Spielbildschirms.
5. Starte das Spiel durch Antippen des Pfeils und folge den weiteren Anweisungen auf dem Bildschirm.
6. Viel Spaß!

Spielregeln

Nachdem Du alle unter „Schnelleinstieg“ angegebenen Punkte befolgt hast, beginnt das Spiel.

Der jüngere Spieler hat nun die Aufgabe durch Berühren eines der 9 abgebildeten Kategoriefelder die erste Frage auszuwählen und diese durch Antippen der korrekten Antwort auf dem Display, vor Ablauf der Antwortzeit von 30 Sekunden, zu beantworten.

Wurde die Frage korrekt beantwortet, wird das Feld der soeben gespielten Kategorie mit dem Symbol des Spielers markiert. Dies kann entweder ein Kreuz oder ein Kreis sein. Wurde die Frage falsch beantwortet, wird das Feld der soeben gespielten Kategorie mit dem Symbol des Gegners markiert.

Nun hat der gegnerische Spieler die Aufgabe eine Kategorie zu wählen, die entsprechende Frage zu beantworten und das nächste Kategoriefeld für sich zu gewinnen.

Eine Spielrunde gilt als gewonnen, wenn einer der beiden Spieler drei gleiche Symbole in einer Reihe positioniert hat. Sollten alle Felder belegt sein und kein Spieler konnte eine Reihe für sich beanspruchen, wird die Spielrunde wiederholt.

Das Spiel ist beendet, wenn einer der beiden Spieler 5 Runden gewonnen hat.

Das Punktesystem

Während eines Spieles habt Ihr die Möglichkeit, durch das korrekte Beantworten von Fragen, Punkte zu sammeln. Diese werden nach Beendigung des Spiels dem Punktekonto gutgeschrieben. In der Zwei-Spieler-Variante erhält nur der Sieger die erspielten Punkte.

Innerhalb einer Spielrunde erhält man für jede korrekt beantwortete Frage Punkte. Der Punktebonus für die erste Frage beträgt 10 Punkte. Für jede weitere korrekt beantwortete Frage steigt die Anzahl der Punkte um den Wert 10.

Für jede falsch beantwortete Frage werden dem Punktekonto Punkte abgezogen. Der Punkteverlust für die erste Frage beträgt 10 Punkte. Für jede weitere falsch beantwortete Frage fällt die Anzahl der Punkte um den Wert 10.

Beispiel:

Antwort korrekt (10 Punkte) + weitere Antwort korrekt (20 Punkte) = Gesamtpunktzahl 30 Punkte

Antwort korrekt (10 Punkte) + falsche Antwort (-10 Punkte) = Gesamtpunktzahl 0 Punkte

Am Ende einer Spielrunde wird die jeweilige Runden-Punktzahl mit dem Runden-Bonus multipliziert.

Beispiel:

Gesamtpunktzahl am Ende der Spielrunde 60 Punkte * Runden-Bonus Runde 9 = 540 Punkte

Einstellungen

Das Einstellungsmenü, welches bereits im Bereich „Alleswisser – Das Brettspiel“ umfassend beschrieben wurde, befindet sich auf der Startseite der App und ist mit einem Stern versehen. Einige Einstellungen haben Einfluss auf die Spielvariante „Alleswisser – Online“.

Fragen vorlesen lassen: Abhängig von der Art und Aktualität des Systems besteht die Möglichkeit sich die Fragen im Spiel vorlesen zu lassen oder diese Funktion zu deaktivieren.

Antworten vorlesen lassen: Abhängig von der Art und Aktualität des Systems besteht die Möglichkeit sich die Antworten im Spiel vorlesen zu lassen oder diese Funktion zu deaktivieren.

Drei Joker vorab: Der Schieberegler ermöglicht es jedem Spieler schon zu Beginn des Spieles in den Besitz von drei Jokern zu gelangen.

Weitere Funktionen:

Statistiken & Bestenlisten: Über den rechten von fünf auf der Startseite abgebildeten Button erhältst Du Zugriff auf die Statistiken und Bestenlisten. Hier lassen sich, durch gesammelte Informationen der vergangenen Spiele, die auf dem jeweiligen Gerät angemeldeten Spieler miteinander vergleichen. Zusätzlich sind Informationen über das aktuelle Fragevolumen abrufbar.

Wissen erlangen: Neben Spielspaß soll Alleswisser auch Wissen vermitteln. Nach Beantwortung einer Fragen hast Du in vielen Fällen über einen mit „i“ gekennzeichneten Button Zugriff auf die Wikipedia-Internetseite. Hier lassen sich Hintergrundinformationen rund um die aktuelle Frage nachlesen. Diese Funktion steht nur bei aktiver Internetanbindung zur Verfügung.

Fragen melden: Solltest Du einen Fehler in einer gestellten Fragen entdecken, kannst Du diesen über eine Button mit Baustellensymbol, an uns übermitteln. Nach Prüfung wird die überarbeitete Frage in korrigierter Form ins Spiel zurückübergeben.

Viel Spaß!