

# GEFRAGT GEJAGT



Ein spannendes Quizspiel für 2-5 Personen ab 8 Jahren

## Spielmaterial

- ① 47 blaue Quizkarten + 1 Abdeckkarte
- ② 47 lila Quizkarten + 1 Abdeckkarte
- ③ 23 rote Quizkarten + 1 Abdeckkarte
- ④ 114 Karten Schnellfragerunde + 1 Abdeckkarte
- ⑤ 5 Jäger-Antwortkarten
- ⑥ 1 Sanduhr (60 Sekunden)
- ⑦ 1 Rampe mit 2 Aufstellern
- ⑧ 5 Jäger-Plättchen
- ⑨ 10 Standfüße
- ⑩ 15 Antwortchips
- ⑪ 1 Zählleiste
- ⑫ 64 Geldwertchips



## Spielidee

Wie in der erfolgreichen Quizshow der ARD treten ihr gegen die gefürchteten Jäger an. Zunächst erspielt ihr in der Vorrunde euren Wetteinsatz, welchen ihr dann in der Hauptrunde – mit den Jägern im Nacken – sicher über die Rampe nach Hause zu bringen versucht. Wer sich den höchsten Betrag erspielen konnte, muss diesen, im großen Finale der Endrunde gegen die Jäger verteidigen. Die Jagd beginnt!



# Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel: Löst vorsichtig alle Teile aus den Stanzbögen. Sortiert die Karten nach Farben und legt sie zu Stapeln zusammen.

- Steckt die **zwei Aufsteller** an das Ende der **Rampe**, sodass diese leicht schräg steht.
- Legt die **Zählleiste**, mit der **blauen Seite** nach oben, bereit und stellt die **Sanduhr** daneben.



- Dreht alle **Geldwertchips** auf die **blaue Seite** und sortiert sie grob nach Wertigkeit.



- Legt den Stapel mit den 114 **Karten für die Schnellfragerunde** mit der **blauen Seite** nach oben bereit. Legt die **Abdeckkarte** obendrauf, damit noch niemand die Fragen lesen kann.



- Sortiert die **Quizkarten** nach Farben. Achtet darauf, dass die Seiten mit den Fragen **1** und **2** nach oben zeigen. Legt abschließend die entsprechenden **Abdeckkarten** auf die Stapel.



Blaue Quizkarten



Lila Quizkarten



Rote Quizkarten

- Wählt jeweils eine Farbe und nehmt euch die **2 Standfüße**, das **Jäger-Plättchen** und die **3 Antwortchips** in der entsprechenden Farbe. Steckt das Jäger-Plättchen in einen der beiden Standfüße (den anderen Standfuß braucht ihr erst später).



- Mischt die **5 Jäger-Antwortkarten** und legt sie **verdeckt** bereit.



Jäger-Antwortkarten

Spielt ihr mit weniger als 5 Personen, legt ihr das übrige Material zurück in die Schachtel.

# Vorrunde

Ihr spielt reihum alle eine **Schnellfragerunde**, um jeweils euren Spieleinsatz für die Hauptrunde festzulegen. Wer zuletzt eine Folge *Gefragt Gejagt* gesehen hat, beginnt mit dem Raten. Die Person zu deiner Rechten, schlüpft in die Rolle des **Quizmasters Alexander Bomes** und liest dir die Fragen vor.

Der Quizmaster nimmt sich eine Karte vom Stapel für die **Schnellfragerunde** (unterhalb der Abdeckkarte) und achtet darauf, dass niemand ihm in die Karte schauen kann.



Bestimmst jemanden, der für die Sanduhr verantwortlich ist. Die Sanduhr dient als Zeitmesser, aber auch als Zählmarker! Stell sie zu Beginn auf den „Gefragt Gejagt“-Schriftzug der Zählleiste. Für jede richtige Antwort erhältst du € 500! Bist du bereit? Dann wird die Sanduhr umgedreht und los geht's:



Hinweis: Es hilft, wenn der Quizmaster die Fragen vorab überfliegt, um sie dann flüssig vorlesen zu können.



Der Quizmaster liest dir möglichst zügig die erste Frage auf der Karte vor.

**Achtung:** Die *kursiv geschriebene Antwort darf dabei nicht vorgelesen werden!*

Nur deine erste gegebene Antwort zählt und wird vom Quizmaster kurz überprüft. Bestätigt der Quizmaster die **richtige Antwort** (z. B. indem er kurz „richtig“ sagt), wird die **Sanduhr ein Feld auf der Zählleiste weitergeschoben**. Bei einer falschen Antwort nennt der Quizmaster kurz die richtige Antwort und liest dir dann zügig die nächste Frage vor.

Hinweise: Du kannst jederzeit „weiter“ sagen, um eine Frage zu überspringen. Als richtige Antwort zählen auch Kurzformen oder halbe bzw. singleiche Antworten (z. B. „Alu“ anstatt „Aluminium“, „Bond“ anstatt „James Bond“, „Griechisch“ anstatt „Alt-Griechisch“ oder auch „Münzen“ anstatt „Geldstücke“).



Wenn die Zeit abgelaufen ist, schaust du, auf welchem Feld die **Sanduhr steht**. Du nimmst dir einen der **blauen Geldwertchips** mit dem **entsprechenden Betrag** aus und legst ihn vor dir ab.

Danach wirst du zum Quizmaster und nimmst eine neue Karte für die Schnellfragerunde. Die nächste Person im Uhrzeigersinn darf als nächstes raten. Wenn so alle ihren Spieleinsatz erspielt haben, endet die Vorrunde.

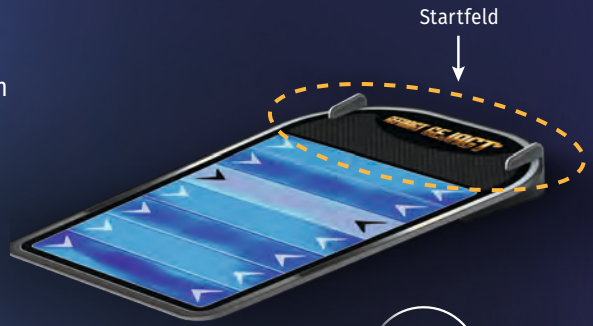


## Sonderfälle

- Hat dir der Quizmaster alle Fragen einer Karte vorgelesen und es ist noch Zeit übrig, zieht er eine weitere Schnellfragekarte und liest dir die nächsten Fragen vor.
- Sollten die Felder auf der Zählleiste nicht ausreichen, wird einfach wieder von vorne begonnen. Zum Ergebnis werden dann € 7.000 dazu addiert.
- Sollten die Geldwertchips einmal nicht ausreichen, nimmst du dir einfach zwei Geldwertchips, die in der Summe deinem erspielten Betrag entsprechen.

# Hauptrunde

Legt die Zählleiste und die benutzten Schnellfragekarten zur Seite.  
Ihr benötigt sie später noch einmal in der Endrunde. **Stellt euren Jäger auf den oberen Bereich der Rampe.**



## Spieleinsatz

Dreht nun eure **Geldwertchips** auf die **rote Seite**.  
Hier seht ihr, welches Angebot euer Jäger euch unterbreitet:



**Entscheidet** euch jeweils für eine der folgenden **drei Möglichkeiten**:

- 1 Nimm das Angebot deines Jägers an und spiele um den **höheren Betrag** auf der roten Seite des Geldwertchips. Du startest dann allerdings einen Schritt **über** der hellblau markierten Stufe, **2 Schritte von deinem Jäger entfernt**.
- 2 Spiele einfach um den erspielten **Betrag aus der Vorrunde** und starte auf der hellblau markierten Stufe, **3 Schritte von deinem Jäger entfernt**.
- 3 Entscheide dich für den **niedrigeren Betrag** auf der roten Seite des Geldwertchips. Dann startest du einen Schritt unterhalb der hellblau markierten Stufe, **4 Schritte von deinem Jäger entfernt**.



Beispiel für 3 Personen

Nehmt nun euren zweiten Standfuß und steckt die Geldwertchips so hinein, dass der gewählte Geldbetrag zu sehen ist.



Stellt den Standfuß mit dem Geldbetrag dann auf die entsprechende Stufe der Rampe.

# Quizkarten

## Lösung der Fragen

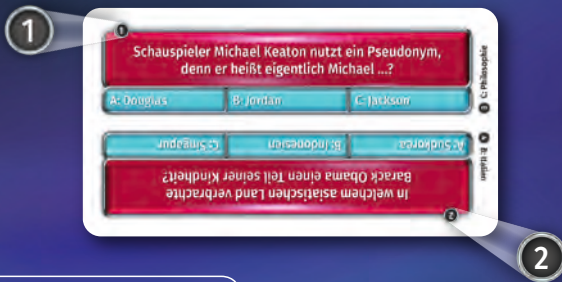
Die richtige Antwort findet ihr immer auf der Rückseite der Karte! Achtet daher darauf, dass niemand die Rückseite zu sehen bekommt.

Wenn ihr eine Karte zieht, legt diese sofort flach auf den Tisch.



## Nummerierung der Fragen

Auf jeder Quizkarte sind die Fragen mit ① und ② auf der Vorderseite nummeriert und mit ③ und ④ auf der Rückseite. **Verwendet zunächst nur die Fragen mit der Nummer ①** und legt die Karte nach Gebrauch in die Spielschachtel zurück. Solltet ihr einmal mit allen ①er-Fragen durch sein, könnt ihr mit den ②er-Fragen weitermachen, dann die ③er und ④er. So könnt ihr das Spiel sehr oft spielen, ohne dass sich eine Frage wiederholt.

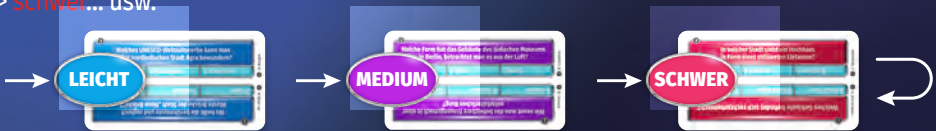


*Spielt zunächst nur mit den ①er-Fragen. Sind diese durchgespielt, wechselt ihr auf die ②er usw.*

## Schwierigkeit der Fragen

Die Quizkarten sind in **drei Schwierigkeitsstufen** eingeteilt.

In der ersten Runde startet ihr mit einer leichten Frage, dann nehmt ihr eine Medium-Frage, dann eine schwere. Danach wieder von vorne: **leicht** -> **medium** -> **schwer** -> **leicht** -> **medium** -> **schwer**... usw.



Hinweis: Ihr könnt euch auch entscheiden, hiervon abzuweichen und z. B. für ein leichteres Spiel nur mit **blauen (leicht)** und **lila (medium)** Karten im Wechsel zu spielen (alternativ **lila** und **rot** für ein schwereres Spiel).

## Ablauf der Hauptrunde

Achtung! In der **Hauptrunde spielen alle gleichzeitig und beantworten dieselbe Frage**. Die Antworten werden **geheim mit den Antwortchips gegeben**. Es können immer alle gleichzeitig raten, da die richtigen **Antworten auf der Rückseite der Quizkarten** stehen.

- 1. Zieht, unterhalb der Abdeckkarte, eine Karte** von einem der Quizkartenstapel und legt sie auf den Tisch. Achtet darauf, dass **keiner die Rückseite sieht**. Lest die Frage und die drei Antwortmöglichkeiten laut vor.
- 2. Entscheidet euch geheim für eine der Antwortmöglichkeiten A, B oder C** und legt euren entsprechenden **Antwortchip verdeckt** ans untere Ende der Rampe.
- 3. Wenn alle ihren Chip gelegt haben, deckt ihr die Chips auf und überprüft die richtige Antwort auf der Rückseite der Quizkarte**. Die Lösung steht seitlich am Rand.
- 4. Alle, die richtig getippt haben, dürfen ihren Standfuß auf der Rampe einen Schritt nach unten bewegen.** (Wer es schafft, die Rampe unterhalb der untersten Stufe zu verlassen, hat sich den Geldbetrag gesichert!)
- 5.**  Deckt nun eine **Jäger-Antwortkarte** auf. Alle Jäger mit einer **grünen Markierung** werden ebenfalls auf der Rampe **einen Schritt nach unten** bewegt. (Wurden alle Jägerkarten aufgedeckt, werden die Karten wieder gemischt und neu gezogen.)
- 6. Zieht dein Jäger auf dieselbe Stufe wie dein Standfuß, scheidest du leider aus** der Hauptrunde aus. Nimm deinen Standfuß und deinen Jäger von der Rampe und lege den Geldwertchip zurück in den Vorrat.

Der Ablauf wird so lange wiederholt, bis die Rampe leer ist. Entweder konntet ihr eurem Jäger entwischen, indem ihr auf der untersten Stufe die richtige Antwort gewusst habt, oder der Jäger ist auf dieselbe Stufe wie ihr gezogen und hat euch geschnappt.

Hinweis: Alternativ könnt ihr die Hauptrunde auch so spielen, dass jede\*r reihum eine Frage beantwortet. Hierbei können die Schwierigkeitsstufen dann individuell gewählt werden.



# Endrunde

Wer sich den **höchsten Betrag in der Hauptrunde** sichern konnte, muss diesen Betrag als **Finalist\*in** gegen ein **Team aus Jägern** in einer abschließenden Schnellfragerunde verteidigen.

Hinweis: Bei einem Gleichstand wird noch eine Runde mit den Quizkarten „medium“ zur Entscheidungsfindung gespielt.

Für das Spiel zu zweit oder zu dritt lest die Sonderregeln am Ende der Anleitung

Als Finalist\*in wählst du dir zwei Personen aus, die **gemeinsam als Jäger gegen dich** antreten. Eine weitere Person schlüpft wieder in die Rolle des Quizmasters *Alexander Bomm*.

Dreht die **Zählleiste** aus der Vorrunde um und legt sie mit der **roten Seite** nach oben in die Mitte. Stellt die Sanduhr neben das Feld mit der **1**.

Der Quizmaster nimmt **alle** beiseitegelegten **Schnellfragekarten aus der Vorrunde**. Er verwendet nun die Fragen auf der **roten Seite** und achtet wieder darauf, dass niemand ihm in die Karten schauen kann.

Der Ablauf ist identisch zur Vorrunde, nur mit dem Unterschied, dass dir diesmal **2 Minuten für die Schnellfragerunde** zur Verfügung stehen. Dreht hierzu, nach Ablauf der ersten 60 Sekunden, die Sanduhr noch einmal um.

Die Sanduhr wird auch wieder als Zählmarker verwendet. Für jede deiner richtigen Antworten wird sie ein Feld auf der Zählleiste weitergeschoben. Nach Ablauf der 2 Minuten stellst du deinen Standfuß auf das Feld, auf dem die Sanduhr als letztes Stand.

Danach wird die Sanduhr wieder neben das Feld 1 gestellt und die zwei Personen im Jägerteam sind dran, 2 Minuten lang Fragen zu beantworten. **Beide Personen aus dem Jäger-team dürfen je eine Antwort geben!** Ist eine der Antworten richtig, wird die Sanduhr ein Feld weitergeschoben.



**Achtung: Sind beide Antworten falsch, wird die Sanduhr gestoppt**, indem sie auf die Seite gelegt wird.

Nun hast du, als Finalist\*in, die Chance, die Frage richtig zu beantworten. Schaffst du es, wird die **Sanduhr um ein Feld auf der Zählleiste zurückgezogen**. Bei einer falschen Antwort passiert nichts weiter. Die Sanduhr wird anschließend wieder aufgestellt und das Fragen fortgesetzt.



## Wer gewinnt?

**Schaffen es die Jäger**, deinen Standfuß auf der Zählleiste innerhalb der 2 Minuten **einzuholen**, hast du leider verloren.

Schaffen es die Jäger hingegen nicht, **gewinnst du Gefragt Gejagt!**

## Besonderheit im Spiel zu zweit oder zu dritt

Die Regeln bleiben gleich, nur für die Endrunde nimmt der Quizmaster 2 zusätzliche Karten für die Schnellfragerunde aus dem Vorrat. Außerdem müsst ihr folgende Anpassungen vornehmen:

**Zu dritt** besteht das **Jäger-„Team“** nur aus einer anderen Person. Diese hat aber dann **zwei Antwortversuche** pro Frage.

**Zu zweit** schlüpfst du, als Finalist\*in, nach deiner Fragerunde in die Rolle des Quizmasters. **Das Jäger-„Team“** besteht nur aus der anderen Person und hat **zwei Antwortversuche** pro Frage. Sind beide Antworten falsch, wird die Zeit nicht gestoppt und es geht mit der nächsten Frage weiter. Da du als Quizmaster bereits die Antworten auf der Karte lesen kannst, entfällt für dich die Möglichkeit, die Frage richtig zu beantworten.



Damit diese Spielanleitung so verständlich und so wenig kompliziert wie möglich zu lesen ist, haben wir zum Teil das generische Maskulinum verwendet. Dennoch sollen sich natürlich alle angesprochen fühlen.

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: [kundenservice@schmidtspiele.de](mailto:kundenservice@schmidtspiele.de). Wir helfen dir gerne weiter.

© 2021 ARD Werbung und  
Studio Hamburg Enterprises GmbH,  
Lizenz durch Degeto Film GmbH  
- alle Rechte vorbehalten -

Redaktion: Anatol Dündar  
Grafik: designstudio1.de

Änderungen vorbehalten

**Art.-Nr. 49504**

**Schmidt Spiele GmbH**  
Lahnstr. 21  
12055 Berlin

[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)  
[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)  
[www.facebook.com/SchmidtSpiele](https://www.facebook.com/SchmidtSpiele)



STUDIOHAMBURG  
ENTERPRISES

**ARD®Degeto**  
**ARD®Werbung**

