

Die Fragen sind in unterschiedliche Sorten unterteilt, die auf Vorder- und Rückseite durch Symbole dargestellt werden. Ein einfaches Zahnrad zeigt eine einfache Frage an, die durch eine eindeutige Antwort beantwortet werden muss. Das zweigeteilte Zahnrad bedeutet eine Entscheidungsfrage, die nur mit Ja oder Nein beantwortet zu werden braucht. Drei kleine Zahnräder zeigen eine schwere Frage an, die durch eine eindeutige Lösung beantwortet werden muss. **Nur der kursive Teil der Antwort muss genannt werden.** Manchmal gilt auch die in Klammern gesetzte Antwort. Bei schweren Fragen kann der Gefragte aber stets verlangen, dass der Fragensteller **eine** Antwort vorgibt. Diese Antwort kann die richtige sein, oder der Fragensteller denkt sich eine Antwort aus. Diese ausgedachte Antwort muss sich in der Aussprache deutlich von der richtigen Lösung unterscheiden! Der Gefragte muss dann entscheiden, ob er diese Vorgabe für richtig hält oder nicht. Hat er damit Recht, gilt die Frage als beantwortet. Der Fragensteller sollte ansagen, wenn er eine schwere Frage vorliest, um damit den Befragten daran zu erinnern, dass er eine Antwortvorgabe verlangen kann. Schafft es der Gefragte, eine schwere Frage ohne Antwortvorgabe richtig zu beantworten, ist er noch mal an der Reihe. Dies ist die einzige Möglichkeit, mehrere Karten in einem Zug zu bekommen.

Auf jeder Karte befindet sich als unterste Frage noch eine Schätzfrage, die keiner Wissenskategorie zugeordnet ist. Ein Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, auf den Kampf um eine neue Karte aus dem Pool verzichten, und stattdessen einen anderen Spieler attackieren. Dies ist nur ab drei Spielern möglich. Der nächste unbeteiligte Spieler links vom Angreifer stellt die Schätzfrage von der obersten Karte des Blocks, und der Angegriffene muss zuerst eine Zahl seiner Schätzung nennen. Der Angreifer nennt daraufhin seine Schätzung. Wer dem richtigen Ergebnis am nächsten kommt, gewinnt die Attacke, und darf dem anderen Spieler eine beliebige Karte seiner Wahl abnehmen und zu den eigenen Karten legen. Wenn der Angegriffene direkt die richtige Zahl nennt, hat er das Duell auf Anhieb gewonnen. Um überhaupt angreifen zu dürfen, braucht der Angreifer aber mindestens eine Karte gleicher Farbe des Angegriffenen. Viel Spaß!

#### **Einfachere Varianten:**

1. es muss nur mindestens die Hälfte der Fragen auf den Karten beantwortet werden
2. man kann sich auch bei einfachen Fragen eine Antwortmöglichkeit vorgeben lassen
3. Sie können auch in Teams oder in gemischten Varianten spielen

#### **Tipps:**

1. schwierige Fragen können wegen der Antwortvorgabe oft leichter zu beantworten sein, als leichte Fragen. Bedenken Sie das bei der Kartenauswahl
2. wenn Sie als Fragesteller eine Karte mit einer schwierigen Frage darauf haben, denken Sie sich möglichst schnell eine alternative Antwort aus, um später nicht ins Straucheln zu kommen
3. lassen Sie sich bei den einfachen Fragen nicht durch eine verwirrende Fragestellung irritieren. Meist ist die Antwort tatsächlich einfach. Sie sollten dann Ihrem ersten Instinkt folgen
4. wenn ein strittiger Fall auftritt, sollte die Mehrheit der Spieler entscheiden, was gültig ist