# DAS QUIZ für Potter-Fans

## SPIELANLEITUNG

# SPIELIDEE

Tretet ein in das magische Universum und fühlt euch mit diesem Quiz wie echte Zauberlehrlinge in Hogwarts – der berühmtesten Zauberschule der Welt! Testet euer magisches Wissen und rätselt euch durch 128 knifflige Fragen in drei Schwierigkeitsgraden: für junge Zauberlehrlinge, Fortgeschrittene und Profis.

WER BEWEIST,
EIN WAHRER POTTER-FAN
ZU SEIN, UND
WER WIRD SCHON BEI DEN
LEICHTESTEN FRAGEN
SCHEITERN?

SEID IHR BEREIT FÜR
DIE HERAUSFORDERUNG?

# SPIELVORBEREITUNG

Die Fragen im Quiz sind in drei Schwierigkeitsgrade unterteilt und farblich sowie durch Blitze gekennzeichnet:

| | |
|---|---|
| JUNGE ZAUBERLEHRLINGE | |
| FORTGESCHRITTENE | |
| PROFIS | |

Ihr könnt entweder nur mit den Karten einer Schwierigkeitsstufe spielen oder ihr nehmt mehrere gleichzeitig. Mischt die ausgewählten Spielkarten und legt die übrigen Karten zur Seite. Achtet darauf, dass ihr euch dabei nicht die Lösungen anseht, die jeweils auf den Rückseiten der Fragen ganz unten auf den Karten zu finden sind!

Es gibt sowohl offene Fragen als auch Fragen mit einer Auswahl an Antwortmöglichkeiten, von denen eine oder mehrere zutreffend sein können. Die Fragen testen zum einen euer magisches Schulwissen rund um Zaubersprüche,

Tränke, fantastische Geschöpfe, Heilkräuter und Flüche, und zum anderen beziehen sie sich auf die Geschichte rund um Harry und seine Freunde.

# SPIELABLAUF

Ihr könnt das Quiz allein, zu zweit oder in einer Gruppe spielen. Dabei gibt es mehrere Varianten.

## Variante: **IN EINER GRUPPE** (jede*r gegen jede*n)

Überlegt euch zunächst, wer als Quizmaster anfangen soll, zum Beispiel die Person, die zuletzt einen Band der Harry-Potter-Reihe gelesen hat. Die Person, die als Quizmaster beginnt, nimmt den Kartenstapel so in die Hand, dass die anderen ihn nicht einsehen können, und liest die Frage der obersten Karte laut vor. Nun schreibt jeder Zauberlehrling seine Antwort verdeckt auf einen Zettel. Dann verkündet der Quizmaster die Lösung und verteilt jeweils einen Punkt an alle, die die richtige Lösung notiert haben. Wer falsch lag, erhält keinen Punkt. Wenn nur eine Person

aus der Gruppe die richtige Lösung wusste, erhält sie dafür zwei Punkte.

Nachdem eine Karte gespielt wurde, wird sie umgedreht hinten in den Stapel zurückgesteckt, sodass die Frage auf der Rückseite später im Quiz vorkommt.

Wechselt euch als Quizmaster nach jeder Runde mit beispielsweise fünf Fragen ab, damit jede*r einmal Fragen stellen und beantworten darf.

## Variante: **IN EINER GRUPPE** (schnell sein lohnt sich)

Ähnlich wie in der vorigen Variante wird auch hier vom Quizmaster die Frage an die gesamte Gruppe gestellt. Doch diesmal darf nur der Zauberlehrling antworten, der am schnellsten die Hand hebt und daraufhin vom Quizmaster aufgerufen wird. Sollte die Antwort falsch sein, verliert die Person einen Punkt und der Quizmaster ruft jemand anderen auf. Wenn die Antwort richtig ist, erhält der Zauberlehrling einen Punkt.

Wechselt euch auch hierbei nach einer bestimmten Anzahl von Fragen als Quizmaster ab.

## Variante: **IN EINER GRUPPE** (mit Teams)

Statt dass jede*r für sich antwortet, könnt ihr auch mit Teams spielen. Dabei bestimmt ihr zunächst zwei oder drei gleichgroße Teams, die gegeneinander antreten, sowie einen Quizmaster. Nun verläuft das Duell ähnlich wie in der vorigen Variante, bei der nur der Zauberlehrling antworten darf, der sich schnell genug gemeldet hat und daraufhin vom Quizmaster aufgerufen wurde. Anders als bei der vorigen Variante darf sich das Team jedoch miteinander beraten und die gesammelten Punkte werden pro Team zusammengezählt. Achtung, dies gilt aber auch für die Minuspunkte bei falschen Antworten!

## Variante: **ZU ZWEIT**

Ihr könnt das Fragespiel natürlich auch zu zweit spielen. Dabei wechselt ihr euch jeweils nach einem Block von zehn Fragen als Quizmaster ab und stellt euch gegenseitig die Fragen. Pro richtiger Antwort könnt ihr einen Punkt sammeln. Falsche Antworten erhalten keinen Punkt.

## Variante: **ALLEIN**

Bei dieser Variante beantwortest du selbst die Fragen. Da die Lösungen jeweils auf den Rückseiten der Fragen ganz unten auf den Karten zu finden sind, ist Schummeln ausgeschlossen!

# ZIEL DES SPIELS

Ihr könnt, müsst aber nicht, mit Punktevergabe spielen. Natürlich macht das Quiz genauso viel Spaß, wenn ihr euer magisches Wissen einfach so testet!

Wenn ihr mit der Punktevergabe spielt, notiert der Quizmaster, welcher Zauberlehrling wie viele Punkte gesammelt hat. Nach jeder Runde wird zusammengezählt und wer die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel. Anschließend wählt ihr einen neuen Quizmaster für die nächste Runde und das Spiel beginnt von vorne.

# IMPRESSUM

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen. Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen. Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen.

Bei Fragen zur Produktsicherheit wenden Sie sich an
Edition Michael Fischer GmbH, Kistlerhofstr. 70, 81379 München
oder kontakt@emf-verlag.de

Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG („Text und Data Mining“) zu gewinnen, ist untersagt.

EIN PRODUKT DER EDITION MICHAEL FISCHER
4. Auflage 2025
© 2023 Edition Michael Fischer GmbH

Covergestaltung, Layout und Satz: Sarah Lukic
Produktmanagement, Lektorat und Redaktion der Anleitung: Ina Luers
Redaktion der Fragen: Janika Krichtel

Bildnachweis (alle Bilder von Shutterstock): © Kate Kalita, © lemixgraf, © Kuznetsova Darja, © Attitude, © Lukasz Szwaj, © janniwet, © GUSAK OLENA, © Catherina Vasilevskaya, © Helena_Sova, © Receh Lancar Jaya, © LHF Graphics, © schab, © Canicula, © primiaou, © rootstock, © EngravingFactory, © Vitaliy Grin, © teerawat chitprung, © Anastasi Abel, © Natasha Pankina, © Mona Monash, © Fafarumba, © Dinkoobraz, © newelle, © Nas kampany, © Devita ayu silvianingtyas, © Voodziavka, © dimair, © Elala, © yugoro, © Julia_Mak, © zizi_mentos, © Tatyana Gorokhova, © NataliaKoz, © Walnut Bird, © Tanya Antusenok, © hchjjl, © anntre, © ghenadie, © Yevgen Kravchenko, © Daria Shane.

Dieses Spiel ist kein offizielles Lizenzprodukt. Es wurde weder von der Autorin J.K. Rowling, ihrem Verlag noch von Warner Bros. Entertainment Inc. autorisiert, genehmigt oder lizensiert.

GTIN 4260478342149
Printed in China
www.emf-verlag.de