

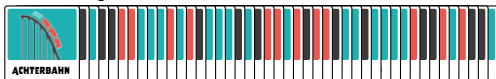
WHAT'S NEXT?!

Ein Schätzspiel für 2-6 Personen ab 8 Jahren

Spielmaterial

80 Karten

69 Erfindungen



6 Charaktere

Cleverfant, Denkfín, Intelligéntiger, Klugelfisch, Piffífuchs, Schläule



1 Startkarte „You're Next!“



4 Regelkarten



Spielidee

“WHAT’S NEXT?!” ist ein Quiz mit einem ganz besonderen Spielprinzip, das so einfach wie genial ist: 5 Erfindungen liegen offen auf dem Tisch. Eine sechste kommt dazu. Findet heraus, welche der 5 Erfindungen der 6. Erfindung zeitlich am nächsten ist. Wer den besten Tipp abgegeben hat, bekommt Punkte.

Spielvorbereitung

Bestimmt gemeinsam, wer beginnen soll. Diese Person ist die Startperson und bekommt die Startkarte, die sie vor sich ablegt. Legt Papier und Stift zurecht, um im Spielverlauf den Punktestand von allen zu notieren. Nun suchen sich alle je eins der 6 Charaktere aus und legen es vor sich ab. Mischt die Erfindungen und legt sie als Nachziehstapel mit der Vorderseite nach oben in die Tischmitte.

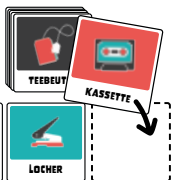
Zieht nun von dem Stapel die 4 obersten Karten und platziert sie in einer Reihe unter dem Stapel, ebenfalls mit der Vorderseite nach oben. Schaut dabei nicht auf die Rückseiten der Karten.



Spielverlauf

Die Startperson beginnt die Runde, indem sie die oberste Karte des Nachziehstapels mit der Vorderseite nach oben zu den 4 Erfindungen legt.

Die Karte, die



jetzt oben auf dem Nachziehstapel liegt, ist eure „Referenzkarte“. Alle überlegen nun für sich im Stillen, welche von den 5 Erfindungen zeitlich am nächsten – davor oder danach – zur Referenzkarte erfunden wurde. Die Startperson legt als erste ihr Charakter zu der Karte, von der sie glaubt, dass sie die richtige Lösung ist. Anschließend folgen alle anderen im Uhrzeigersinn. Es dürfen auch mehrere Charaktere an einer Erfindung liegen. Achtet beim Anlegen darauf, dass ihr die Reihenfolge beibehaltet, denn das ist später wichtig für die Punktevergabe.

Haben alle ihr Charakter angelegt, wird aufgelöst: Die Startperson dreht die Referenzkarte auf die Rückseite und liest die Werte hinter den Erfindungen vor, an denen Charaktere liegen. Personen, die ihr Charakter an die Erfindung mit dem niedrigsten Wert gelegt haben, erhalten dafür Punkte: Die Person, die als erste ihr Charakter an diese Erfindung gelegt hat, bekommt 2 Punkte. Die anderen, die ihr Charakter an diese Erfindung

gelegt haben, bekommen 1 Punkt. Alle anderen bekommen keine Punkte. Notiert die Punkte auf dem Papier. Prüft beim Auflösen nur die Erfindungen, an denen Charaktere liegen. Alle anderen Daten haben keine Relevanz. Sollten mehrere Erfindungen den niedrigsten Wert haben, wird jede Erfindung für sich gewertet.

Legt nun eine der Erfindungen mit dem geringsten Wert, die die Startperson vorgelesen hat, beiseite auf einen Ablagestapel. Die anderen Karten bleiben in der Reihe liegen.

Alle erhalten ihr Charakter zurück. Die Startperson beendet die Runde, indem sie die Startkarte nach links weitergibt.

Diese Person ist die neue Startperson für die nächste Runde.



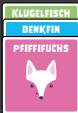
Beispiel:

Es liegen diese 5 Erfindungen

aus: Spraydose, Ampel, Toaster, Locher und Kassette.

Als Referenzkarte liegt der Teebeutel oben auf dem Nachziehstapel.

Schläule hat die Startkarte und legt ihr Charakter zur Kassette.



Cleverfant entscheidet sich später auch für die Kassette. *Klugelfisch*, *Denkfin* und *Pfiffifuchs* setzen hingegen auf den Toaster.

Intelligentiger tippt auf den Locher.

Jetzt wird die Referenzkarte (Teebeutel) umgedreht. Zwischen Toaster und Teebeutel liegen 21 Jahre. Zwischen Locher und Teebeutel sind es 43 Jahre und bei der Kassette

sind es 34 Jahre. Von den 3 Erfindungen liegt also der Toaster zeitlich am nächsten am Teebeutel. Alle, die ihr Charakter an den Toaster gelegt haben, erhalten Punkte. *Klugelfisch* hat sein Charakter als erstes angelegt und erhält 2 Punkte. *Denkfin* und *Pfiffifuchs* erhalten jeweils 1 Punkt. Alle anderen (*Intelligentiger*, *Schläule* und *Cleverfant*) gehen leer aus. Obwohl in diesem Beispiel die Spraydose mit 2 Jahren noch näher am Teebeutel gewesen wäre, wird diese Erfindung nicht berücksichtigt, da dort kein Charakter angelegt wurde.

SONDERFALL: ALLE LEGEN AN EINER ERFINDUNG AN

Es kann vorkommen, dass alle ihr Charakter an dieselbe Erfindung legen. In diesem Fall gestaltet sich die Punktevergabe wie folgt: Die Referenzkarte wird zunächst nicht umgedreht. Die Startperson nennt eine Zahl, von der sie glaubt, der richtige zeitliche Abstand

Heißklebepistole	20	Spraydose	2
Heißluftballon	146	Sprudelwasser	157
Inlineskates	110	Spülmaschine	79
Instantkaffee	40	Stethoskop	113
Kassette	34	Taschenrechner	38
Kaugummistreifen	58	Teddybär	27
		Teebeutel	0
		Telefon	68
		Textmarker	42
		Toaster	21
		Toilettenpapier	72
		Tresor	94
		Wecker	142
		Zahnpastatube	53
		Zebrastreifen	22



zu sein zwischen der Referenzkarte und der Erfindung, an der alle ihr Charakter angelegt haben. Danach entscheidet die Person, die links von ihr sitzt, ob sie glaubt, dass der Wert höher oder gleich/niedriger ist. Dies zeigt sie an, indem sie ihren Daumen nach oben für „höher“ oder nach unten für „gleich/niedriger“ hält. Die Startperson hält nun ihren Daumen genau andersherum.

Reihum müssen im Uhrzeigersinn alle anderen sich entweder der einen oder anderen Aussage anschließen und ebenfalls ihren Daumen nach oben oder nach unten halten. Haben sich alle festgelegt, prüft ihr wie gewohnt die Rückseite der Referenzkarte. Ist der Wert gleich oder niedriger der genannten Zahl bekommen alle 1 Punkt, die ihren Daumen nach unten halten. Ist der Wert größer als die genannte Zahl, dann erhalten alle 1 Punkt, die ihren Daumen nach oben halten. Für den seltenen Fall, dass die Startperson den exakten Wert nennt, bekommt sie 2 Punkte.

Beispiel:

Es haben alle ihr Charakter an den Toaster gelegt. Schlaule hat die Startkarte und sagt nun laut „21“. Die im Uhrzeigersinn nächste Person (Klugelfisch) überlegt sich nun, ob der Abstand ihrer Meinung nach größer oder kleiner als die gerade genannte Zahl ist. Klugelfisch zeigt den Daumen nach unten, weil er glaubt, dass der Wert „gleich oder niedriger“ ist. Schlaule hält nun den Daumen nach oben.

*Alle anderen entscheiden im Uhrzeigersinn, ob sie ihren Daumen nach oben oder nach unten halten wollen. Anschließend wird die Referenzkarte umgedreht und nachgeschaut, welcher Wert beim Toaster steht. Die beiden Erfindungen sind 21 Jahre voneinander entfernt. Somit ist die Aussage “gleich oder niedriger als 21” korrekt. Alle, die ihren Daumen nach unten gehalten haben, bekommen nun 1 Punkt. **Schläule** hat sogar den richtigen Wert genannt und bekommt dafür 2 Punkte.*

EINE NEUE RUNDE BEGINNEN

Die Startperson eröffnet die nächste Runde, indem sie die alte Referenzkarte auf den leeren Platz legt, wo vorher die Erfindung mit dem geringsten Wert lag. Die Reihe besteht nun wieder aus 5 Erfindungen. Auf dem Nachziehstapel wird die neue Referenzkarte sichtbar.

Alle überlegen wieder für sich im Stillen, welche der 5 Erfindungen den zeitlich geringsten Abstand zur neuen Referenzkarte hat. Die Startperson beginnt und legt ihr Charakter an eine Erfindung. Danach folgen alle anderen im Uhrzeigersinn.

Spielende

Das Spiel endet, sobald jemand von euch mindestens 10 Punkte hat. Diese Person hat “WHAT’S NEXT?!” gewonnen. Sollten mehrere von euch die meisten Punkte haben, teilt ihr euch den Sieg.

"Speed" – Variante

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit den folgenden Änderungen: Sobald die Startperson die Lücke in der Kartenreihe mit der alten Referenzkarte gefüllt hat und die neue Referenzkarte sichtbar ist, liest sie die Erfindung für alle gut hörbar einmal vor und ruft anschließend „3, 2, 1, los!“. Auf dieses Kommando hin legen alle gleichzeitig so schnell wie möglich ihr Charakter zu der Erfindung, von der sie glauben sie sei der Referenzkarte zeitlich am nächsten. Haben alle ihr Charakter gelegt, überprüft die Startperson, welche der getippten Erfindungen der Referenzkarte zeitlich am nächsten ist. Die Wertung ist dieselbe wie im Grundspiel. Anschließend gibt die Startperson die Startkarte nach links weiter und eine neue Runde beginnt.

Weitere Editionen

Weitere Editionen dieser Reihe sind in Planung. Werft immer mal wieder einen Blick auf unsere Website oder auf unsere Social-Media-Kanäle. Dort halten wir euch auf dem Laufenden.

Autoren: Ralf zur Linde & Arno Steinwender

Illustrationen: Simon Burmeister

Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Industriestrasse 10, CH-6440 Brunnen

© 2025 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich, Germany

Made in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

Besucht uns auf www.abacusspiele.de oder auf

