

クイズ形式

クイズ形式

4人早押しクイズ / 早押しクイズ

4人連想クイズ / 早押し連想クイズ

4人テクニカルクイズ / 早押しテクニカルクイズ

カード奪取クイズ / 4人カード奪取クイズ

4人ビジュアルクイズ / 早押しビジュアルクイズ

4人積み重ねクイズ / 多答積み重ねクイズ

4人チキンレースクイズ

あまのじゃくクイズ

サバイバルクイズ

爆弾押しつけクイズ

速答プレッシャークイズ

ウソつきダウトクイズ

漢字メドレークイズ

山分けクイズ

押し合い爆破クイズ

全国対戦に登場しないクイズ形式

多答フィニッシュクイズ

虫食いクイズ

順番インフレクイズ

備考

各モード、ラウンドでの出題クイズ形式

4人早押しクイズ / 早押しクイズ

クイズ番組でおなじみの形式。

出現していく問題文を読み、分かったところで早押しボタンを押して解答する。ボタンを受け付ける時間は10秒。

「 といえば何?」といった短いものから、パラレル問題 (例: 「 といえば ですが、 といえば何?」)、さらに多段パラレルもある。

解答方法は四択式か文字入力式。

文字入力式の字数指定はあるものとないものがある。

予選round1,2: 正解時は+10pt、解答権1位の場合・解答権2位で1位が誤答した時更に+5pt、不

正解は-10pt、

逆転round：正解時は 4を正解者数で山分け(解答権1位の場合 1追加で獲得)、不正解は
-2。

決勝、店内対戦、イベント大会：正解+10pt、不正解は-10pt & 全文表示 & 相手に解答権(相手正解:+10pt)。決勝で解答権移動後は、誤答やタイムオーバーでも減点とならない。また四択式で対戦相手が誤答選択したものは選択不可能になり、この場合実質三択クイズとなる。AnAn1と同じと思われる。

4人連想クイズ / 早押し連想クイズ

設問文は全問「次のことばから 連想されるものを答えなさい。」
9枚のパネルが順番に開いていき、そこに書かれているヒントから連想されるものを解答する。
分かった時点で早押しボタンを押して解答する。
解答方法は文字入力式で、字数指定はある場合と無い場合がある。
ロケテスト後期より、パネルが速くめくれるようになり、ボタンを受け付ける時間が短く(20秒 15秒)なった。

予選round1,2：正解時は+10pt、解答権1位の場合・解答権2位で1位が誤答した時更に+5pt、不正解は-10pt。

逆転round：正解時は 4を正解者数で山分け(解答権1位の場合 1追加で獲得)、不正解は
-2。

決勝、店内対戦、イベント大会：正解+10pt、1回目の不正解は一定時間(8秒~10秒?)ペナルティとして解答権なし、その間は相手のみに解答権。一定時間経つか相手が誤答するとペナルティが解除され、もう1度解答できる。2回目の不正解は相手に+10pt、AnAn1と同じと思われる。

4人テクニカルクイズ / 早押しテクニカルクイズ

問題文は早押しクイズと同様だが、問題文が以下のどれかの形式で表示される。

8分割

16分割

漢文

スポットライト (1対1対戦時はライトの初期サイズが4人対戦時より若干大きい)
表示形式はランダムに選ばれ、前半(予戦では2問、決勝では3問)と後半では別の形式となる。形式を問わず、ボタンを受け付ける時間は15秒。

予選round1,2：正解時は+10pt、解答権1位の場合・解答権2位で1位が誤答した時更に+5pt、不正解は-10pt。

逆転round：正解時は 4を正解者数で山分け(解答権1位の場合 1追加で獲得)、不正解は
-2。

決勝、店内対戦、イベント大会：正解+10pt、不正解は-10pt & 全文表示 & 相手に解答権(相手正

解:+10pt)。解答権移動後は、誤答やタイムオーバーでも減点とならない。AnAn1と同じと思われる。

カード奪取クイズ / 4人カード奪取クイズ

設問文は全問「以下の条件を満たすカードを取りなさい。」
出題後、目隠しされたカードが出てきて、徐々に左・下・右のいずれかに目隠しカードが移動して隠された解答候補が出てくる。
現われたカードが正解だと思ったら、早押しボタンを押してカードを奪取する。ボタンを受け付ける時間はカード1枚につき4秒。
DXからカードのサイズがかなり大きくなった。クイズスタート時に出る「早押しボタンに手をおかけください」と書かれたカードとほぼ同じサイズになった。
1枚のカードを奪取できるのはボタンを最も早く押した方のプレイヤーのみ。
2人対戦の場合はカードを奪取（正解・不正解問わず）、もしくはすべてスルーすることで1問が終了する。

4人対戦の場合は全5問出題。1枚のカードにつき先着2人までカードを奪取できる。
正解者が出た場合（誤答はそのまま続行）、もしくはすべてスルーすることで1問が終了する。
基本的にカードの記述はテキスト形式。
誤答すると減点に加え、指定された枚数分奪取できなくなる。
この誤答ペナルティは他の早押し系のペナルティと共通しており、回数も引き継がれる。

1問のカード枚数はAリーグ以上で不定であるが、Bリーグでは「 /4枚目」という表示が出る。Cリーグでは出題されない。

Bリーグは1問につきカード4枚。
Aリーグ以上は1問につきカード3~5枚（予選は1問につきカード2~6枚）

予選round1,2：正解+10pt、1st奪取の場合さらに+5pt、不正解は-5pt&誤答ペナルティ。

逆転round：出現しない。

決勝、店内対戦、イベント大会：正解時は+10pt、不正解は相手に+10ptで問題終了。

4人ビジュアルクイズ / 早押しビジュアルクイズ

ビジュアル加工された漢字や画像を読み・名称が分かった時点で早押しボタンを押して解答する。

解答方法は文字入力式だが、他の早押し系と違い字数指定は全問に表示されている。
ジャンル区分は8つのジャンルのどれにも属さず、ランダム扱いとなる。
画像表示はAnAn1に比べ小さくかつ横長となった。また、ビジュアル加工が解けていくのが速くなり、ボタンを受け付ける時間が短く(20秒 15秒)なっている。
画像表示方式：以下のものがあると思われる。

目隠し：時間が経つにつれてランダムに取り除かれるパネルの下にあるものを答える。漢字熟語の読みを答えるものと、画像に写っているものの名称を答えるものに分かれる。

ズーム：一部が拡大された画像を見て何が拡大されているのか答える。時間が経つにつれて画像の視点が徐々に引いて通常の高さに戻っていく。

波うちエフェクト：波打った状態の画像を見て何が写っているのか答える。時間が経つにつれて徐々に波うちが弱まっていき通常の画像に戻っていく。

重なり漢字：中央で重なっている4文字の漢字の読みを答える。時間が経つにつれて徐々に左

右に広がっていく。

モザイク：モザイク状になった画像を見て何が写っているのか答える。時間が経つにつれて徐々に通常の解像度に戻っていく。

スポットライト：暗闇に隠された画像の一部をスポットライトが動き回り、局所的に見える。それが何の画像かを答える。時間が経つにつれてスポットライトで照らされる範囲が広がる。動き方には2種類あり、テクニカルクイズのような波うち型と、渦巻き型がある。

予選round1,2：正解時は+10pt、解答権1位の場合・解答権2位で1位が誤答した時更に+5pt、不正解は-10pt、

逆転round：出現しない。

決勝：出現しない。

店内対戦・イベント大会(早押しビジュアルクイズ)：正解+10pt、不正解は誤答ペナルティ、2回間違えると相手に+10pt、全国対戦時と異なり、事前に問題文(何と読むのでしょうか？等)が表示されてからスタートとなる。

4人積み重ねクイズ / 多答積み重ねクイズ

10個(全国対戦Cリーグのみ8個)の選択肢から正解と思われる選択肢を制限時間内に選択後、答え合わせを行い正解数が多い順に勝ちとなる。

ただし1個でも不正解の選択肢を選んでいると誤答扱いになり正解数はゼロとなる。

正解選択肢の数は、全国対戦の4人対戦形式では5～9個(Cリーグでは4～7個)、店内対戦とイベント大会の2人対戦形式では5～10個の様様。

制限時間内に何も選択しなかった場合、そのまま答え合わせに移行し誤答扱い(正解数はゼロ)となる。

答え合わせ後、パーフェクトの時のみパーフェクトと表示。正解数/最大正解数の表示はない。

予選round1,2：正解数1位 +10pt、2位 +5pt、パーフェクトで+5pt、

逆転round：出現しない。

決勝：出現しない。

店内対戦・イベント大会(多答積み重ねクイズ)：正解数の多い方に+10pt、パーフェクトで+5pt。(パーフェクト同士では互いに+5ptのみ)。答え合わせ時に正解選択肢数が表示される。10個の選択肢すべてが正解の場合もある。

4人チキンレースクイズ

数値(西暦や月の場合もある)に関する問題が出題され、正解ゲージが自動的に10段階に上昇していくので正解と思う値で早押しボタンを押して止める。

正解に近い方が得点となるが、正解の値より大きい数値を選んでしまうと誤答になる。

AnAn1にも存在した形式だが、AnAn2では全国対戦予戦でのみ出現する4人対戦限定の形式の様様。

予選round1,2：正解数1位 +10pt、2位 +5pt、ビンゴで+5pt、

逆転round：出現しない。

決勝：出現しない。

店内対戦・イベント大会：出現しない。

あまのじゃくクイズ

多答問題で8個の選択肢より条件に当てはまるものを1つ選択する。
正解なら+10pt、被らなければさらに+10pt。

予選round1,2：正解 +10pt、かぶりなし(単独正解)時更に +10pt。

逆転round：出現しない。

決勝：出現しない。

店内対戦・イベント大会：出現しない。

サバイバルクイズ

多答問題で8個の選択肢より条件に当てはまるものを1つずつ順に選択する。正解数は4つ。
合計4問出題され、各解答者とも4問中1問で1番解答者になる。その順番は逆転ラウンド4問のジャンル選択者と同じ順番である。すなわち1問ごとにプレイヤーから見て右へ移動する事になる(右端の次は左端へ)。

どの問題も、1番解答者の右隣が2番...という順番が割り当てられて解答して行く事になる。他のプレイヤーが解答している間は待機する事になるが、選択肢の状態は常に見える。

正解なら+10pt、不正解なら点数半減(端数切り上げ)。途中で「降りる」こともできる(タイムオーバーも「降りる」扱い)。降りた場合は点数は変わらないが、その問題の解答権を失う。3人が降りるor不正解で解答権を失った際に正解すればサバイバルボーナスとして更に+10ptされる。

正解が4つとも出るか、全員が解答権を失うか、最後の1人がサバイバルボーナスを得た時点で(正解が4つ出ていなくても)、その問題は終了となる。

予選round1,2：正解時は+10pt、解答権が1人のみの時に正解した場合更に+10pt、不正解は点数半減。

逆転round：出現しない。

決勝：出現しない。

店内対戦・イベント大会：出現しない。

爆弾押しつけクイズ

「AnAn2プレミアム」で新しく追加されたクイズ形式。

全員に3択プラス「パス」の問題が7問出題される。1問の解答時間は5秒。

選択せずに時間切れとなった場合は誤答扱いとなる。(サバイバルクイズとは異なる。)

ラウンドスタート時にいずれかのプレイヤーに爆弾が設置され、1問ごとの正解者数分、爆弾が次のプレイヤーへ移動(例：正解者2名 右へ2つずれる)。正解者がいなかった場合、爆弾は動かない。1問ごとにこの判定が行われ、爆弾が止まったプレイヤーはその問題の正誤に関係なく持ち点が半減(端数切り上げ)。ただし、持ち点がマイナスの場合は減点されない。爆弾は爆破した人の所に設置され、次の問題へ。

自分のところに爆弾が来そうな空気の時には、あえてパスして爆弾をずらす戦略が必要。

予選round1,2：正解 +10pt, 不正解は-5pt, パスは-0pt, 爆破ペナルティは点数半減。

逆転round：出現しない。

決勝：出現しない。

店内対戦・イベント大会：出現しない。

速答プレッシャークイズ

「AnAn2プレミアムプラス」で新しく追加されたクイズ形式。
「即答」ではなく「速答」。

出題数は7問。2択(画像2択あり)または3択の問題が全員に出題され、タッチパネルで解答する。
爆弾押しつけクイズとは異なり、パスはできない。

1問の解答時間は5秒。選択せずに時間切れとなった場合は誤答扱いとなる。
なお正誤判定時は他プレイヤーがどの選択肢を選んだかは表示されず、正誤のみが表示される。

最初の問題に一番速く正解したプレイヤーには「カード」が配られ、次の問題で「プレッシャー
チャレンジ」が発生する。

カードを獲得したプレイヤーは次の問題で2位以内で正解すれば、ボーナスポイントが獲得できる。

逆に、次の問題で誤答もしくは正解しても条件をクリアできなければ、失敗ペナルティが発生する。

以降、カードの獲得判定は1問ごとに行われ、最速正解者にカードは移動していく。
また、正解者がいない場合、カードはリセットされ誰にも配られていない状態となる。

得意ジャンルで最速正解しカードを獲得できても、次の問題が苦手ジャンルでペナルティを受けて
しまうことがあるので、答えるスピードを調整するなどの戦略が必要である。

予選round1,2：Sリーグ以上でのみ出題される。

正解 +5pt, 不正解 -5pt,

プレッシャーチャレンジ時

チャレンジ成功+正解:20pt(正解5pt+ボーナス15pt)

チャレンジ失敗+正解:-5pt(正解5pt+ペナルティ-10pt)

チャレンジ失敗+誤答:-15pt(誤答-5pt+ペナルティ-10pt)

逆転round：出現しない。

決勝：出現しない。

店内対戦・イベント大会：出現しない。

ウソつきダウトクイズ

「AnAn2プレミアムプラス」で新しく追加されたクイズ形式。
Aリーグ以上でのみ出題される。

6つの選択肢から選択肢を複数選ぶ一問多答クイズ。3問出題される。

正解選択肢の数はランダム(2個～6個と思われる)。

ここでポイントなのは、間違った選択肢を選んでも即座に失点とならないという点。
後の答え合わせで、正解選択肢のみを選んでいいると「正直者」、間違い選択肢を選んでいいると「ウ

ソつき」と判定される。

全員が答えを選択し終わったら、ダウト選択タイムへ、
全員の選択数が表示され、対戦者の答えは自分が選んだものと共通しているもののみ表示される。
共通していないものは「？」と表示される。
この情報から、「ウソつき」だと思ったプレイヤー1人を「ダウト」として選ぶ。
「誰にもダウトしない」も選択可能。
まったく選択肢を選ばなかったプレイヤーには「ダウト」できない。

その後、答え合わせ。
「正直者」のプレイヤーは、他のプレイヤーからの「ダウト」の有無にかかわらず選択肢1つごとに5pt獲得。
「ウソつき」のプレイヤーは、誰にも「ダウト」されなかった場合は選んだ答えがすべて正解と同様にみなされ選択肢1つごとに5pt獲得、さらにボーナス10ptがもらえる。
(例:選択肢を4つ選び、3つ正解・1つ誤答で、「ダウト」されなかった場合 5pt×4+ボーナス10pt=+30pt)
「ウソつき」が誰かにダウトされてしまった場合は、選んだ選択肢に正解を含んでいてもポイントは獲得できない。
まったく選択肢を選ばなかったプレイヤーは得失点なし。(他人にダウトしていれば成功ボーナス/失敗ペナルティはある。)

「ウソつき」に「ダウト」したプレイヤーにはボーナス5ptを獲得。
「正直者」に「ダウト」したプレイヤーはペナルティとして5pt減点。

必ずしも正答し続ければ勝てるというわけではない、推理力と判断力が問われる形式。
なお多答積み重ねクイズとは異なり、正解をすべて選んでもパーフェクトボーナスはない。

予選round1,2：選択肢1つにつき+5pt、ウソつき成功+10pt、ダウト成功+5pt、ダウト失敗-5pt、

逆転round：出現しない。

決勝：出現しない。

店内対戦・イベント大会：出現しない。

漢字メドレークイズ

「AnAn2DX」で新しく追加されたクイズ形式。

制限時間内により多くの漢字に関する問題に答える速答系クイズ。出題数は3問。
1問出題されるごとに、あるテーマ(例:漢字2文字の読み、地名など)に沿った漢字の「読み」「書き」に関する小問が最大7問出題される。
大問1問の解答時間は25秒、小問1問ごとの解答時間は設けられていない。(例:最初の1問に25秒使い切ることも可能)

なので、必ず全問を解答できるとは限らない。

解答は用意された8文字の中から組み合わせで答えを作る「8ボタンタイピング」。

同じ文字を何度使ってもよい。また、入力を間違えても訂正は出来ない。

早押し系のタイピングとは異なり、答えを最後まで入力しないと正誤判定は出ない。

分からない場合、入力を間違えてしまった場合は「パス」を使い、問題を飛ばすことも可能。
誤答しても、正解数が0になることはないが、気持ち(1~2秒)次の問題に行くのに時間がかかる。

全員の解答が終わったら、正解数の発表。

正解数上位3人に順位に応じたポイントが与えられる。

ただし正解数0ではポイントは得られない。

予選round1,2：正解数1位 +15pt、2位 +10pt、3位 +5pt、

逆転round：出現しない。

決勝：出現しない。

店内対戦・イベント大会：出現しない。

山分けクイズ

「AnAn2DXプラス」で新しく追加されたクイズ形式。

出題数は6問。全問3択もしくは4択。

総得点20ptを正解者で山分けするクイズ。

解答したあとに、正解の場合得点が2倍になる「2倍チャンス」を使うかどうかを選択する。
成功すると獲得ポイントが2倍に、失敗するとそれまでのポイントが半分になる。

「2倍チャンス」を最後まで使わないということも可能。
誤答しても減点はないが、次の問題に答えられないペナルティが発生する。

(ただし4人全員が不正解の場合のみ1回休みは発生せず次の問題へ)

また、分からない場合はパスして次の問題に解答することも可能。

予選round1,2：全員正解 +5pt、3人正解 +6pt、2人正解 +10pt、単独正解 +20pt、不正解 減点はないが次の問題で解答不能になる、パスは-0pt、2倍チャンス（正解の場合は獲得ptが2倍、不正解の場合は点数半減）は一度だけ使用できる。

逆転round：出現しない。

決勝：出現しない。

店内対戦・イベント大会：出現しない。

押し合い爆破クイズ

AnAn1で人気だったこの形式が、2010年1月に全国対戦・決勝限定形式として期間限定復活。
2010年4月に開催されたイベント大会・第1回押し合い爆破大会でも限定復活した。

2択(画像2択あり)または3択の問題が次々に出題され、タッチパネルで解答する。出題数は10問。
(イベント大会では8問)

1問の解答時間は5秒。1問正解につき5pt。

1問ごとの解答時間とは別に両者それぞれ3.00秒の持ち時間を持ってスタート。

両者の持ち時間は「ゲージ」と「炎」で表現され、先に正解すると正解していない側に「炎」を押し込み、両者解答するか制限時間がなくなると止まる。

また、ゲージの中央から端まで約1/3、2/3の地点に「5pt」の吹き出しがあり、相手側の吹き出し部分まで「炎」を押し込むと吹き出しは消え自分の得点となる。

「炎」が端に到達すると「爆破」となり、爆破された側はポイントが1/2(端数切り上げ)になる。

爆破後はゲージは中央部に戻り獲得された吹き出しも復活する。

また、誤答すると減点のペナルティはないが、その場で自分側に「炎」が2.00秒分押し込まれる。
なお、決勝の他の形式とは異なり勝ちとなる規定ポイントは設定されていない。10問終了した時点で得点の高い方が勝ちとなる(同点の場合は他の形式と同様に予選1位通過者が勝利)。

予選round1,2：出現しない。

逆転round：出現しない。

決勝：正解 +5pt、不正解 2.00秒分炎が押し込まれる。爆破 点数半減(端数切り上げ)。

店内対戦・イベント大会：出現しない。

全国対戦に登場しないクイズ形式

AnAn1に登場した以下の形式はAnAn2の全国対戦では出現しない。
店内対戦、イベント大会では出現する。

多答フィニッシュクイズ

8個ある選択肢から正解のものを選んでいき、どちらかが間違えるかすべての正解を選ぶかまで続く。

一度に選べる選択肢は3個までで、2個選択時点では選択肢のキャンセルも可能。

正解数はCリーグのみ6個固定で、残り正解数も表示される。

Bリーグより上では正解数はランダム(5~7個だと思われる)で残り正解数も表示されない。

イベント大会ではシティエリアでも正解数は不定である。

残った正解をすべて消す(FINISH) : +10pt

不正解を選ぶ : 相手に+10pt

一つも選択肢を選ばずにタイムオーバー : 相手に+10pt

虫食いクイズ

3ターン制で1ターン毎に問題文を隠している「？」印のカードを消していき、問題文の予測及び解答を予想する。

1ターン毎に「解答」or「パス」をタッチパネルで選んでいく。両者3ターンともパスの場合はドローとなり次の問題に移る。

解答方法は文字入力式で、必ずしも字数指定があるとは限らない。

正解時 : +10pt

誤答時 : -10pt & 「？」カードがすべて開いた状態(オープンオール)で解答権移動。

順番インフレクイズ

条件に従って上から順に並んだ中のどの位置に「選択肢」が入るかを選ぶ。
最初は3枚の間2箇所のうちから選択、次は3箇所から...と徐々に選択位置が増加していく(これを指してインフレというらしい)。最後は6枚の間5箇所より選択となる。

自分が正解、相手が誤答or未選択 : +10pt

最終の選択で自分正解、相手が誤答or未選択 : +15pt (通常の10pt+パーフェクトボーナス5pt)

両者同時に誤答or未選択 : 両者得点なし

最終の選択まで両者正解 : 両者+5pt (パーフェクトボーナス)

備考

AnAn1に登場した『押し合い爆破クイズ』はAnAn2には登場しない。
(早押し/4人)テクニカルクイズの『スライドテクニカル』は登場しない。

『チキンレースクイズ』はAnAn2では4人対戦形式のみで、AnAn1にあった2人対戦形式は登場しない。

各モード、ラウンドでの出題クイズ形式

クイズ形式	全国対戦		店内イベント	
	1,2R	逆転決勝	対戦	大会
	4人対戦		1対1対戦	

早押しクイズ

連想クイズ

テクニカルクイズ

カード奪取クイズ

ビジュアルクイズ

積み重ねクイズ

チキンレースクイズ

あまのじゃくクイズ

サバイバルクイズ

爆弾押しつけクイズ

速答プレッシャークイズ

ウソつきダウトクイズ

漢字メドレークイズ

山分けクイズ

押し合い爆破クイズ

多答フィニッシュクイズ

虫食いクイズ

順番インフレクイズ

テクニカルクイズ、カード奪取クイズ、押し合い爆破クイズは全国対戦決勝ではBリーグ以上のみ。店内対戦ではリーグ関係なく出現。

テクニカルクイズの「スポットライト」はBリーグ以上のみ。

テクニカルクイズの「漢文」はAリーグ以上のみ。

ウソつきダウトクイズはAリーグ以上のみ。

イベント大会でのテクニカルクイズの出題内容はフロアに依存する。