

10 SEC. QUIZ

Wer wird Quiz-Master?

Ein Frage- und Antwortspiel
für 2 bis 6 Personen ab 12 Jahren

Ravensburger Spiele® Nr. 61150056 von Gilbert Obermair

Inhalt:

- 1 Spielgerät aus Kunststoff mit 3 Buchstabenwürfeln und einer Kugel zur Zeitmessung
- 1 Kartensatz grün: 58 einfache Fragen
- 1 Kartensatz rot: 59 etwas schwierigere Fragen
- 1 Kartensatz blau: 59 schwierige Fragen

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, in der vorgegebenen Zeit von 10 Sekunden eine Antwort auf eine Frage zu finden, in der alle drei oder zwei oder wenigstens einer der gewürfelten Buchstaben vorkommen.



Ravensburger

Vorbereitung

Die Spieler wählen einen Spielleiter. Dieser liest die Fragen vor und leitet das Spielgerät. Er kann auch selbst am Spiel teilnehmen und im Wettbewerb mit den anderen Spielern Fragen beantworten.

Fragekarten:

Die Spieler einigen sich über den Schwierigkeitsgrad der Fragen und wählen die entsprechenden Karten aus.

Einfache Fragen: grüne Karten

Etwas schwierigere Fragen: rote Karten

Schwierige Fragen: blaue Karten

Die Spieler einigen sich auch darüber, wie lange sie spielen wollen, das heißt, ob sie den ganzen Kartensatz oder nur einen Teil davon durchspielen wollen.

Der Spielleiter mischt die Karten und legt sie verdeckt als Stapel vor sich auf den Tisch.

Antworten:

Die Spieler legen fest, was eine gültige Antwort ist. Bei strenger Auslegung gelten nur Wörter, die in einem Wörterbuch (z.B. Duden) zu finden sind. Man kann aber auch vereinbaren, daß zusätzlich gebräuchliche Fremdwörter, Eigennamen oder auch Scherzantworten gelten.

Wichtige Anmerkung: Bei allen Fragen, auf die die Antwort aus mehreren Wörtern bestehen kann (z.B. »Titel eines Buches«), gilt jeweils das wichtigste Wort. Bei mehreren wichtigen Wörtern gilt wahlweise eines davon (Beispiel: »Der **stille Don**«; »**Romeo** und **Julia**«).

Spielregel

Fragen und Würfeln:

Der Spielleiter deckt eine Fragekarte auf, liest sie laut vor und legt sie offen auf den Tisch.

Dann nimmt er das Spielgerät und dreht es um. Drei Buchstaben erscheinen neu. Gleichzeitig beginnt die Kugel zu laufen. Es ist wichtig, daß die Reihenfolge eingehalten wird. Zuerst muß die Frage bekannt gemacht werden, erst dann wird das Spielgerät gedreht.

Denken und Antworten:

Nun kommt es für jeden Spieler darauf an, möglichst schnell und **innerhalb der Zeit**, während der die **Kugel läuft**, eine richtige Antwort auf die Frage zu finden, in der alle drei oder zwei oder wenigstens einer der gewürfelten Buchstaben vorkommen. Jeder Spieler darf zu jeder Frage nur **eine** Antwort geben.

- Wer als erster eine richtige Antwort sagt, in der alle **drei** Buchstaben vorkommen, hat die Fragenrunde gewonnen.
- Wenn keiner eine richtige Antwort mit drei Buchstaben weiß, gewinnt derjenige, der als erster eine Antwort sagt, in der **zwei** Buchstaben vorkommen.
- Wenn keiner eine richtige Antwort mit drei oder mit zwei Buchstaben weiß, hat derjenige gewonnen, der als erster eine Antwort sagt, in der **ein** Buchstabe vorkommt.
- Wenn zwei Spieler eine Antwort mit der gleichen Anzahl von Buchstaben nennen, hat derjenige gewonnen, der die Antwort zuerst sagte.
- Wenn keiner der Spieler innerhalb der Antwortzeit eine richtige Antwort mit drei, zwei oder einem Buchstaben sagen konnte, muß der Spielleiter noch einmal würfeln. Findet auch dann niemand eine Antwort, wird die Karte aus dem Spiel genommen.

Beispiele

1. Beispiel:

Frage: ein Werkzeug

Buchstaben: I - R - B Spieler A sagt: »**DRILLBOHRER**« 3 Buchstaben
Er hat sofort gewonnen

2. Beispiel:

Frage: männlicher Vorname

Buchstaben: A - R - B Spieler C sagt: »**ROBERT**« 2 Buchstaben
Spieler B sagt: »**GABRIEL**« 3 Buchstaben
Er hat gewonnen.

3. Beispiel:

Frage: ein Fluß oder See in Europa

Buchstaben: U - H - M Spieler A sagt: »DONAU« 1 Buchstabe
Spieler B sagt: »MUR« 2 Buchstaben
Er hat gewonnen.

4. Beispiel:

Frage: eine Stadt

Buchstaben: O - H - L Spieler A sagt: »ROM« 1 Buchstabe
Spieler D sagt: »LONDON« 2 Buchstaben
Die Kugel ist abge-
laufen und Spieler C sagt: »HONOLULU« 3 Buchstaben
Spieler D hat gewonnen.
Die Antwort von Spieler C kam
zu spät.

Der Spieler, der die Fragen und gewonnen hat, bekommt die Fragekarte.
Die neue Frageunde beginnt. Der Spielleiter deckt wieder eine neue
Karte auf, liest sie vor und bedient das Spielgerät.

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn der Kartensatz durchgespielt ist. Wer die
meisten Fragekarten gewonnen hat, ist Quiz-Master.

Variation

Bei geübten Spielern läßt sich auch mit einem gemischten Kartensatz
(Karten verschiedener Schwierigkeitsgrade) spielen. Die gewonnenen
Karten werden am Ende des Spiels nach Punkten bewertet:
grüne Karten 1 Punkt
rote Karten 2 Punkte
blaue Karten 3 Punkte

Bemerkung zum Spielgerät: Das Spielgerät ist kein Präzisionsinstrument
und hat Toleranzen.
Bitte erwarten Sie nicht die gleiche Leistung wie bei einer Stoppuhr.

10 SECS, 10 QUIZ

Wie wordt de quiz-kampioen?

Een vraag- en antwoordspel
voor 2 tot 6 spelers vanaf 12 jaar

Ravensburger® spelen nr. 61150066 door Gilbert Obermair

Inhoud:

- 1 speelapparaat van kunststof met 3 letterdobbelstenen en een kogel om de tijd te meten
- 3 sets kaarten
- groen: 58 eenvoudige vragen
- rood: 59 wat moeilijker vragen
- blauw: 59 moeilijke vragen

Doel van het spel

Doel van het spel is om in de gegeven tijd van 10 seconden een antwoord op een vraag te vinden, waarin alle drie of twee of tenminste een van de met de dobbelstenen gegooide letters voorkomen.

Giro del mondo

Il gioco per scoprire il mondo

Gioco a dadi per 2-6 concorrenti, da 10 anni in poi.
Giochi Ravensburger® No. 6015.0079

Contenuto

- 1 piano di gioco
- 6 pedine
- 6 bandierine di diverso colore
- 182 carte di città
- 1 dado

Scopo del gioco

I giocatori fanno un viaggio intorno al mondo. Le carte della città, distribuite a caso, determinano il percorso del viaggio, sempre nuovo e diverso per ciascun partecipante. Si tratta di saper scegliere con accuratezza il migliore itinerario da seguire. Chi per primo riesce a visitare tutte le «sue» città e ritornare al suo punto di partenza, ha vinto il gioco.

Preparativi

Viene scelto tra i giocatori un «direttore di gara», che amministra le carte dello città. Anche il direttore di gara può partecipare al gioco.

Per il gioco si impiega il lato del piano sul quale è riprodotto il grande mappamondo; sull'altra parte sono riportate informazioni e notizie sui diversi fusi orari.

Ad ogni concorrente viene assegnata una pedina ed una bandierina dello stesso colore.

Le carte delle città vengono raggruppate secondo i tre colori del «campo d'informazione». Ogni gruppo di colore viene mischiato separatamente. Ciascun giocatore riceve all'inizio soltanto una carta, e cioè, il primo una rossa, il secondo una verde, il terzo una blu, il quarto di nuovo una

rossa, e così via. La città indicata sulla carta ricevuta costituisce per ciascun giocatore il punto d'inizio e di arrivo del proprio viaggio. Sul piano di gioco ogni concorrente pone la propria bandierina in corrispondenza di tale città. A questo punto il direttore di gara distribuisce ad ogni giocatore altre 8 carte di città, in modo tale che ognuno disponga complessivamente di tre carte di ogni colore. Le carte ricevute indicano le città che il giocatore dovrà visitare durante il suo viaggio.

Per agevolare la ricerca di una città sul piano di gioco, la carta è contrassegnata da una cifra o da una lettera, corrispondenti alle coordinate sul bordo del piano di gioco. Ad es. Nuova York si trova sul riquadro C/3. Per rivelare città che si trovano sul confine di due riquadri, vengono indicate due cifre, oppure due lettere.

Svolgimento del gioco

Al proprio turno, ogni concorrente getta il dado e muove la sua pedina di tante città, quanti sono i punti indicati dal dado. Per gli itinerari aerei rossi, valgono norme particolari (vedi «collegamenti aerei»). Fermandosi o passando per una città prevista nel proprio itinerario, il giocatore ne restituisce la relativa carta al direttore di gara. Quando un giocatore totalizza un «6», non ha diritto a tirare il dado una seconda volta.

Si può muovere la propria pedina in qualsiasi direzione, purché non la si cambi nel corso della stessa mossa. Se una città è ubicata al termine di un tratto senza sfondo, il giocatore deve arrestarvisi, e la mossa è considerata compiuta. Al turno successivo, la pedina può ripartire.

E' permesso sorpassare le altre pedine e tutte le bandierine. Per contro, su una città può sostare soltanto una sola pedina.

Collegamenti aerei:

Le linee rosse rappresentano le linee aeree. Sfruttando sapientemente tali collegamenti, è possibile abbreviare sensibilmente il viaggio. Qualche percorso addirittura può essere effettuato soltanto per via aerea.

Raggiungendo una città dotata di collegamenti aerei, è possibile nel corso della stessa mossa, proseguire il viaggio in aereo, a condizione che il punteggio del dado ancora disponibile, lo consenta. Per ogni tratto aereo, da città a città, occorrono due punti.

Esempi:

Da Francoforte a Las Palmas occorrono 4 punti, a causa dello scalo a Madrid. Se da Parigi da Londra si intende recarsi a Nuova York, occorre totalizzare almeno un 2. Se con il dado si ottiene un 1, si dovrà attendere il prossimo turno, oppure modificare l'itinerario del viaggio.

Quando una mossa termina esattamente su una città dotata di aeroporto, è possibile naturalmente al prossimo turno ripartire in aereo. Quando invece, dopo l'atterraggio, si dispone ancora di altri punti, la pedina non può restare all'aeroporto d'arrivo, ma deve immediatamente proseguire il viaggio.

L'aeroporto che si intende raggiungere deve essere libero, cioè non deve essere occupato dalla pedina di un altro concorrente; ciò vale anche per gli scali intermedi. Se l'aeroporto non è libero, si può proseguire il viaggio via terra, oppure scegliere un altro itinerario aereo.

Termine del gioco

Il giocatore che per primo ritorna alla sua città di partenza, dopo aver visitato tutte le altre città assegnategli, consegna al direttore di gara la sua ultima carta, ed ha vinto il gioco.

In questo gioco è possibile anche attribuire un punteggio ad ogni giocatore. In tal caso, il gioco continua anche dopo la vittoria del primo concorrente, onde poter determinare quale giocatore giungerà secondo, terzo e così via.

Il vincitore riceverà tanti punti pari al numero dei concorrenti, il secondo un punto di meno, il terzo due punti di meno, ecc... Il vincitore finale sarà colui che totalizza il maggior numero di punti, al termine dei tanti giochi in precedenza stabiliti.

Nome ed ortografia delle città

Sul piano di gioco i nomi delle città europee sono indicati ciascuna nella propria lingua nazionale. I nomi delle città extraeuropee sono scritti in inglese.

Sul lato anteriore delle carte è riportato il nome della città, scritto come sul piano di gioco, sul retro della carta, il nome della città è scritto-ove possibile-in tedesco, in olandese ed in italiano. Segue inoltre una didascalia relativa alla foto della città ed al Paese in cui si trova. Per ogni nazione è stata espressamente usata la denominazione più corrente.

© 1981 by Otto Walter Verlag Ravensburg