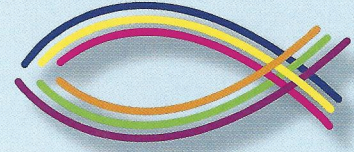
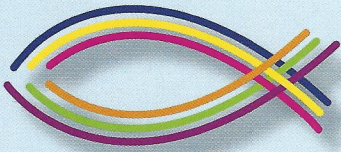


Das große Bibel Quiz



Spielmaterial

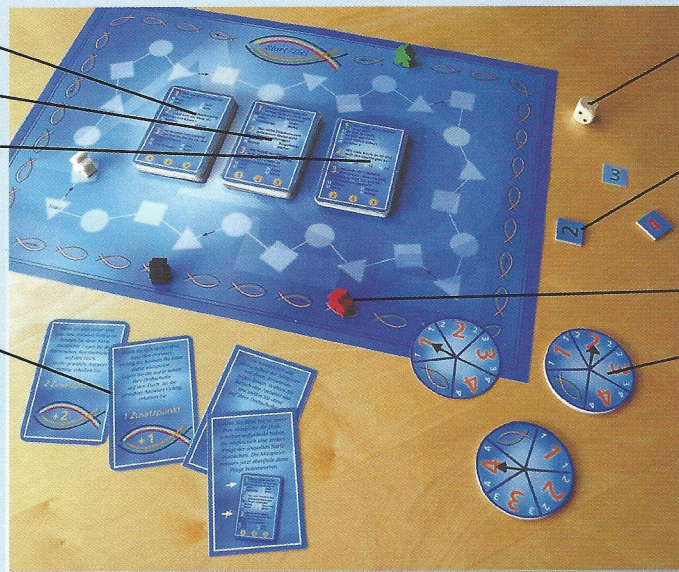
66 Karten „Altes Testament“

68 Karten „Neues Testament“

50 Karten „Rund um die Bibel“

1 Spielplan

36 Sonderkarten



1 Würfel
(Augenzahlen 1 -3)

36 Zahlenkärtchen

7 Holzfiguren

6 Drehscheiben
mit Pfeilen

Worum es geht

Alle Spieler beantworten gleichzeitig dieselbe Frage. Die Spieler stellen die Antwort verborgen auf ihren Drehscheiben ein. Für richtige Antworten und Schätzungen, wie viele Spieler vermutlich die richtigen Antworten geben werden, erhält man Punkte. Wer bei Spielende die meisten Punkte erzielt hat, ist Sieger des Spiels.

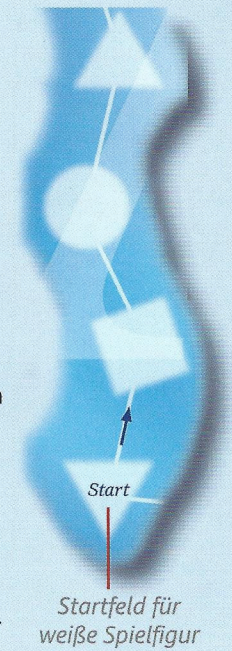
Spielvorbereitung

- Beim ersten Spielen alle Teile vorsichtig aus der Stanztafel herausdrücken. Danach die Drehscheiben mit den Pfeilen verbinden (siehe Seite 4).
- Den **Spielplan** in die Tischmitte legen.
- Jeder Spieler erhält eine **Spielfigur** und die **gleichfarbigen Zahlenkärtchen**. Die Anzahl der Zahlenkärtchen ist von der Spieleranzahl abhängig. Wenn nur vier Spieler teilnehmen, werden nur die Zahlenkärtchen 1 – 4 benötigt.
- Die **Spielfiguren** auf das **Startfeld „Fisch“** stellen.
- Die **weiße Spielfigur** auf das **Startfeld „Dreieck“** der Symbolleiste stellen.
- Die **Fragekarten** werden nach den **drei Themengebieten** „Altes Testament“, „Neues Testament“ und „Rund um die Bibel“ **sortiert**.
- Je **15 Karten** pro Themengebiet abzählen und als **Stapel** auf die entsprechenden **Felder des Spielplans** ablegen. Dabei die Symbole beachten. Die restlichen Karten werden für dieses Spiel nicht mehr benötigt.
- Von den **36 Sonderkarten** erhält jeder Spieler **6 verschiedene Karten**. Übrige Karten kommen in die Spielbox.
- Zum Schluss den **Würfel** bereitlegen.



Spielverlauf

- Der älteste Spieler beginnt und ist Fragesteller und Spielleiter für eine Frage.
- Er **würfelt** und setzt die **weiße Spielfigur** im Uhrzeigersinn um so viele Felder auf der Symbolleiste weiter, wie er Augen gewürfelt hat. Jetzt zeigt das Symbol an, welcher Fragestapel bzw. welches **Themengebiet an der Reihe ist** (Dreieck = Altes Testament, Quadrat = Neues Testament, Kreis = Rund um die Bibel).
- Der Spieler nimmt eine Karte vom Fragestapel des Themengebietes, auf dem die weiße Spielfigur steht.
- Er **würfelt** ein zweites Mal, um zu ermitteln, welche der **Fragen 1, 2 oder 3** gestellt wird. Steht die Frage fest, **liest** er allen Spielern die Frage und die vier Auswahlantworten **laut und deutlich vor**. Wer nicht alles richtig verstanden hat, darf die Karte in die Hand nehmen und sich die Frage und die Auswahlantworten ansehen.
- Wenn alle Spieler die Frage und die Auswahlantworten verstanden haben, entscheiden sie sich für eine der vier Auswahlantworten. Diese **Antwort wird auf der Drehscheibe verborgen eingestellt**. Wer die Antwort auf der Drehscheibe eingestellt hat, legt diese verdeckt auf den Tisch vor sich.
- Jetzt wird noch **geschätzt**, wie viele Spieler der Runde die Frage richtig beantwortet werden. Dazu wählt jeder Spieler verborgen eines seiner **Zahlenkärtchen** aus (in der Hand). Das Zahlenkärtchen wird neben die Drehscheibe verdeckt auf den Tisch gelegt.
- Der Fragesteller **prüft**, ob alle Mitspieler die Antwort auf der Drehscheibe eingestellt und ihre Schätzung mit dem Zahlenkärtchen abgegeben haben
- Der Spieler **fordert** alle dazu auf, die **Drehscheiben umzudrehen**. Er nimmt die Fragekarte zur Hand, schaut auf der Rückseite nach, welche Antwort richtig war, und teilt dies laut mit.
- Nun werden die **richtigen Antworten gewertet**. Für jede richtige Antwort erhält der Spieler **1 Punkt**. Die Punkte werden auf der **Wertungsleiste „Fische“** mit der Spielfigur gezogen.
- Der Spieler **fordert** jetzt die Spieler auf, ihre **Zahlenkärtchen umzudrehen**. Für die **richtige Schätzung**, wie viele Spieler die Frage richtig beantwortet haben, gibt es folgende Punkte:
1 Spieler hat richtig geschätzt = **3 Punkte**
2 Spieler haben richtig geschätzt = **2 Punkte**
3 und mehr Spieler haben richtig geschätzt = **1 Punkt**
- Die Spieler **rücken** nacheinander ihre **Spielfiguren** auf der **Wertungsleiste „Fische“** um so viele **Felder vor**, wie es **Punkte** gegeben hat.
- Im Uhrzeigersinn wird der nächste Spieler zum Fragesteller und beginnt wieder bei 2.



Fragekarten

Jede Frage hat vier Auswahlantworten. Nur eine Antwort ist richtig.
Die Fragen haben **unterschiedliche Schwierigkeitsgrade**:

- = leicht
- = mittelschwer
- = schwer

1. Wer gab den Befehl, die hebräischen Knaben in den Nil zu werfen?
 1) Zauberer 2) Pharao
 3) Hebammen 4) Mose

2. Welcher Bruder verhinderte die Ermordung Josefs?
 1) Benjamin 2) Levi
 3) Sebulon 4) Ruben

3. Wie hieß der Enkel von Adam und Eva?
 1) Enosch 2) Enak
 3) Set 4) Noah

4 4 3

Altes Testament
66 Karten
396 Fragen
Symbol „Dreieck“
Blaue Lösungsfelder

1. Wer erhielt von Jesus den Zunamen „Fels“ (aram. Kephas)?
 1) Johannes 2) Simon
 3) Jakobus 4) Thomas

2. Zu welchem Stamm Israels gehörte die Familie des Paulus?
 1) Benjamin 2) Juda
 3) Levi 4) Simeon

3. Wie viele Generationen werden im Stammbaum Jesu (Mt) von Abraham bis Jesus aufgelistet?
 1) 42 2) 48
 3) 56 4) 60

2 2 4

Neues Testament
68 Karten
408 Fragen
Symbol „Quadrat“
Orangefarbene Lösungsfelder

1. Was heißt „Anno Domini“ übersetzt?
 1) im Jahr des Heils
 2) im Jahr des Herrn
 3) nach Christi Geburt
 4) im Jahre 0

2. Wie viele Briefe im NT sind nach den Empfängern benannt?
 1) 14 2) 13 3) 12 4) 10

3. Wo steht die bekannte Trauformel: „Was nun Gott zusammengefügt hat, soll der Mensch nicht scheiden“?
 1) Galater 2) Markus
 3) Lukas 4) Römer

2 1 1

Rund um die Bibel
50 Karten
300 Fragen
Symbol „Kreis“
Weiße Lösungsfelder

Rückseite

1. Was bedeutet das Wort „Anno“?
 1) Geweihter 2) Gesandter
 3) Geliebter 4) Gerechter

2. Welches Buch hat genau so viele Kapitel, wie die Bibel Bücher hat (66)?
 1) Jesaja Jeremia
 3) Psalter Hesekiel

3. Wie nennt man die 17 Schriften, die nicht in den biblischen Kanon aufgenommen wurden (z. B. „Adam und Eva“)?
 1) Pseudopygraphen
 2) Pseudobriefe
 3) Pseudosynonyme
 4) Pseudodokumente

2 1 2

Wo stehen die richtigen Antworten?

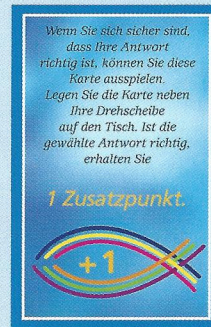
Die richtigen Lösungen der Fragen sind auf der Rückseite der gleichen Karte in den unten stehenden **Kreisen** zu finden. Die Lösungen werden von **links nach rechts gelesen**, d. h. der erste Kreis gibt die Lösung der ersten Frage an, der zweite Kreis die Lösung der zweiten Frage und der dritte Kreis die Lösung der dritten Frage auf der Vorderseite. Die Rückseite der Fragekarten sollte also bis zur Auflösung verdeckt gehalten werden. Im Spiel werden nur die Fragen der Karten-Vorderseiten verwendet.

Sonderkarten

Die Sonderkarten nehmen Einfluss auf den Spielverlauf. Insgesamt hat jeder Spieler sechs verschiedene Karten. Die Karten müssen ausgespielt werden, bevor die Drehscheiben zur Lösung der Fragen aufgedeckt wurden. Jeder Spieler kann pro Frage eine Sonderkarte ausspielen. Ausgespielte Sonderkarten werden aus dem Spiel genommen. Die Sonderkarten beinhalten drei verschiedene Spieloptionen:

1. Zwei Sonderkarten „Zusatzpunkte“

Diese beiden Karten ermöglichen den Spielern Zusatzpunkte (+1 und +2) für richtig beantwortete Fragen. Wer sich ziemlich sicher ist, die richtige Antwort zu kennen, sollte sie ausspielen. Er legt sie, bevor die Lösung bekannt gegeben wird, offen neben die Drehscheibe. Wenn die Frage richtig beantwortet wurde, erhält der Spieler zu dem einen Punkt für seine richtige Antwort auch die entsprechenden Zusatzpunkte der Karte. Die Gesamtpunkte (z. B. 3 = 1 für richtige Antwort + 2 Zusatzpunkte) werden auf der Wertungsleiste „Fische“ gezogen. Pro Frage kann jeder Spieler nur eine dieser Karten spielen. Es können **pro Frage alle Spieler eine dieser Karte** spielen.



2. Zwei Sonderkarten „Drehscheibe“

Wer eine dieser beiden Karten spielen möchte, muss auf seiner Drehscheibe den Fisch einstellen und die Scheibe schnell offen auf den Tisch legen. Dann legt er eine dieser Karten offen daneben, um zu erfahren oder sicher zu gehen, welche Antwort richtig ist. Dazu lässt er sich, je nach Karte, von einem oder mehreren Mitspielern* die auf der Drehscheibe eingestellte Antwort verborgen anzeigen. Bitte so vorgehen, dass die anderen Spieler nichts sehen können. Hat der Spieler die Antwort bzw. die Antworten auf der/den Drehscheibe(n) gesehen, stellt er seine eigene Antwort auf der Drehscheibe ein.

Pro Frage darf von allen Spielern **nur eine dieser Karten** ausgespielt werden. Daher ist es wichtig, als Erster die Drehscheibe offen auf den Tisch zu legen, natürlich mit dem Pfeil auf den Fisch. Die anderen Spieler müssen so lange warten, bis sie die Möglichkeit haben, eine der Karten zu spielen.

**Wichtig: Der Spieler darf erst dann die Drehscheibe(n) einsehen, wenn alle Spieler ihre Schätzungen abgegeben haben.*

3. Zwei Sonderkarten „Neue Frage“

Mit diesen beiden Karten können sich die Spieler eine neue Frage wünschen. Dazu muss der Spieler auf seiner Drehscheibe den Fisch einstellen und die Scheibe schnell offen auf den Tisch legen. Dann spielt er eine dieser Karten und wählt entweder von der gleichen Fragekarte eine neue Frage oder vom gleichen Stapel die nächste Fragekarte aus. Wer die neue Fragekarte wünscht, muss die bereits gewürfelte Augenzahl beibehalten. Haben die Mitspieler die Antworten bereits auf den Drehscheiben eingestellt und bereitgelegt, sind sie aufgefordert, jetzt die neue Frage zu beantworten. **Pro Frage** ist von allen Spielern **nur eine dieser Karten** erlaubt. Nur wer die Drehscheibe zuerst offen auf den Tisch gelegt hat, natürlich mit dem Pfeil auf dem Fisch, kann die Aktion durchführen. Die anderen müssen auf den nächsten passenden Moment warten.



Spielende

Welche Spielsituation zum Spielende führen soll, muss vorher von den Spielern bestimmt werden. Wenn das Spiel nicht so lange dauern soll, ist die dritte als kürzeste Runde zu empfehlen. Das Spiel ist zu Ende, sobald eine der folgenden Situationen eingetreten ist:

1. Der erste Spieler ist auf dem Zielfeld „Fisch“ angekommen.
2. Ein Kartenstapel ist aufgebraucht.
3. Die weiße Spielfigur ist auf der Symbolleiste wieder bei „Start“ angekommen.

Sieger ist,

wer bei Spielende seine Spielfigur auf der Wertungsleiste „Fische“ ganz vorne stehen hat oder zuerst auf dem „Zielfisch“ angekommen ist.

Darf man bewusst falsche Antworten geben?

Alle Spieler sollten die Antworten ehrlich geben. Wenn alle Spieler beginnen, falsche Antworten zu geben, um bei den Schätzungen besser punkten zu können, dann wird das Ziel des Spiels verfehlt. Die Spannung, ob man die Anzahl der richtigen Antworten richtig geschätzt hat, sollte ausreichen. Bei bewusst falsch gegebenen Antworten wird das Spiel chaotisch und das Schätzen verliert seinen Reiz. Also bitte, keine falschen Antworten geben, wenn man es besser weiß.

Änderungen für 2 Spieler

Bei nur 2 Spielern wird das Schätzen, wer die richtigen Antworten gegeben hat, u. U. etwas langweilig, deshalb kann das Schätzen entfallen. Als Ausgleich darf man die Zahlenkärtchen 1 – 4 so wie die beiden Sonderkarten „Zusatzpunkte“ verwenden. Die Spieler legen, wie unter Sonderkarten beschrieben, die Zahlenkärtchen für Zusatzpunkte bereit.

Wenn die beiden Spieler dennoch gerne schätzen möchten, können sie alle drei Fragen einer Karte beantworten. In diesem Fall schauen sich die beiden Spieler die drei Fragen kurz an und schätzen ab, wie viele richtige Antworten sie vermutlich insgesamt geben werden. Nach der Bekanntgabe der richtigen Antworten prüfen sie nach, ob einer von ihnen das richtige Zahlenkärtchen bereitgelegt hatte. Wenn ja, gibt es wie oben beschrieben Punkte, die auf der Wertungsleiste „Fische“ gezogen werden.

Hinweis: Einen Zettel zur Hilfe nehmen, damit die richtigen Lösungen der drei Fragen protokolliert werden können.

Quizspiel ohne Schätzungen, nur Punkte für richtige Antworten

Diese Regel ist für Spieler, die ihr reines Bibelwissen im Wettbewerb mit anderen Spielern testen wollen. Sie können auf das Prozedere der Schätzungen verzichten. In diesem Fall werden die Kartenplättchen 1 – 6 nicht benötigt.

Die Punktwertung ändert sich dann wie folgt:

Für jede richtige Antwort der **Fragekategorie 1** erhalten die Spieler **1 Punkt**.

Für jede richtige Antwort der **Fragekategorie 2** erhalten die Spieler **2 Punkte**.

Für jede richtige Antwort der **Fragekategorie 3** erhalten die Spieler **3 Punkte**.

Ansonsten wird genauso wie im Basisspiel beschrieben gespielt. Wer möchte, kann in das Basisspiel obige Punktregelung übernehmen.

Impressum

Wir danken Herrn Anastasini von Uljō ganz herzlich für die Gestaltung des mehrfarbigen Fisches und die Erlaubnis zur Verwendung in diesem Spiel. Fischlogo © 2006 by Uljō GmbH, Herrn Anastasini

Redaktion: Diehl Medien
Korrektur: Marianne Glaßer

„Das große Bibel Quiz“ © 2006 by Diehl Medien

Sollten Sie Fragen zu diesem Bibel-Quiz-Spiel haben, schreiben Sie bitte an spielanleitung@gmx.de.

Wir danken allen Spieltestern/Innen ganz herzlich, die zum Gelingen des Spiels beigetragen haben.

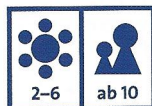


Bauanleitung „Drehscheibe“

Die Öffnung der Drehscheibe vorsichtig freimachen. Die Pfeile mit der Spitze nach oben auf den Tisch legen. Dann die Drehscheibe mit der Beschriftung nach unten auf den Pfeil legen (Unterseite oben). Jetzt das runde Gegenstück fest auf die Spitze des Pfeils drücken.

Design/Gestaltung:
LineDesign Ursula Stephan
© 2006 by Diehl Medien

 **DIEHL
MEDIEN**



2–6 Spieler
ab 10 Jahren

Auslieferung:
Uljō GmbH
Ziegeleiweg 12
57627 Hachenburg


uljō
HACHENBURG

Bestell-Nr. 971297

Nicht für Kinder unter
3 Jahren geeignet. Das
Spiel enthält Kleinteile,
die eingeatmet oder
verschluckt
werden
können.

