

### ● Spielende:

Sobald ein Spieler alle 6 verschiedenen Wissens-Chips in seinen Besitz gebracht hat, ist das Spiel zu Ende. Der betreffende Spieler hat gewonnen.

### ● Weitere wichtige Spielregeln:

1. Man darf während eines Zuges beliebig abbiegen, wenn der Spielplan das erlaubt – mit einer wichtigen Ausnahme:

**Wenn man über das große Mittelfeld zieht, darf man die Richtung nicht ändern!**

Man **muß** geradeaus weiterziehen.

Kommt man allerdings auf dem Mittelfeld zu stehen, darf man, wenn man wieder an der Reihe ist, in jede beliebige Richtung weiterziehen!

2. Nach jedem Wurf **muß** gezogen werden, auch wenn der Spieler auf ein Feld kommt, das ihm im Augenblick nicht paßt!

3. Eine allgemeine Zugrichtung ist nicht vorgeschrieben – man darf aber natürlich nicht innerhalb eines Zuges zuerst vor- und dann wieder zurückziehen, um ein bestimmtes Feld zu erreichen!

### ● ... und noch etwas:

Wir haben bei diesem Quiz-Spiel ein Alter ab 6 Jahren angegeben.

Sechsjährige können jedoch im Normalfall noch nicht oder noch nicht gut lesen, haben sich aber oft schon ein erstaunlich großes Wissen angeeignet.

Wenn man nun die Fragen durchliest, bemerkt man, daß sehr viele Fragen trotzdem noch nicht von Sechsjährigen beantwortet werden können.

Das heißt, beim Spiel mit Kindern dieses Alters muß auf jeden Fall eine erwachsene Person oder ein älteres Kind dabei sein, um evtl. eine andere Karte auszuwählen, wenn die Kleinen am Zug sind, und die erwürfelte Frage zu schwer erscheint; man kann evtl. auch Hilfestellungen und Tips geben, damit sich Erfolgsergebnisse einstellen.

Man kann die jüngeren auch von einzelnen Wissensgebieten befreien (z. B. „Weite Welt“) und dafür eine Frage nach freier Wahl des Wissensgebietes stellen. In diesem Fall wäre das „Sonnenfeld“ ein Jokerfeld.

Ganz wichtig ist nur, daß man jede Regeleränderung vor dem Spiel mit den anderen Mitspielern abspricht, und alle mit der Änderung einverstanden sind!

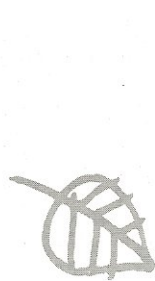
Quizspiele dieser Art leben jedoch auch ganz stark davon, daß immer wieder wirklich schwierige Fragen auftauchen! Nur so kommt der nächste Spieler überhaupt an die Reihe, und es kann nicht passieren, daß einer allein das Spiel bestreitet ...

... außerdem wäre es doch etwas langweilig, wenn man bei so einem Spiel nichts Neues lernen könnte, oder?

**Und jetzt viel Spaß  
mit dem  
„Neuen Wissens-Quiz  
für Kinder“!**

noris Spiele  
Georg Reutlein GmbH+Co.KG  
Waldstraße 38  
90763 Fürth

Farb- und Ausstattungsänderungen vorbehalten!  
© 1996 - Adresse bitte aufbewahren.



# Das Wissens-Quiz für Kinder



Spielanleitung



601/3583



# Das <sup>NEUE</sup> Wissens-Quiz für Kinder

Das große Kinder-Quiz mit bunten Bildern und vielen interessanten Fragen und Antworten aus 6 Wissensgebieten.

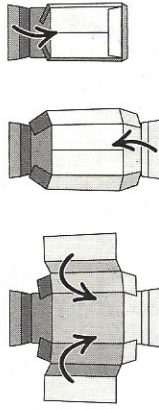
**Spieler:** 2-12  
**Alter:** ab 6 Jahren

**Inhalt:** Großer Spielplan, Stanztafel mit 6 Spielfiguren und 36 Wissens-Chips, 6 Kunststoff-Füßchen, 165 Frage- und Antwortkarten, Sortierkasten, Trennkarten, Augenwürfel, Spielanleitung

**Der Spielplan und die 6 Wissensgebiete:** Die Farben der Fragefelder auf dem Plan entsprechen den Farbstreifen auf den Fragekarten. Die Symbole stellen die 6 Wissensgebiete dar und erleichtern die Zuordnung der Wissens-Chips.

## ● Spielvorbereitung:

Vor dem ersten Spiel muß der Sortierkasten, wie es die folgenden Abbildungen zeigen, zusammengebaut werden.



Anschließend werden die 165 Fragekarten nach den 6 Wissensgebieten sortiert und zusammen mit den Trennkarten in den Sortierkasten gestellt.

Vor jedes Wissensgebiet kommt die entsprechende Trennkarte.

Außerdem müssen die Wissens-Chips und die 6 Spielfiguren vorsichtig aus dem Stanzblock gedrückt werden.

**Das <sup>NEUE</sup> Wissens-Quiz für Kinder**

Jeder Spieler (bei mehr als 6 Spielern werden Spielgruppen gebildet) sucht sich seine Lieblings-Spielfigur und steckt sie in eines der Kunststoff-Füßchen.

Anschließend werden die Wissens-Chips nach Farben sortiert. Von jeder Farbe werden so viele Chips, wie Spieler (bzw. Spielgruppen) dabei sind, am Rande des Spielplans bereitgelegt.

Zum Start werden dann alle Figuren auf das große Mittelfeld gestellt.

Jetzt muß reihum nur noch um die höchste Zahl gewürfelt werden, damit feststeht, wer mit dem Spiel beginnen darf – und es kann losgehen.

## ● Spielziel:

In erster Linie geht es natürlich darum, sein Wissen unter Beweis zu stellen und zu erweitern ...

... gleichzeitig bemüht sich jeder Spieler aber auch darum, durch richtiges Beantworten der Fragen, so schnell wie möglich alle 6 verschiedenen Wissens-Chips in seinen Besitz zu bringen. Wer dies als erster schafft, ist Gewinner beim „Neuen Wissens-Quiz für Kinder“.

## ● Spielverlauf:

Der erste Spieler würfelt und zieht mit seiner Spielfigur in beliebiger Richtung um so viele Felder weiter, wie er Augen geworfen hat.

Wenn er mit seiner Figur auf einem **kleinen oder großen farbigen Ratefeld** zum Stehen kommt, zieht sein rechter oder linker Nachbar (das muß vor dem Spiel vereinbart werden) die erste Frage-Karte dieses Wissensgebietes aus dem Frage-Kasten.

### Welche Frage wird nun gestellt?

Es wird immer die Frage gestellt, die der **Augenzahl des Würfels** entspricht!

Dabei ist zu beachten, daß es zwei Arten von Frage-Karten gibt:

**1.** Karten, die auf beiden Seiten je sechs Fragen aufweisen (hier sind die Antworten jeweils auf der gleichen Seite unter dem

Strich). Wird eine solche Karte gezogen, darf der Fragesteller entscheiden, von welcher Kartenseite er die Frage stellt.

**2.** Karten, die auf einer Seite fünf Fragen haben und auf der anderen Seite nur eine einzige Frage mit Abbildung, die 6. Frage. Die Antwort für diese Frage befindet sich auf der Rückseite. Wird hier die 6. Frage gestellt, darf (oder muß) der Kandidat das Bild sehen, bevor er antwortet!

Alle anderen Spieler dürfen es natürlich auch sehen – die Antwort steht ja auf der anderen Kartenseite.

### Wann bekommt man einen Wissens-Chip?

Befindet sich ein Spieler mit seiner Figur auf einem **großen farbigen Ratefeld im äußeren Ring** und kann die ihm gestellte Frage richtig beantworten (auch singemäßig richtig gilt als richtig!), bekommt er den passenden Wissens-Chip und darf ein weiteres Mal würfeln, ziehen und – falls er wieder auf ein farbiges Feld kommt – sich eine Frage stellen lassen usw.

Allerdings kann man pro Wissensgebiet nur **einen** Chip bekommen.

Hat man z. B. den „Weite-Welt-Chip“, schon in Besitz und landet wieder auf einem großen Sonnenfeld, darf man sich zwar erneut eine Frage stellen lassen, bekommt aber keinen zweiten Chip für eine richtige Antwort!

Wird eine Frage falsch oder gar nicht beantwortet, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

### Außerdem gilt:

Wer auf einem neutralen, hellgrauen Feld landet, darf sich keine Frage stellen lassen – der nächste Spieler ist an der Reihe!

### Wichtig:

Sobald eine Frage gestellt und beantwortet wurde (ob richtig oder falsch spielt keine Rolle), wird die Karte gewendet und in den Sortierkasten zurückgesteckt. Und zwar als letzte Karte des betreffenden Wissensgebietes!

