



**Harenberg Verlag**  
 Postfach 10 18 52 / 62  
 44018 Dortmund  
 Telefon 02 31 / 90 56-456  
 Telefax 02 31 / 90 56-444  
 CompuServe: 100126,3422  
 E-Mail: post@harenberg.de  
 Internet:  
<http://www.harenberg.de>

## Viel Spaß beim »Quiz des 20. Jahrhunderts«

Unser 20. Jahrhundert ist reich an großen historischen Ereignissen, positiven wie negativen. Viele haben unser Leben entscheidend verändert, andere sind schon in Vergessenheit geraten. Die 1200 Bilder auf den Quizkarten dieses Wissensspiels erinnern an Männer und Frauen, die unser Jahrhundert prägten, rufen die revolutionären Entdeckungen, politischen Umwälzungen und einschneidenden Veränderungen ins Gedächtnis zurück und machen das Spiel zu einer faszinierenden Zeitreise durch unser 20. Jahrhundert.

Die Spielidee ist ebenso einfach wie interessant: Finden Sie Ihren persönlichen Weg durch das Jahrhundert. Mit Wissen, Strategie und einer Portion Risiko und Glück werden Sie als erster das Jahr 2000 erreichen und das Spiel für sich entscheiden.

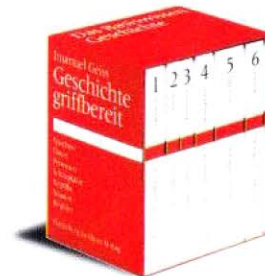
Viel Spaß beim »Quiz des 20. Jahrhunderts« wünschen Ihnen die Spielmacher des Dortmunder Harenberg Verlags. Sollten Sie Fragen oder Anregungen haben, so schreiben Sie uns bitte oder schicken Sie uns ein Fax. Unsere Adresse finden Sie oben links auf dieser Seite. Oder nutzen Sie die Antwortkarte, die wir diesen Spielregeln beigelegt haben.

## Zum Spiel gehören

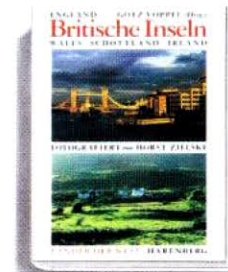
**Das Spielbrett.** Es zeigt ein stilisiertes Q (für Quiz) mit 101 Feldern. Es beginnt mit dem Jahr 1900 (Startfeld) und endet im Jahr 2000 (Ziel). Bilder der großen Ereignisse und Persönlichkeiten des 20. Jahrhunderts begleiten die Spieler auf ihrer Zeitreise. In der Mitte des Q gibt es ein Feld zum Ablegen der Quizkarten.



1152 Seiten 1157 überwiegend farbige Abbildungen 451 Tabellen gebunden 98 DM



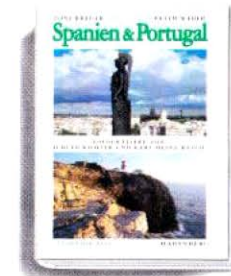
7 Bände 3283 Seiten (in Kassette) broschiert 128 DM



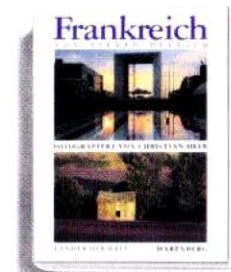
640 Seiten 450 Abbildungen Großformat Leinen 248 DM



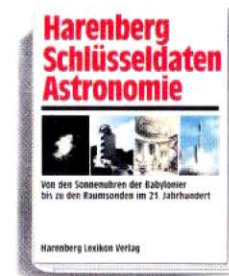
ca. 1024 Seiten 496 überwiegend farbige Abbildungen 103 Karten und Grafiken gebunden 98 DM



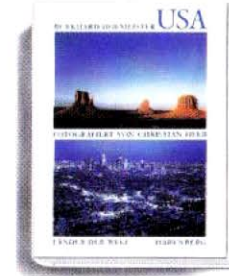
576 Seiten 505 Abbildungen Großformat Leinen 198 DM bis 31.3.98, danach 248 DM



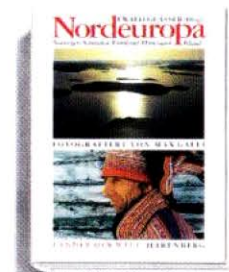
632 Seiten 500 Abbildungen Großformat Leinen 248 DM



616 Seiten 337 überwiegend farbige Abbildungen 34 Grafiken, 206 Tabellen gebunden 68 DM



512 Seiten 360 Abbildungen Großformat Leinen 248 DM



640 Seiten 555 Abbildungen Großformat Leinen 248 DM

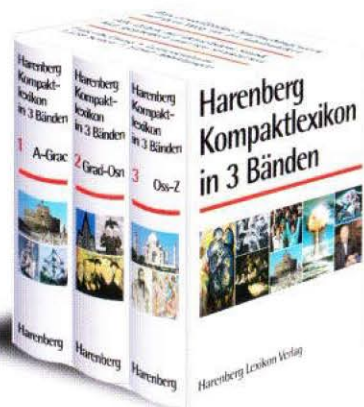
Tag für Tag wächst die Informationslawine. Trotzdem brauchen Sie den klaren Durchblick. Der Harenberg Verlag hat das Wissen der Welt in seinen Büchern neu geordnet. Fordern Sie kostenlos Informationen an



### Harenberg Verlag

Postfach 10 18 52, 44018 Dortmund  
 Direkt am Hauptbahnhof  
 Telefon 02 31 / 90 56-456, Fax -444  
 CompuServe: 100126,3422  
 E-Mail: post@harenberg.de  
 Internet: <http://www.harenberg.de>

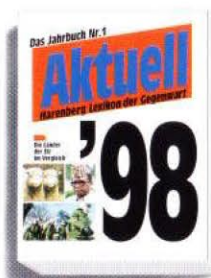
# Mit diesen Büchern werden Sie nicht nur Gewinner im »Quiz des 20. Jahrhunderts«



■ 3328 Seiten ■ 4438 überwiegend farbige Abbildungen ■ 999 Karten und Grafiken ■ gebunden ■ 98 DM



■ ca. 1600 Seiten ■ gebunden ■ zweifarbiger Druck ■ 98 DM



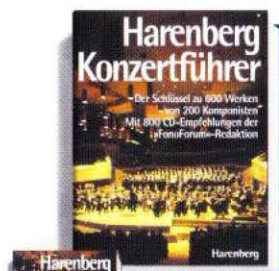
■ ca. 648 Seiten ■ ca. 800 überwiegend farbige Abbildungen ■ Karten ■ Grafiken ■ Paperback ■ 29,80 DM



■ 1023 Seiten ■ 2916 Abbildungen ■ gebunden ■ 68 DM



■ 1182 Seiten ■ 1075 überwiegend farbige Abbildungen ■ gebunden ■ 98 DM ■ CD-Edition 149 DM\*



■ 1055 Seiten ■ 1247 überwiegend farbige Abbildungen ■ gebunden ■ 98 DM ■ CD-Edition 149 DM\*



■ ca. 1056 Seiten ■ ca. 1000 Abbildungen ■ gebunden ■ 98 DM ■ CD-Edition 149 DM\*



■ ca. 1400 Seiten ■ ca. 1100 farbige Abbildungen u. Übersichten ■ gebunden ■ 98 DM ■ CD-Edition 149 DM\*



■ 1152 Seiten ■ 1100 farbige Abbildungen ■ Tabellen ■ gebunden ■ 98 DM



■ 3183 Seiten ■ 3814 überwiegend farbige Abbildungen ■ 128 Tabellen ■ 16 Karten ■ brüschiert ■ 248 DM

\*Empfohlener Verkaufspreis, Stand Juli 1997

Die 1200 Quizkarten sind nach sechs Themengebieten geordnet, die an dem farbigen Balken auf der Vorderseite zu erkennen sind. Die sechs Farben stehen für

- Politik und Geschichte
- Gesellschaft und Unterhaltung
- Natur, Wissenschaft und Technik
- Kultur
- Film und Fernsehen
- Sport und Freizeit



Auf der Rückseite jeder Karte gibt es fünf Fragen mit jeweils drei Antwortmöglichkeiten; die richtige Lösung ist durch Fettdruck hervorgehoben. Gewinner des Spiels kann nur werden, wer mit Erreichen des Jahres 2000 aus mindestens vier der sechs Wissensgebiete aufgrund richtiger Antworten eine Quizkarte gewonnen hat.

**Die Spielfiguren.** Jeder Teilnehmer wählt eine der sechs farbigen Spielfiguren und versucht, mit seiner Figur so schnell wie möglich das Jahr 2000 zu erreichen.



**Die Jetons mit drei verschiedenen Werten.** Sie können helfen, schneller ins Ziel zu kommen. Der Spieler setzt sie, wenn er glaubt, das Thema der von ihm gewählten Quizkarte besonders gut zu beherrschen.

**Der Würfel.** Er hat anstelle einer Sechse ein Q-Symbol als Glücksbringer: Wird das Q gewürfelt, gilt die Frage automatisch als beantwortet.



## Bevor das Spiel beginnt

**Anzahl der Spieler.** Am »Quiz des 20. Jahrhunderts« können zwei bis sechs Spieler teilnehmen.

2 bis 6 Spieler

**Spielvorbereitung.** Jeder Spieler wählt eine der farbigen Spielfiguren aus und stellt sie auf das Startfeld (das Jahr 1900). Er erhält neun Jetons, die er vor sich ausbreitet:

- ◆ Einen Jeton mit dem Wert 10
- ◆ Drei Jetons mit dem Wert 5
- ◆ Fünf Jetons mit dem Wert 3

Jeder Spieler erhält neun Jetons

Von den restlichen Jetons wird auf die gelben Glücksfelder des Spielbretts je ein Jeton gelegt, und zwar je ein 3er-Jeton auf die Felder 1927 (die »goldenen 20er« Jahre) und 1957 (Aufbruch in den Weltraum), je ein 5er-Jeton auf die Felder 1949 (Gründung der Bundesrepublik Deutschland) und 1989 (Fall der Mauer) sowie ein 10er-Jeton auf das Feld 1969 (der erste Mensch auf dem Mond).

**Der Zufall entscheidet, aus welchen Wissensgebieten Karten auf dem Spielbrett liegen**

Die 1200 Quizkarten werden bunt gemischt und die sechs ersten mit der Bildseite nach oben in die Mitte des Spielbretts gelegt. Nach jedem Spielzug werden diese Karten wieder auf sechs aufgefüllt.

Jeder Spieler würfelt einmal; der mit der höchsten Zahl beginnt (wobei das Q-Symbol als Sechs gilt).

## Die Spielregeln

**Spielzugfolge:**

1. Karte auswählen
2. Jetons setzen
3. Würfeln
4. Frage beantworten

### Die Quizkarte

Der Spieler, der am Zug ist, wählt von den sechs ausliegenden Karten eine aus. Nach dem Setzen der Jetons bestimmt der Würfel, welche der Fragen auf der Rückseite der gewählten Quizkarte er beantworten muss.

### Das Setzen der Jetons

Ein Spieler kann in jeder Runde nach dem Wählen einer Karte einen oder mehrere Jetons setzen (auf den dafür abgeteilten Platz am äußeren Rand der Spielfelder). Der Gesamtwert der gesetzten Jetons darf aber pro Zug 15 nicht überschreiten.

Setzt er z. B. einen 3er-Jeton und antwortet spontan richtig (er nennt nach Vorlesen der Frage sofort die richtige Antwort), so darf er um die doppelte Weite vorrücken, also  $2 \times 3 = 6$  Felder. Antwortet der Spieler überlegt (nach dem Vorlesen der drei Antwortmöglichkeiten), rückt er bei richtiger Antwort drei Felder vor. Beim Höchstensatz von 15 Jetonpunkten und einer spontan richtigen Antwort beträgt die maximale Zugweite folglich  $2 \times 15 = 30$  Felder.

Der Spieler legt die gesetzten Jetons auf das Feld, das er bei einer richtigen Antwort zu erreichen glaubt. Gelingt ihm dies, so erhält er die Jetons zurück. Antwort-



**Pro Spielzug maximal 15 Jetonpunkte setzen**

## Spielvarianten

Die Spieler können vereinbaren, nur mit Quizkarten bestimmter Wissensgebiete zu spielen. In diesem Fall gilt:

- ◆ Bei vier oder fünf Wissensgebieten muss ein Spieler am Ziel wenigstens Karten aus drei verschiedenen Gebieten gesammelt haben
- ◆ Bei zwei oder drei Wissensgebieten aus mindestens zwei Gebieten.

**Bei zwei oder drei Spielern** erhält jeder Teilnehmer vor Spielbeginn die doppelte Anzahl von Jetons, also:

- ◆ Zwei Jetons mit dem Wert 10,
- ◆ Sechs Jetons mit dem Wert 5,
- ◆ Zehn Jetons mit dem Wert 3.

**Expertenrunde**

**2 oder 3 Spieler**



Copyright © 1997 Harenberg Verlag, 44018 Dortmund

Diesem Spiel liegt die von den Kultusministern der Länder beschlossene neue deutsche Rechtschreibung zugrunde

© für die Abbildungen auf den Quizkarten Archiv für Kunst und Geschichte, Berlin (41+2\*); Art Institute of Chicago (1); Associated Press Bildarchiv, Frankfurt/M. (2); Bavaria Bild-agentur, Gauting (2+1\*); Bavaria Bildagentur, Gauting/Klaus Thiele (1); Bavaria Bildagentur, Gauting/TCL (2+1\*); Bavaria Bildagentur, Gauting/Viesti (1); Bayreuther Festspiele GmbH, Festspielarchiv, Bayreuth (1); Bibliothèque Musicale Gustav Mahler, Paris (1); Bibliothèque Nationale, Paris (1); Ludwig Binder & Marianne Thiele, Berlin (6); Botschaft der Föderativen Republik Jugoslawien, Bonn (1); Botschaft der Islamischen Republik Pakistan, Bonn (1); Botschaft der Republik Polen, Bonn (1); Botschaft des Königreichs Marokko, Bonn (1); Botschaft des Königreichs Norwegen, Bonn (1); British Nuclear Fuels, Risley Warrington (1); Bundesbildstelle, Bonn (2); Bundesministerium der Verteidigung, Bonn (1); Centre Européen pour la Recherche Nucléaire CERN, Genf (1); Cinetext Bildarchiv, Frankfurt/Main (35+1\*); Cinetext/FX (1); Citroen Deutschland, Köln (1); Corbis-Bettmann Archive, New York (130+10\*); CSU Geschäftsstelle, München (1); Daimler-Benz AG, Stuttgart (1); Deutsche Presse-Agentur, Frankfurt/M. (174+11\*); Deutsches Institut für Filmkunde, Frankfurt/M. (54); Deutsches Röntgenmuseum, Remscheid (1); Deutsches Theatermuseum, München (2); Deutsches Theatermuseum/Archiv Heinz Köster (2); Deutsches Theatermuseum/Hildegard Steinmetz (3); Carin Drechsler-Marx, New York (5); EMI Electrola GmbH, Köln (1); EMI Electrola/Rankin (1); Engelhard Arzneimittel, Frankfurt/M. (1); Agence Enguérand/Iliade, Paris (2); Eduard N. Fiegel, St. Augustin (2); Flughistorische Forschungsgemeinschaft Gustav Weißkopf, Leutershausen (1); Horst Galuschka, Köln (5); Graphische Sammlung Albertina, Wien (1); Harvard University, Cambridge/USA (1); Christian Heeb, St. Gallen (10+2\*); Markus Hilbich, Berlin (11+2\*); Hochtief AG, Essen (2); Horst-müller Pressebilderdienst, Düsseldorf (84) Ulrich Huse, Dortmund (1); IBM, Stuttgart (3); International Historical Press Photo Collection SVT, Stockholm (23); Jahn, Harald A. Wien (4); Jil Sander, Hamburg (1); Archiv Dr. Karkosch, Gilching (2); Kobal Collection, London (3); kranichphoto, Berlin (7); Kunstsammlung NRW, Düsseldorf (1); Landesbildstelle Berlin (1); Siegfried Lautenwasser, Überlingen (6); Lebrecht Collection, London (2); Leica Camera AG, Solms (1); Reinhard Lintelmann, Espelkamp (1); Rainer Martini/LOOK München (1); Massachusetts Institute of Technology, Cambridge/USA (1); Melde Press, Bonn (1); Maria Mühlberger, München (1); Munch Museet, Oslo (1); Musée d'Orsay, Paris (1); Museum of Modern Art, New York (1); Museum in der Böttcherstraße, Bremen (1); Werner Neumeister, München (4); NSU GmbH, Neckarsulm (1); Oper der Stadt Köln (1); Österreichischer Bundesverband, Wien/Axel Zeininger (2); Bildarchiv Patun, Rodenbach (10+2\*); Polydor, Hamburg/Gimbut (1); Presse- und Informationsamt der Bundesregierung, Bonn (3); Presseamt der Stadt Köln (1); Quelle, Fürth (1); Hans Rauchensteiner, München (1); Ruhkühle AG, Essen (1); Johann Scheibner, Berlin (2); Jost Schilgen, Berlin (2); Ludwig Schirmer, Berlin (1); Pressebild-Agentur Schirmer, Meerbusch (4); Schleswig AG, Rendsburg (1); Schönberg Institute, Los Angeles (1); Sipa Press, Paris (7+2\*); Peter Sorokin, Yorktown Heights (1); Staatsoper unter den Linden, Berlin/Marion Schöne (1); Stella Musical Management, Hamburg (2+1\*); Sterne und Welttraum, Heidelberg/Thomas Helms, Berlin (1); Stiftung Auto-Museum Volkswagen, Wolfsburg (1+1\*); Teatro alla Scala, Mailand (1); Thyssen Transrapid Systems, Kassel (1); Transglobe Agency, Hamburg (1); Transglobe/Haas-Archiv (1); Transglobe/Hasenleithner (7); Transglobe/Marka (1); Transglobe/Markus Merz (1); Transglobe/Miles Ochs Archive (2); Transglobe/Pilz (1); Transglobe/Popperfoto (2); Transglobe/Schoettner (1); Transglobe/TWFS (1); United Nations International Childrens' Fund, New York (1); United States Information Service, Bonn (4+1\*); Jürgen Wassmuth, Dortmund (1); WDR Bildarchiv, Köln (5); Christine Wolf, Witten (1); Wostok Verlag, Berlin (2); ZDF, Mainz (1); ZDF, Mainz/Schäfer (1); Carl Zeiss, Oberkochen (1); Horst Zielske, Göttingen (1\*)

\* auf dem Spielkarton und/oder Spielbrett abgebildet

© für die auf den Quizkarten abgebildeten Kunstwerke Max Beckmann: Selbstbildnis auf gelbem Grund mit Zigarette, 1923; © VG Bild-Kunst, Bonn 1997; Peter Behrens: Lampe für den Großherzog von Hessen, 1902; © VG Bild-Kunst, Bonn 1997; Jacques-Emile Blanche: Porträt Marcel Proust, © VG Bild-Kunst, Bonn 1997; Marc Chagall: Le triomphe de la musique, 1965; © VG Bild-Kunst, Bonn 1997; Salvador Dali: Bildnis Paul Eluard, 1929; © VG Bild-Kunst, Bonn 1997; Th. Th. Heine: Streik der Cimmitschauer Weber, 1903; © VG Bild-Kunst, Bonn 1997; Wassilij Kandinsky: Das erste abstrakte Aquarell, 1910; © VG Bild-Kunst, Bonn 1997; Wassilij Kandinsky: Entwurf mit einem Reiter, 1911; © VG Bild-Kunst, Bonn 1997; Roy Lichtenstein: Goldfish Glass II, 1978; © VG Bild-Kunst, Bonn 1997; René Magritte: Schmerzliche Fort-dauer, 1939; © VG Bild-Kunst, Bonn 1997; Joan Miró: Les échelles, 1953; © VG Bild-Kunst, Bonn 1997; Edvard Munch: Mädchen auf der Brücke, 1927; © The Munch Museum/The Munch Ellingsen Group/VG Bild-Kunst, Bonn 1997; Pablo Picasso: Les desmoiselles d'Avignon, © Succession Picasso/VG Bild-Kunst, Bonn 1997; Pablo Picasso: Selbstbildnis, 1901; © Succession Picasso/VG Bild-Kunst, Bonn 1997; Rudolf Schlichter: Egon Erwin Kisch, 1928; © Galerie Alvensleben, München 1997; Victor Vasarely: Gestalt-Zoeld, 1976; © VG Bild-Kunst, Bonn 1997; Andy Warhol: Camouflage Self-Portrait, 1986; © VG Bild-Kunst, Bonn 1997

Trotz größter Sorgfalt konnten die Urheber des Bildmaterials nicht in allen Fällen ermittelt werden. Es wird ggls. um Mitteilung gebeten.

**In der Risikorunde:  
Spontan antworten;  
der Würfel bestimmt  
die Zugweite**

**Die Qual der Wahl:  
Risikorunde oder  
normaler Spielzug**

**Das Jahr 2000  
genau erreichen**

**Keine vier Farben  
gesammelt:  
25 Felder zurück**

entsprechende Augenzahl vorwärts rücken. Das Vorwärtsrücken des fragenden Spielers in der Risikorunde gilt als ein Zug. Sollte er am Ende der Risikorunde auf einem Glücksfeld stehen, löst er damit eine Bonusrunde aus (siehe Seite 6). Kommt einer der befragten Mitspieler durch richtige Antworten auf ein Glücksfeld, so erhält er zwar den (die) dort eventuell liegenden Jeton(s), löst aber keine Bonusrunde aus, weil er nicht am Zug ist. Der am Zug befindliche Spieler kann keine erneute Risikorunde auslösen.

Ein Spieler ist nicht verpflichtet, die Unwägbarkeiten einer Risikorunde einzugehen. Er kann sich auch entscheiden, eine der ausliegenden Karten wie üblich zu beantworten.

### **Ausliegende Quizkarten**

Nach jedem Spielzug bzw. nach jeder Bonus- und Risikorunde werden die auf dem Spielbrett ausliegenden Karten vom Kartenstapel auf sechs aufgefüllt.

## **Spielende**

Gewonnen hat der Spieler, der als Erster genau auf das Jahr 2000 zieht. Müsste ein Spieler (durch eine falsche Strategie oder das Würfeln des Q-Symbols) über das Feld 2000 hinausziehen, so bleibt seine Figur auf dem bisherigen Feld stehen, und er hat in der (den) nächsten Runde(n) erneut die Gelegenheit, das Ziel zu erreichen.

### **Quizkarten sammeln**

Ein Spieler hat nur dann gewonnen, wenn er beim Erreichen des Jahres 2000 eine Quizkarte aus vier der sechs Wissensgebiete mindestens gewonnen hat. Erreicht ein Spieler das Ziel ohne die notwendige Zahl von unterschiedlichen Spielkarten, wird seine Figur 25 Felder zurückversetzt (auf das Jahr 1975), und er hat noch einmal die Chance, die noch fehlende(n) Karte(n) zu sammeln und das Ziel anzusteuern.

tet er falsch oder erreicht er das Feld nicht, bleiben die Jetons auf dem Feld liegen und werden von dem Spieler aufgenommen, der als nächster dieses Feld erreicht.

- Das Glück, das Q zu würfeln (und damit doppeltweit ziehen zu dürfen), kann in bestimmten Spielsituationen also die eigene Strategie durchkreuzen.

### **Das Würfeln**

Der Würfel entscheidet, welche Frage der Spieler auf der von ihm ausgewählten Quizkarte beantworten muss:

- ◆ Würfelt er eine Eins bis Fünf, so liest der links von ihm sitzende Mitspieler die entsprechende Frage auf der ausgewählten Karte vor
- ◆ Würfelt er das Q-Symbol, darf der Spieler seine Figur – ohne antworten zu müssen – doppeltweit vorwärts ziehen. Ein Vorlesen erübrigt sich, der Spieler bekommt jeweils die Quizkarte.

Beim Antworten gibt es zwei Möglichkeiten:

- ◆ Spontanes Antworten ohne Vorlesen der Antwortalternativen
- ◆ Überlegtes Antworten nach Vorlesen der drei Antwortalternativen.

**Die richtige Antwort.** Antwortet ein Spieler spontan (ohne die drei Antwortmöglichkeiten zu kennen) richtig, zieht er zwei Felder vor. Hat er zuvor Jetons gesetzt, darf er um das Doppelte des Wertes vorrücken, der sich aus dem Wert der Jetons ergibt, im Höchstfall um 30 Felder (siehe nebenstehende Seite: Das Setzen der Jetons).

Lässt sich der Spieler die drei möglichen Antworten vorlesen und entscheidet sich für die richtige (fett gedruckte) Antwort, so darf er mit seiner Figur um ein Feld vorwärts ziehen. Hat er zuvor Jetons gesetzt, rückt er um den einfachen gesetzten Jetonwert vor. In beiden Fällen bekommt er die beantwortete Karte.

**Bei einer falschen Antwort** bleibt die Figur des Spielers stehen. Die richtige Antwort wird vorgelesen und die gespielte Karte aus dem Spiel genommen.

**Beispiel:** Ein Spieler steht auf dem Feld 1950. Er wählt eine Karte und setzt darauf einen Ser- und einen Zer-Jeton. Bei einer richtigen spontanen Antwort dürfte er

**Der Würfel bestimmt,  
welche Frage beant-  
wortet werden muss**

**Q-Symbol gewürfelt:  
Vorwärts ziehen  
ohne zu antworten**

**Spontane Antwort:  
Zwei Felder vor  
Überlegte Antwort:  
Ein Feld vorrücken**

**Richtig geantwortet:  
Quizkarte einsammeln**

**Falsch geantwortet:  
Figur bleibt stehen**

2 x 8 = 16 Felder vorrücken; er legt seine beiden Jetons deshalb auf das Feld 1966. Beantwortet er die Frage ohne Vorlesen der drei Antwortmöglichkeiten – also spontan – richtig, rückt er 16 Felder vor und erhält seine gesetzten Jetons zurück. Antwortet er falsch, muss er auf dem Feld 1950 verharren, während seine Jetons auf dem Feld 1966 liegen bleiben. Beantwortet der Spieler die Frage erst nach dem Vorlesen der drei Antwortmöglichkeiten richtig, darf er nur den einfachen Wert der gesetzten Jetons (8) vorrücken, kommt also auf das Feld 1958, seine Jetons bleiben auf dem Feld 1966 liegen.

Würfelt der Spieler das Q, so gilt seine Frage als spontan beantwortet und er zieht 2 x 8 Felder vor, kommt also auf das Feld 1966 gewinnt die Quizkarte und erhält die dort liegenden Jetons zurück.

Grundsätzlich gilt, dass mehrere Spielfiguren gleichzeitig auf demselben Feld stehen dürfen.

### Glücksfelder und Bonusrunde

Wer beim Vorwärtsziehen als Erster auf eines der fünf gelben Glücksfelder kommt, gewinnt den dort zu Spielbeginn deponierten Jeton. Außerdem wird jedesmal eine Bonusrunde eingeläutet, in der der Spieler sein Wissen gegen die Uhr unter Beweis stellen kann:

Der Spieler, der auf ein Glücksfeld gekommen ist, würfelt (z. B. eine Zwei) und muss versuchen, innerhalb von 60 Sekunden die entsprechende Frage (Zwei) der fünf noch ausliegenden Quizkarten spontan zu beantworten. Würfelt der Spieler das Q-Symbol, darf er selbst entscheiden, welche der fünf Fragen er beantworten möchte.

Die Fragen werden ihm von einem (oder mehreren) Mitspieler(n) in beliebiger Reihenfolge vorgelesen: Er hat nur die Möglichkeit, je Frage einmal spontan zu antworten oder zu passen. Für jede spontan richtig beantwortete Frage rückt er um den »Wert« der Frage vor (bei Frage 2 jeweils um zwei Felder) und gewinnt die Quizkarte. Bei falschen Antworten bleibt er stehen.

**Beispiel:** Hat ein Spieler eine Vier gewürfelt, so rückt er für jede spontan richtig beantwortete Frage um vier Felder vor; bei Beantwortung aller fünf Fragen kann er demnach 20 Felder (5 x 4) vorziehen, beantwortet er

z.B. nur zwei Fragen, rückt er acht Felder (2 x 4) vor. Das Vorrücken in der Bonusrunde gilt als ein Zug.

Sollte ein Spieler nach Abschluss seines Zuges erneut auf einem Glücksfeld stehen, löst er damit automatisch eine weitere Bonusrunde aus. Die dafür notwendigen Quizkarten werden vom Kartenstapel genommen.

### Graue Unglücksfelder

Kommt ein Spieler auf ein graues Unglücksfeld (die den Ersten und Zweiten Weltkrieg sowie den Balkankrieg 1992–1995 markieren), so darf er keine Jetons einsetzen. Er kommt also nur langsam vorwärts, und zwar:

- ◆ Bei einer richtigen spontanen Antwort sowie beim Würfeln des Q-Symbols zwei Felder
- ◆ Bei einer richtigen überlegten Antwort ein Feld.

Bei einer richtigen Antwort erhält der Spieler die beantwortete Karte – ebenso beim Würfeln des Q-Symbols. Bei einer falschen Antwort muss er auf dem grauen Unglücksfeld stehen bleiben; die Karte wird aus dem Spiel genommen.

### Risikorunde

Ein Spieler kann eine Risikorunde auslösen, wenn seine Figur am Anfang oder Ende seines Spielzugs auf einem Feld steht, dessen Jahreszahl mit der Jahreszahl identisch ist, die auf einer der auf dem Spielfeld ausliegenden Quizkarten zu sehen ist. In diesem Fall fordert er seine Mitspieler zur Risikorunde auf:

- ◆ Er wählt für jeden Mitspieler eine beliebige der ausliegenden Karten aus
- ◆ Die Mitspieler würfeln und müssen die ihrer gewürfelten Augenzahl entsprechende Frage der ihnen zugeteilten Karte spontan beantworten
- ◆ Würfelt ein Mitspieler das Q, gilt die Frage als beantwortet.

Bei einer richtigen Antwort des Mitspielers darf dieser um seine gewürfelte Augenzahl vorwärts ziehen und gewinnt die Quizkarte. Würfelt er das Q-Symbol, zieht er sechs Felder vor. Bei einer falschen Antwort bleibt er auf dem Feld stehen und der fragende Spieler, der die Risikorunde ausgelöst hat, darf nun seinerseits um die

**Auf Unglücksfeldern:  
Kein Setzen von Jetons**

**Risiko: Das Duell  
mit den Mitspielern**

