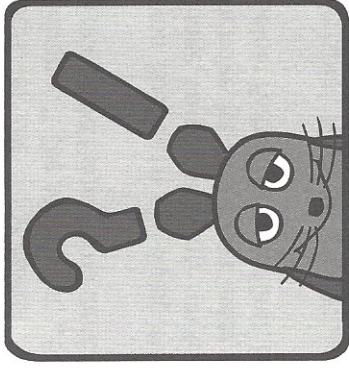


FRAG

doch mal...



Das clevere Spiel um spannenden Fragen und interessante Antworten für 2 bis 6 Personen ab 6 Jahren

Inhalt:

- 110 Karten
- 18 Plättchen (je 6 x Maus, Ente und Elefant)
- 6 Spielsteine
- 1 Spielplan
- 1 Spielanleitung



Spielziel:

Alle Spieler versuchen möglichst schnell das Zielfeld zu erreichen.

Spielvorbereitung:

Vor dem ersten Spiel löst ihr die 18 Plättchen vorsichtig aus der Stanztafel. Legt den Spielplan in die Tischmitte und mischt die Karten gut durch. Legt die Karten mit den Fragen nach oben neben den Spielplan. Nun wählt jeder von euch eine Spielfigur, stellt diese auf das Startfeld und nimmt sich jeweils ein Maus-, Ente- und Elefant-Plättchen in seiner Farbe und legt diese vor sich. Dann kann es losgehen!

Spielablauf:

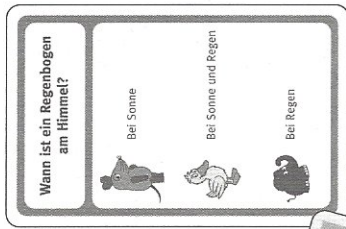
Der jüngste Spieler beginnt. Dann wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wenn du an der Reihe bist, nimmst du die oberste Karte vom Stapel. Lies die Frage laut vor. Unter der Frage wird dir von der Maus, der Ente und dem Elefanten jeweils eine mögliche Antwort angeboten. Lies diese drei Antwortmöglichkeiten laut vor und sage dabei immer, von wem die Antwort kommt, von der Maus, vom Elefanten oder von der Ente.

Achte beim Vorlesen darauf, dass die Rückseite der Karte nicht sichtbar ist. Auch der Spieler, der vorliest, darf sich die Rückseite nicht angucken.

Beispiel: Die Frage lautet: „Wann ist ein Regenbogen am Himmel?“. Die Maus sagt: „Bei Sonne“, die Ente sagt: „Bei Sonne und Regen“ und der Elefant sagt: „Bei Regen“.

Nun überlegen alle Mitspieler – auch der Spieler, der die Frage vorgelesen hat, im Geheimen, welche Antwort die richtige ist. Dazu legt jeder das entsprechende Plättchen seiner Farbe (Maus, Elefant, Ente) verdeckt vor sich.

Beispiel: Wenn du der Meinung bist, der Regenbogen sei bei Sonne am Himmel, dann legst du dein Maus-Plättchen verdeckt vor dir ab. (s.o.)

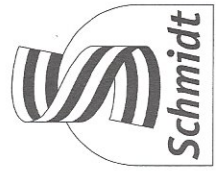
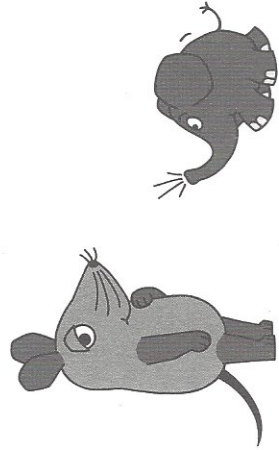


Nachdem sich alle Spieler entschieden haben, dreht ihr eure Plättchen um. Ob ihr richtig liegt, seht könnt ihr mit der Rückseite der Karte überprüfen. Dort sind die Maus, die Ente oder der Elefant mit der richtigen, ausführlchen Antwort abgebildet.

Der Reihe nach überprüft jetzt jeder, ob er sich für die richtige Antwort entschieden hat. Wenn das der Fall ist, darf er mit seiner Spielfigur auch ein Feld vorwärts rücken. Der Spieler, der Frage und Antworten vorgelesen hat, darf, wenn er die richtige Antwort gewählt hat, zwei Felder vorwärts gehen. Wer auf eine falsche Antwort gesetzt hat, bleibt mit seiner Figur stehen. Nachdem alle die Antworten geprüft haben, kommt die Karte zur Seite und der nächste Spieler ist an der Reihe. Er nimmt eine neue Karte vom Stapel und liest die Frage und die drei Antwortmöglichkeiten vor.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine Figur ins Zielfeld gebracht hat. Dieser Spieler hat gewonnen. Sollten mehrere Spieler gleichzeitig das Zielfeld erreichen, gibt es mehrere Gewinner.



© Schmidt Spiele GmbH
Ballistrat, 10, D-12269 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.gamemob.de
Made in Germany

© I. Schmitt-Menzel/Friedrich Streich
Illustration: Udo Schöbhel
Die Sendung mit der Maus, WDR
Lizenzagentur: BAWARIA SONOR, 82031 Giesingsteig
Design des „Frag doch mal...“-Logos: Udo Schöbhel