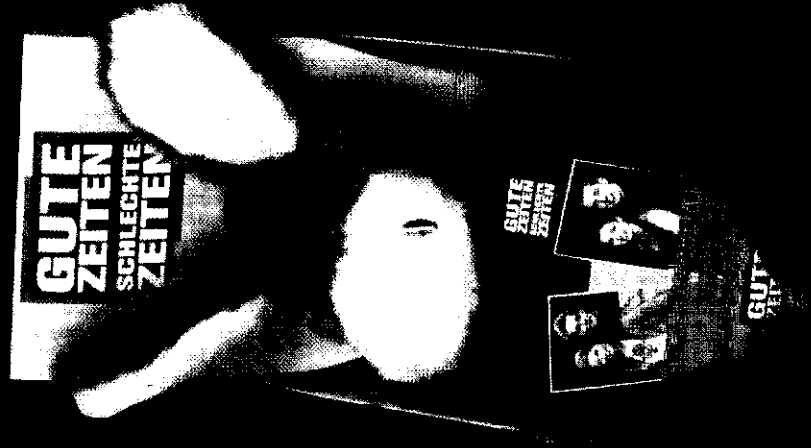
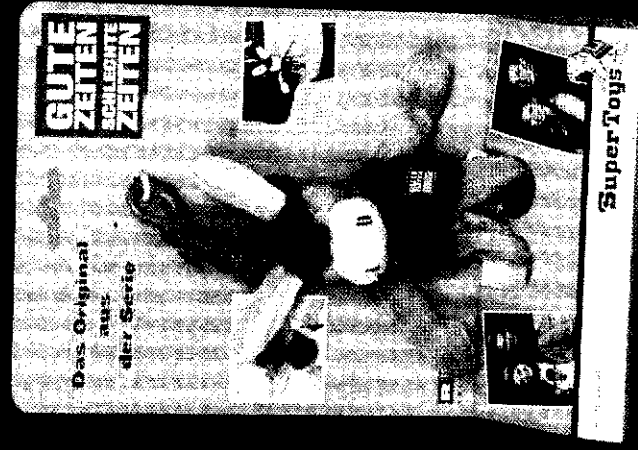


Hol' Dir Conny,
das offizielle GZSZ
Maskottchen!



Erhältlich im Spielzeug-Fachhandel
und in gutsortierten Warenhäusern.

GUTE ZEITEN SCHLECHTE ZEITEN QUIZ



Spieltyp: Quiz mit 1008 Fragen aus 6 Wissensgebieten
Anzahl der Spieler: 2–6
Alter: ab 10 Jahre
Spieldauer: 30–45 Minuten
Inhalt: 1 Spielplan
6 Infokarten
1 Zahlenwürfel
120 Farbchips
1 Spielanleitung

Kurzbeschreibung

Das Quizspiel umfaßt 168 Spielkarten, die jeweils eine Frage aus jedem der 6 Wissensgebiete auf der Vorderseite und die dazugehörige Antwort auf der Rückseite enthalten. Jedem Wissensgebiet sind eine Farbe und entsprechende Farbchips zugeordnet. Jede richtig beantwortete Frage wird mit einem Farbchip belohnt. Ein Spieler darf nicht mehr als 3 Chips der gleichen Farbe anhäufen. Es gewinnt der Spieler, der als erster mindestens einen Farbchip aus jedem der 6 Wissensgebiete besitzt.

Spielanleitung

Der Spielplan besteht aus einem Rundkurs mit zwei konzentrischen Kreisen, der von drei Übergangs- bzw. Tauschfeldern unterbrochen wird. Jeder Mitspieler erhält eine farbige Spielfigur, die auf dem entsprechenden Startfeld des Spielplans eingesetzt wird und eine Infokarte, die die Symbole und ihre Bedeutung erklärt. Zur Fortbewegung wird der Reihe nach gewürfelt; gezogen wird immer in Pfeilrichtung. Der Übergang von einem Kreis zum anderen ist auf den sechs Übergangs- bzw. Tauschfeldern möglich.

Spielablauf

Der aktive Spieler würfelt und rückt dann die entsprechende Anzahl Felder vor. Dabei werden die bereits von fremden Spielfiguren besetzten Felder übersprungen und nicht mitgezählt.

Hat der Spieler seinen Zug beendet, zieht der links von ihm sitzende Mitspieler eine Spielkarte aus dem Kartenstapel und stellt ihm die dem Farbfeld/Wissensgebiet entsprechende Frage.

Beantwortet der Spieler die Frage richtig, erhält er einen Chip in der jeweiligen Farbe. Wird die Frage falsch beantwortet, ist der nächste Spieler am Zug.

Spurwechsel:

Von einem Kreis zum andern kann nur dann gewechselt werden, wenn ein Spieler auf einem Übergangs- bzw. Tauschfeld zum Stehen kommt.

Farbchips tauschen:

Besitzt ein Spieler drei Chips der gleichen Farbe, muss er sie gegen einen Chip einer beliebigen Farbe eintauschen. Dies ist jedoch nur möglich, wenn er sich auf einem Übergangs- bzw. Tauschfeld befindet.

Auswahl des Wissensgebietes:

Um Einfluß auf die Auswahl des Wissensgebietes zu nehmen, darf ein Spieler – gegen Abgabe eines oder mehrerer bereits gewonnener Farbchips – seine Zugweite um ein oder entsprechend mehr Felder vergrößern oder verringern.

Herausforderung:

Wenn ein Spieler erkennt, dass ein Mitspieler einen Farbchip besitzt, welchen er benötigt, kann er diesen herausfordern. Zieht er über die Spielfigur des Mitspielers hinweg, kann er wählen, ob er die Wissenfrage des Zielfeldes beantwortet (s.o.) oder dem überholten Spieler eine Frage aus einem von ihm ausgesuchten Wissensgebiet stellt. Dazu zieht er selbst eine Spielkarte aus dem Kartenstapel. Antwortet der Mitspieler richtig, ist der nächste am Zug. Wird die Frage falsch beantwortet, erhält der Herausforderer vom Verlierer einen Farbchip aus dem jeweiligen Wissensgebiet.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler einen Farbchip aus jedem der 6 Wissensgebiete besitzt.