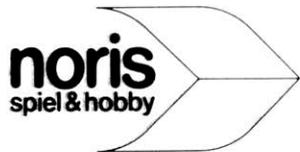




KREATIV QUIZ

*Das große Spielvergnügen
für die ganze Familie:
Acht verschiedene Ratespiele in einem!*

Spielanleitung



noris spiel & hobby
Georg Reulein GmbH + Co. KG
Waldstraße 38
90763 Fürth/Bay.
Telefon 09 11 / 9 70 80-0



Hinweis:

Dieses Rategebiet macht allen Mitspielern und vor allem Kindern viel Spaß. Bei den Antworten kommt es darauf an, daß sie sinngemäß richtig sind. Bitte nicht zu ernst nehmen!

*...und nun viel Spaß
mit dem Kreativ-Quiz!*

Jede Karte dieses Rategebietes enthält auf jeder Seite fünf lustige Scherzfragen und die entsprechenden Antworten.

Der linke Nachbar des Spielers zieht die letzte Karte des Rategebietes „Über Scherzfragen lachen“ und bestimmt eine Kartenseite.

Dann macht der Spieler einen Wurf mit dem Würfel.

Bei einem Ergebnis von 1 – 5 steht fest, welche Frage vorgelesen wird.

Würfelt der Spieler dagegen eine „6“, darf er selbst eine der fünf Ziffern bestimmen.

Wenn der linke Nachbar die Frage vorgelesen hat, muß der Spieler versuchen, die richtige Antwort zu finden.

Gelingt ihm das, bekommt er den entsprechenden Chip.

Gelingt ihm das nicht, geht er leer aus.

sind, z.B. „Energieanlagen-Elektroniker“ anstelle von „Elektriker“.
Die Beschreibungen sind jedoch so formuliert, daß sie als Antwort eine allgemeine Bezeichnung ermöglichen. Auch sind sie der Einfachheit halber meist in der männlichen Form abgefaßt.

Variante:

Man kann, um das Spiel schwieriger zu gestalten, nur einen Teil der Beschreibung vorlesen, z.B. nur den ersten Satz. Dies muß jedoch vor Spielbeginn vereinbart werden.



Natur und Umwelt schützen

Jede Karte dieses Rategebietes hat drei Fragen mit je drei Auswahlantworten auf jeder Kartenseite.

Die Fragen auf den Karten sind von 1 – 6 durchnummeriert.

Der linke Nachbar zieht die letzte Karte aus dem Rategebiet „Natur und Umwelt schützen“, während der Spieler eine der sechs Fragen erwürfelt.

Der linke Nachbar liest die Frage sowie die drei Auswahlantworten laut vor.

Der Spieler muß sich nun für eine der drei Antworten entscheiden, denn nur eine davon ist richtig.

Tippt er richtig, bekommt er den entsprechenden Chip.

Liegt er falsch, gibt es nichts.

Hinweis:

Dieses Rategebiet ist aufgrund der Fragestruktur mit jeweils drei Auswahlantworten ideal für Kinder geeignet. Außerdem wird Interessantes über Tiere und Pflanzen sowie umweltgerechtes Verhalten spielerisch vermittelt.

Variante:

Wenn das Spiel etwas schwieriger gestaltet werden soll, kann man auf die Angabe der drei Auswahlantworten verzichten.

Der Spieler muß dann sinngemäß selbst die richtige Antwort finden, was nicht immer einfach ist.



Spieler: 2 – 12

Alter: ab 8 Jahre/Erwachsene

Inhalt: **220 Karten** mit über 2400 Fragen, Aufgaben und Begriffen
6 Spielfiguren aus Holz
8 Spielscheiben für den variablen Spielparcours mit Kurzspielregeln auf den Rückseiten
8 x 6 Wissens-Chips in den 8 Farben der Spielscheiben
18 Joker-Chips (+4 Ersatz-Chips)
3 Augwürfel
Sortierkasten für die Spielkarten
1 Malblöckchen
8 Register-Trennkarten zum Ordnen der Rategebiete
Spielanleitung

Die acht Rategebiete:

1. Flotte Sprüche ergänzen
2. Menschen kennen
3. Sich in der Welt auskennen
4. Berühmte Personen erraten
5. Begriffe zeichnen
6. Berufe erkennen
7. Natur und Umwelt schützen
8. Über Scherzfragen lachen

Inhaltsverzeichnis

Die Grundidee des Kreativ-Quiz	4
Grundspielregel	5
Spielvorbereitung	5
Ziel des Spieles	6
Spielverlauf	7
Ende des Spieles	8
Weitere Hinweise	8
Die Spielregeln der einzelnen Ratespiele:	8
1. „Flotte Sprüche ergänzen“	9
2. „Menschen kennen“	10
3. „Sich in der Welt auskennen“	10
4. „Berühmte Personen erraten“	11
5. „Begriffe zeichnen“	12
6. „Berufe erkennen“	13
7. „Natur und Umwelt schützen“	14
8. „Über Scherzfragen lachen“	15

Die Grundidee

Das Kreativ-Quiz enthält das Spielmaterial für acht unterschiedliche Ratespiele. Man kann während einer Spielrunde alle acht Ratespiele spielen, man kann aber auch auf das eine oder andere Ratespiel verzichten. Dies ist in erster Linie dadurch möglich, daß der Spielplan – der Parcours, auf dem die Spieler mit ihren Figuren ziehen – aus acht einzelnen Scheiben zu einem Rundkurs zusammengesetzt wird. Dabei entspricht jede Scheibe einem Spiel. Werden alle acht Ratespiele gespielt, besteht der variable „Spielplan“ aus allen acht Scheiben. Verzichtet man auf ein Ratespiel, so muß man nur die entsprechende Scheibe entfernen und die dazugehörigen Karten und Wissens-Chips aus dem Spiel nehmen. Dem Spielverlauf tut dies keinen Abbruch.

Die Vorteile einer solchen Spielform

1. Es kommt große Abwechslung in die Spielrunde.
2. Durch die unterschiedlichen Ratespiele kommt jeder Spielertyp auf seine Kosten.
3. Durch die Möglichkeit, Ratespiele wegzulassen und sich sein eigenes, individuelles Spiel zusammenzustellen, kann man auf den Wissensstand und das Alter der Spieler Rücksicht nehmen. So kann man das Spiel mehr auf Erwachsene oder auf Kinder abstimmen, aber auch durch ein „Mix“ eine klassische Spielform entstehen lassen.

Maximal 2 Minuten hat nämlich der Spieler Zeit, den Begriff zeichnerisch darzustellen.

Dabei ist es selbstverständlich verboten, den Begriff zu schreiben.

Alle anderen Spieler der Runde raten mit und haben ausnahmsweise ebenfalls die Chance, einen Chip zu bekommen.

Der Spieler der Spielrunde, der als erster – innerhalb des Zeitlimits – den gezeichneten Begriff errät, bekommt

- a) auf einem Frage-Feld den Wissens-Chip dieses Rategebietes (und falls er diesen schon besitzt, einen anderen seiner Wahl!)
- b) auf einem Joker-Feld einen Joker-Chip.

Der Spieler, der gezeichnet hatte, bekommt dann ebenfalls den entsprechenden Chip.

Wurde der Begriff nicht erraten, gibt es für niemanden einen Chip.

Hinweis:

Es handelt sich hier um das kreativste Rategebiet, bei dem noch dazu die gesamte Spielrunde beteiligt ist, und ein zusätzlicher Spieler einen Chip bekommen kann.

Variante:

Man kann das Zeitlimit zum Erraten des gezeichneten Begriffes jederzeit nach oben oder unten verändern, z.B. 1 oder 3 Minuten. Dies muß jedoch vor Spielbeginn vereinbart werden.



Jede Karte dieses Rategebietes bringt auf der Vorder- und auf der Rückseite je drei witzige Darstellungen eines Berufes.

Die Berufsbeschreibungen sind von 1 – 6 durchnummeriert.

Der linke Nachbar zieht die letzte Karte aus dem Rategebiet „Berufe erkennen“.

Währenddessen würfelt der Spieler einmal und bestimmt dadurch eine Berufsbeschreibung, welche sein linker Nachbar laut vorliest.

Errät der Spieler den gesuchten Beruf, bekommt er den entsprechenden Chip.

Liegt er falsch, geht er leer aus.

Hinweis:

Als Berufsbezeichnungen wurden allgemeine, im normalen Sprachgebrauch übliche Ausdrucksweisen verwendet.

Es ist der Redaktion bekannt, daß viele Berufe eine sehr fachspezifische Bezeichnung tragen, die jedoch in der Allgemeinheit weitgehend unbekannt

Gelingt ihm das, bekommt er den entsprechenden Chip.

Errät er die Persönlichkeit nicht, gibt es nichts.

Hinweis:

Die aufgeführten Daten und Fakten aus den Biographien der ausgewählten berühmten Persönlichkeiten können u.U. in verschiedenen Lexika oder anderen Nachschlagewerken geringfügig voneinander abweichen, bzw. mit anderen Worten dargestellt sein. Die vorliegenden Biographien sind so sorgfältig recherchiert, wie es der Redaktion möglich war.



Vorab gleich ein wichtiger Hinweis:

Bei diesem Ratespiel gibt es zwei Chips zu gewinnen: Einen für den Zeichner und einen für den schnellsten Rater!

Jede Karte dieses Rategebietes enthält auf der Vorderseite 3 x 6 Begriffe und auf der Rückseite 3 x 6 Begriffe, die doppelt durchnummeriert sind.

Der Spieler bekommt das Malblöckchen oder ein anderes Stück Papier und besorgt sich einen Bleistift o.ä..

Dann nimmt er zwei Würfel und macht nacheinander mit jedem Würfel einen Wurf.

Der erste Wurf bestimmt einen Sechser-Begriffsblock, der zweite Wurf bestimmt den Begriff innerhalb dieses Blocks.

Erst wenn beide Würfe gemacht sind, zieht der **Spieler selbst** die letzte Karte des Rategebietes „Begriffe zeichnen“ und prägt sich den erwürfelten Begriff ein, ohne daß andere Spieler mitlesen dürfen.

Ein Spieler der Runde nimmt jetzt die Zeit mit der Armbanduhr.

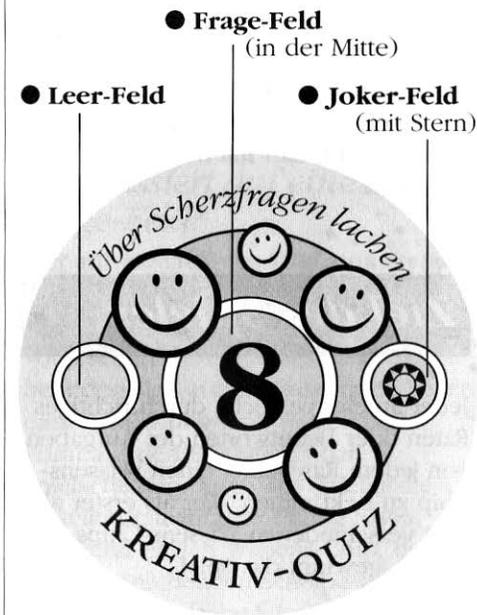
Grundspielregel

Spielvorbereitung

Hinweis: Vor dem ersten Spielen müssen die gestanzten Teile aus den Kartons ausgebrochen werden.

Der variable „Spielplan“

Für jedes der acht Rategebiete gibt es eine runde Scheibe. Auf der Vorderseite jeder Scheibe befinden sich jeweils drei Zugfelder des Parcours:



Auf der Rückseite jeder Scheibe befindet sich eine Kurzanleitung, damit man sich bei Unsicherheiten während eines Spieles schnelle Informationen holen kann.

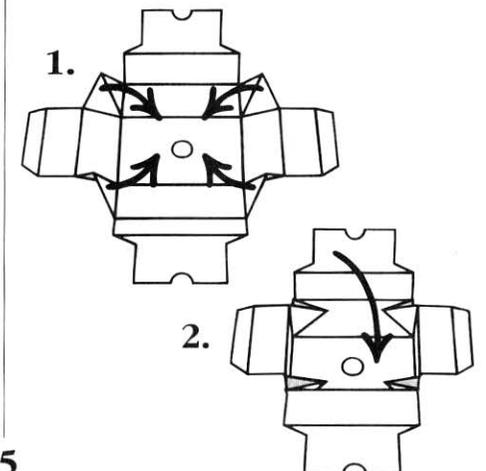
Zu Beginn des Spieles werden die acht Scheiben mit den Vorderseiten nach oben **zu einem Kreis** gruppiert. Es ergibt sich **ein Rundkurs** mit insgesamt 24 Zugfeldern. Bei Verwendung von weniger Spielscheiben wird der Rundkurs entsprechend kürzer. Es ist jedoch nicht sinnvoll, weniger als drei Scheiben zu verwenden.

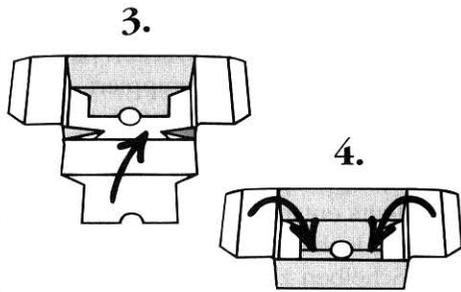
Die Fragekarten

Das Spiel enthält 220 Fragekarten. Die Karten müssen zuerst nach Fragegebieten geordnet werden. Die seitliche Beschriftung hilft dabei.

Vier Fragegebiete enthalten je 27 Karten, die anderen vier Fragegebiete je 28 Karten. Mit Hilfe der beiliegenden acht Register-Trennkarten können die einzelnen Fragegebiete voneinander getrennt und anschließend komplett in den beiliegenden Sortierkasten gestellt werden. Dieser Kasten wird in die Mitte des Parcours gestellt.

So wird der Sortierkasten zusammengefaltet:

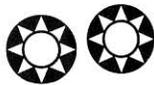




Die Wissens-Chips

Das Spiel enthält in den acht Farben der Rategebiete jeweils sechs Wissens-Chips. Vor Spielbeginn werden diese sortiert. Dann legt man **pro Spieler in jeder Farbe einen Wissens-Chip** außerhalb jeder Spielscheibe ab.

Bei fünf Spielern liegen demnach bei jeder Spielscheibe fünf Wissens-Chips in der Farbe der Scheibe bereit, bei drei Spielern benötigt man nur drei Wissens-Chips pro Scheibe usw.



Die Joker-Chips

Zum Spiel braucht man 18 Joker-Chips. Diese werden vor Spielbeginn bereitgelegt. Im Laufe des Spieles gehen sie Stück für Stück in den Besitz der Spieler über und werden immer wieder gegen Wissens-Chips eingetauscht.



Die Spielfiguren

Jeder Spieler bekommt eine Spielfigur und postiert sie auf einem Leer-Feld einer beliebigen Scheibe, wobei auf einer Scheibe vor Spielbeginn möglichst nicht mehrere Figuren stehen sollten (es sei denn, man spielt z.B. zu viert mit nur drei Rategebieten). Im Normalfall startet also jeder Spieler auf einer anderen Scheibe.

Hinweis:

Das Kreativ-Quiz enthält sechs Spielfiguren. Sollten bei einer Spielrunde mehr als sechs Personen mitspielen, so spielen zwei oder mehr Spieler zusammen und verwenden eine Spielfigur. Solche Spielpaare gelten als ein Spieler, dürfen sich gegenseitig helfen und wechseln sich beim Würfeln ab.

Die Würfel

Das Spiel enthält drei normale Augwürfel. Dadurch können sich benachbarte Spieler einen Würfel „teilen“, und der Würfel muß nicht umständlich weitergereicht werden.

Den Spielbeginner ermitteln

Zum Schluß der Vorbereitung würfelt der Spieler einmal. Wer die höchste Zahl erreicht, darf mit dem Spiel beginnen.



Jeder Spieler versucht, durch richtiges Raten oder Beantworten der Aufgaben von jedem Rategebiet einen Wissens-Chip zu bekommen. Wer als erster alle acht verschiedenen Wissens-Chips besitzt, gewinnt das Spiel.

Hinweis:

Spielt man mit weniger als acht Rategebieten (und damit mit weniger Spielscheiben) gewinnt derjenige, der als erster von jedem Rategebiet, das zum Einsatz kam, einen Wissens-Chip besitzt.

Das ist nicht immer einfach, weil auch die wahren Geschichten oft absolut unglaublich klingen.

Tippt der Spieler richtig, bekommt er den Chip.

Liegt er daneben, geht er leer aus.

Hinweis:

Da sich gerade die Fakten unserer Erde durch politische, technische oder wirtschaftliche Entwicklungen laufend ändern, kann für die Richtigkeit der Geschichten nur bis zum Redaktionsschluß im Juni 1992 garantiert werden. Es muß auch darauf hingewiesen werden, daß unterschiedliche Nachschlagewerke oder Lexika über ein und dasselbe Ereignis manchmal unterschiedliche Angaben machen, was oft auf das Erscheinungsjahr eines solchen Werkes zurückzuführen ist.

Die vorliegenden Geschichten sind nach bestem Wissen und Gewissen der Redaktion recherchiert.



Jede Karte dieses Wissensgebietes stellt auf der Vorder- und auf der Rückseite je zwei berühmte Persönlichkeiten der Gegenwart oder der Vergangenheit in einer Kurzbiographie vor. Die vier Lebensbeschreibungen sind von 1 – 4 durchnummeriert.

- 1 = Kunst & Kultur
- 2 = Wissenschaft & Forschung
- 3 = Sport, Show, Film & Fernsehen
- 4 = Philosophie & Politik

Der linke Nachbar des Spielers zieht die letzte Karte aus dem Rategebiet „Berühmte Personen erraten“, und der Spieler würfelt einmal.

Bei einem Wurfresultat von 1 – 4 ist eindeutig festgelegt, welche Biographie vorgelesen wird.

Bei einer „5“ hat der Spieler die Wahl zwischen den Biographien 1 und 2 auf der Vorderseite, bei einer „6“ darf er wählen zwischen den Biographien 3 und 4 auf der Kartenrückseite.

Wenn feststeht, welche Lebensbeschreibung vorgelesen wird, gibt der linke Nachbar diese zum besten.

Anschließend muß der Spieler erraten, um welche Persönlichkeit es geht.

2 Menschen kennen



Der Spieler wählt einen beliebigen anderen Spieler der Runde aus.

Der „Auserwählte“ zieht die letzte Karte aus „Menschen kennen“ und wählt eine der beiden Kartenseiten.

Danach liest der „Auserwählte“ die fettgedruckte Situation und alle vier Reaktionen laut vor.

Nun entscheidet sich der „Auserwählte“ für eine der vier genannten Reaktionen, läßt sich aber keinesfalls anmerken, wofür er sich entschieden hat.

Zur besseren Kontrolle sollte er die entsprechende Ziffer auf einem Zettelchen notieren.

Jetzt muß der Spieler seine „Menschenkenntnis“ beweisen: Er muß im ersten Versuch erraten, wofür sich der „Auserwählte“ entschieden hatte.

Gelingt ihm das auf Anhieb, bekommt er den entsprechenden Chip.

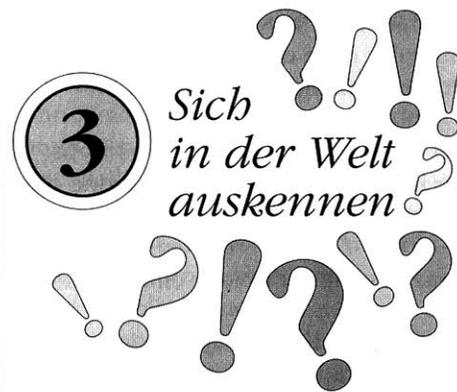
Rät er im ersten Versuch falsch, gibt es nichts.

Wichtig!

Auch wenn sich der „Auserwählte“ im richtigen Leben anders verhalten würde, muß er sich in diesem Spiel für eine der vier Reaktionen entscheiden.

Variante:

Man kann auch vereinbaren, daß der Spieler zwei Versuche hat, um die gewählte Reaktion zu erraten. Dann steigen die Gewinnchancen erheblich.



Jede Karte dieses Rategebietes hat auf der Vorder- und auf der Rückseite je drei „Wahr-Unwahr-Geschichten“. Diese sind von 1 – 6 durchnummeriert.

Der linke Nachbar zieht die letzte Karte aus dem Rategebiet „Sich in der Welt auskennen“, der Spieler macht währenddessen einen Wurf mit dem Würfel. Danach liest der linke Nachbar die erwürfelte Geschichte vor.

Es wird immer über eine kuriose Angelegenheit aus irgendeinem Teil der Welt berichtet.

Der Spieler muß sich nach dem Vorlesen entscheiden, ob die Geschichte wahr oder unwahr ist.

Spielverlauf

Das Ziehen

Ein Spieler, der an der Reihe ist, hat grundsätzlich einen Wurf mit dem Augwürfel. Danach zieht er so viele Felder in eine beliebige Richtung (die er aber während eines Zuges beibehalten muß), wie er Augen geworfen hat. Nach Abschluß eines Zuges kommt ein Spieler entweder auf einem Leer-Feld, einem Frage-Feld oder einem Joker-Feld zum Stehen.

Was passiert auf einem Leer-Feld?

Nichts. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Was passiert auf einem Frage-Feld?

Wer auf einem Frage-Feld zum Stehen kommt, muß eine Rateaufgabe lösen, die für die entsprechende Scheibe vorgesehen ist. Die Spielregeln hierfür befinden sich auf den folgenden Seiten dieser Anleitung bzw. in verkürzter Form auf den Rückseiten der Spielscheiben. Kann der Spieler die gestellte Rateaufgabe richtig lösen, bekommt er den Wissens-Chip, der zu der entsprechenden Scheibe gehört. Löst er die Aufgabe falsch oder gar nicht, so geht er leer aus. In jedem Falle ist der nächste Spieler an der Reihe.

Was passiert auf einem Joker-Feld?

Wer auf einem Joker-Feld zum Stehen

kommt, muß – wie auf einem Fragefeld – eine Rateaufgabe lösen, die zu der entsprechenden Scheibe gehört. Der einzige Unterschied besteht darin, daß der Spieler bei einer richtigen Lösung keinen Wissens-Chip, sondern einen Joker-Chip bekommt. Wie auch bei den Frage-Feldern ist nach der Beantwortung der Rateaufgabe (egal ob richtig oder falsch) der nächste Spieler an der Reihe.

Welchen Sinn haben Joker-Chips?

Bei richtiger Lösung einer Rateaufgabe auf einem Joker-Feld bekommt der Spieler einen Joker-Chip. Sobald ein Spieler drei Joker-Chips in seinem Besitz hat, kann er diese gegen einen beliebigen Wissens-Chip eintauschen, den er noch nicht besitzt. (Die drei Joker-Chips gehen dann zurück in den Pool, der Spieler bekommt den gewünschten Wissens-Chip.) Mit Hilfe der Joker-Chips kann ein Spieler u.U. einem „ungeliebten“ Fragegebiet ausweichen, bzw. Würfelpech ausgleichen.

Wieviele Joker- und Wissens-Chips darf ein Spieler besitzen?

Joker-Chips: Maximal drei – dann tauscht man sie gegen einen Wissens-Chip ein, den man noch nicht besitzt.

Wissens-Chips: Von jedem Rategebiet nur einen. Wer auf einem Frage-Feld landet, von dem er bereits einen Chip besitzt, darf sich keine Frage mehr stellen lassen. In diesem Falle entspricht das Frage-Feld einem Leer-Feld.

Ende des Spieles

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler von jedem Rategebiet einen Wissens-Chip besitzt. Der betreffende Spieler hat dann gewonnen.

Die Reihenfolge der anderen Spieler ergibt sich aus der Anzahl ihrer Wissens-Chips.

Weitere Hinweise

1. Während des Spieles können auf einem Feld auch mehrere Spielfiguren zum Stehen kommen. Es wird nicht geworfen.
2. Fremde Spielfiguren dürfen übersprungen werden.
3. Zum Stellen einer Rateaufgabe wird immer die letzte Karte des entsprechenden Gebietes aus dem Sortierkasten gezogen. Nach der Beantwortung wird diese Karte umgedreht und an erster Stelle wieder eingeordnet.

Die Spielregeln der einzelnen Ratespiele

Grundsätzliches:

Wenn in den folgenden acht Spielregeln der Begriff „Spieler“ verwendet wird, so ist immer die Person gemeint, die gerade ihren Zug beendet hat, mit ihrer Figur auf einem Frage- oder Joker-Feld zum Stehen gekommen ist und deshalb eine Rateaufgabe lösen muß.

Der linke Nachbar dieses Spielers zieht dann zunächst aus dem betreffenden Rategebiet die letzte Karte. Anschließend erwürfelt sich der Spieler – nach einem in den einzelnen Regeln angegebenen Modus – eine Aufgabe. Diese wird normalerweise von seinem linken Nachbarn auch vorgelesen. Danach versucht der Spieler die Aufgabe zu lösen. Bei einer (sinngemäß) richtigen Lösung bekommt er – je nachdem, auf welchem Feld er steht – entweder einen Wissens-Chip oder einen Joker-Chip. Bei einer falschen Lösung gibt es nichts. Nach der Lösung der Aufgabe wird die verwendete Karte umgedreht und an erster Stelle des Rategebietes in den Sortierkasten zurückgesteckt.

Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe. Diese Grundregeln gelten für die meisten der acht Rategebiete. Lediglich bei „Begriffe zeichnen“ und bei „Menschen kennen“ sind die Regeln etwas anders. Doch die sind genau angegeben.

1 Flotte Sprüche ergänzen



Jede Karte dieses Rategebietes hat auf jeder Seite sechs Spruchanfänge und unter der Linie die sechs zweiten Hälften der Sprüche.

Der linke Nachbar des Spielers zieht die Karte und bestimmt zuerst eine der beiden Kartenseiten.

Danach wirft der Spieler einen Würfel.

Bei einer „1“ liest der linke Nachbar den ersten Spruchanfang vor, bei einer „2“ den zweiten usw. So wird durch die Augenzahl exakt ein Spruchanfang bestimmt.

Nun muß der Spieler den Spruch sinngemäß richtig ergänzen.

Die Spielrunde entscheidet mehrheitlich, ob eine Ergänzung als richtige Lösung gilt oder nicht.

Hinweis:

Viele der vorliegenden Sprüche sind in der Bundesrepublik, in Österreich oder in der Schweiz auch in anderen, etwas abgewandelten Formen bekannt, da sich solche Sprüche durch Modetrends und aufgrund regionaler Gegebenheiten laufend verändern.

Bei der Bewertung der Lösung sollte diesem Umstand Rechnung getragen werden.

Variante 1:

Man kann diesen Ratebereich – nach vorheriger Vereinbarung – durch eine Zusatzregel kreativ erweitern, und zwar so:

Wer die richtige Ergänzung nicht weiß, jedoch eine wirklich lustige Ergänzung selbst erfindet, bekommt zwar keinen Chip, ist jedoch zur Belohnung noch einmal am Zug.

Die Spielrunde entscheidet hier mehrheitlich, ob die selbsterfundene Ergänzung für einen solchen Bonus geeignet ist.

Variante 2:

Die Geschichte wird umgedreht: Man bekommt nicht die ersten Zeilen des Spruches vorgelesen, sondern die zweite Hälfte und muß dann den Anfang erraten.