

MASTER-QUIZ

Das tolle Gesellschaftsspiel für die ganze Familie!
Fragen und Antworten aus 6 Wissensgebieten

Dieses Spiel erfordert Geschick und Einfühlungsvermögen. Wissen und Taktik führen zum Ziel. Sieger ist, wer mit seiner Spielfigur zuerst das Zielfeld erreicht.

Vorbereitung:

Karten getrennt nach Wissensgebieten mischen und die Stapel verdeckt neben dem Spielbrett ablegen. Jeder Spieler bekommt 1 Spielfigur, die er auf das SOLO-Feld stellt. Jeder Spieler bekommt 6 Fragezeichen-Karten: Ja-Karte, Nein-Karte, 0-Karte, 1-Karte, 2-Karte und 3-Karte. Er legt sie verdeckt vor sich ab. Diese Karten kommen erst zum Einsatz, wenn ein Spieler auf einem Ja/Nein-Feld oder 1,2,3-Feld steht.

So wird gespielt:

Der jüngste Spieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter.

Zu Beginn steht jeder auf dem SOLO-Feld und muß ein Solo spielen. Später gibt das Feld, auf dem man gerade steht, an, was man tun muß.

- Steht ein Spieler auf einem SOLO-Feld, so nimmt er den Farbwürfel und würfelt. Die Farbe, die erscheint, legt das Wissensgebiet fest. Aus diesem Wissensgebiet werden dem Spieler 5 Fragen vorgelesen. Für jede richtige Antwort darf er seine Spielfigur 1 Feld vorrücken.

- Steht ein Spieler auf einem runden, farbigen Feld, wird ihm eine Frage seiner Wahl (von 1-5) des entsprechenden Wissensgebietes vorgelesen. Bei richtiger Antwort darf er seine Figur um 2 Felder vorrücken. Bei falscher Antwort wird ihm eine Ersatzfrage gestellt. Kann er diese beantworten, darf er 1 Feld vorrücken. Bei falscher Antwort bleibt er stehen. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

- Steht ein Spieler auf einem 1,2,3-Feld, nimmt er den Farbwürfel und würfelt. Die Farbe legt das Wissensgebiet fest. Aus diesem Wissensgebiet werden dem Spieler 3 Fragen vorgelesen.

Bevor er antwortet, müssen die anderen Mitspieler schätzen, wieviele Fragen der Spieler richtig beantworten wird. Dazu legt jeder Mitspieler eine Fragezeichenkarte mit seiner Einschätzung der richtigen Zahl verdeckt vor sich auf den Tisch. Nun antwortet der Spieler. Für jede richtige Antwort darf er 1 Feld vorrücken.

Nun decken die Mitspieler ihre Karten auf. Jeder, der die Anzahl der richtigen Antworten korrekt einschätzt, darf 2 Felder vorrücken. Wer falsch geschätzt hat, bleibt stehen. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

- Steht ein Spieler auf einem Ja/Nein-Feld, so nimmt er den Farbwürfel und würfelt. Die Farbe, die erscheint, legt das Wissensgebiet fest. Aus diesem Wissensgebiet wird dem Spieler eine Frage seiner Wahl (1-5) vorgelesen. Bevor er antwortet, müssen alle Mitspieler einschätzen, ob er die Frage richtig beantworten wird oder nicht. Dazu legt jeder Mitspieler seine Ja- oder Nein-Karte verdeckt auf den Tisch. Nun antwortet der Spieler. Bei richtiger Antwort darf er 2 Felder vorrücken. Bei falscher Antwort bleibt er stehen. Nun decken die Mitspieler ihre Karten auf. Jeder, der die Antwort korrekt eingeschätzt hat, darf 1 Feld vorrücken. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Auf jedem Feld dürfen mehrere Figuren stehen. Es wird niemand hinausgeworfen!
Sieger ist, wer zuerst mit seiner Figur das Zielfeld erreicht.

Alter 7 - 99 Jahre
Für 2 - 5 Spieler

