

Beantwortet er nämlich auf einer Barriere stehend eine Frage falsch, darf er nicht wie sonst stehenbleiben, sondern muß mit seinem Spielstein um ein Feld **zurückgehen**. Dies gilt allerdings **nicht**, wenn man gerade eine Sechsgewürfelt hat und sich eine Frage frei wählen darf!

Spielende:

Sobald ein Spieler die ZIEL-Reihe erreicht hat, ist das Spiel zu Ende. Der betreffende Spieler hat gewonnen.

Zusätzliche Spielmöglichkeit:

Da die Antworten alle am unteren Rand einer Spielkarte angebracht sind, kann man das Spiel auch alleine spielen, um sein Wissen zu prüfen. Mit der Hand kann man nämlich einfach die Antworten abdecken und sich selbst Fragen stellen!

Und nun wünscht noris spiel & hobby viel Spaß beim Spielen!

* Mini- Wissens-Quiz für Kinder

330 interessante und lustige Fragen

für Kinder ab 6 Jahren



601 -3552

111 -0053

Bitte aufbewahren!

Spielerzahl: 2 – 12

Alter: ab 6 Jahren

Inhalt: 33 Frage- und Antwortkarten

mit insgesamt 330 Fragen.

6 Spielsteine aus Holz.

1 Augenzwürfel,

Spielplan und

Spielanleitung

Spielvorbereitung:

Zuerst werden die 33 Frage- und Antwortkarten gut gemischt. Dann wählt jeder Spieler einen Spielstein und setzt ihn auf die Start-Reihe. Jedem Spieler steht dann eine Laufbahn des Spielplans zur Verfügung. Bei mehr als sechs Spielern bildet man Spielgruppen, deren Spieler bei der Beantwortung der Fragen zusammenhelfen und die zusammen einen Spielstein benutzen.

Nun muß nur noch reihum gewürfelt werden. Wer die höchste Zahl wirft, darf mit dem Spiel beginnen.

Ziel des Spieles:

In erster Linie geht es natürlich darum, sein Wissen unter Beweis zu stellen und zu erweitern. ...

Gleichzeitig kämpft jeder Spieler (bzw. jede Spielgruppe) darum, durch richtiges Beantworten der Fragen seinen Spielstein vom START ins ZIEL zu bringen. Wer als erster im Ziel ist, hat gewonnen

Spielverlauf:

Der erste Spieler würfelt. Hat er eine Eins gewürfelt, wird ihm die erste der fünf Fragen gestellt, würfelt er eine Zwei muß er die zweite Frage beantworten usw

Würfelt er allerdings eine Sechs, kann er sich eine der fünf Fragen aussuchen. Außerdem genießt er den Vorteil, daß er, falls er gerade auf einer Barriere steht, nicht um ein Feld zurückgehen muß, falls er die gewählte Frage nicht richtig beantworten kann.

Die Beantwortung der Fragen:

Kann ein Spieler die gestellte Frage richtig (auch sinngemäß richtig gilt als richtig!) beantworten, so darf er mit seinem Spielstein um **ein Feld** weiter in Richtung ZIEL vorrücken. Außerdem darf er erneut würfeln, bekommt eine neue Frage gestellt usw.

Wird eine Frage **falsch** beantwortet, bleibt der Spielstein stehen, wo er steht (es sei denn, man befindet sich auf einer Barriere), und der nächste Spieler ist mit dem Würfel an der Reihe. Die Fragen werden jetzt von dem Spieler gestellt, der zuvor gewürfelt hatte. Würfel und Karten wandern also im Uhrzeigersinn um je einen Spieler weiter

Zwei wichtige Punkte:

1. Sobald eine Frage gestellt und beantwortet wurde (ob falsch oder richtig spielt keine Rolle), wird die Karte von der Vorder- auf die Rückseite gedreht und unter den Stapel der Karten gesteckt. Auf diese Weise kommen die Fragen der Vorder- und Rückseiten in etwa gleich oft an die Reihe.

2. Es versteht sich von selbst, daß der Fragensteller den Gefragten nicht in die Karten schauen läßt!

Die Barrieren:

Auf dem Spielplan befinden sich drei farbige Reihen – eine orangefarbene, eine rote und eine rosarote – die Barrieren. Wer mit seinem Spielstein auf einer Barriere steht und an der Reihe ist, **muß** die gestellte Frage **richtig** beantworten, um weiterrücken zu können.