



NRW-Quiz

**Mit 999 Fragen unterwegs
zwischen Rhein und Weser**

Ein Frage- und Antwortspiel für 2 bis 6 Personen ab 12 Jahren
Ravensburger Spiele® 01 564 1
Spielidee: Andreas M. Reinhard
Grafik: Grafisches Atelier Otto Maier Verlag / H. Semmelroch
Fotos: Ehrich (16), Lade (2), Mauritius (10)

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 450 Frage- und Antwortkarten
- 200 Chips
- 6 Spielfiguren
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, am Ende die meisten Chips gesammelt zu haben. Dies schafft man am besten, wenn man sich in Nordrhein-Westfalen besonders gut auskennt und einem das Glück wohlgesonnen ist.

Vorbereitung

Der Plan wird in die Mitte des Tisches gelegt und jeder Spieler erhält eine Spielfigur seiner Wahl, die er auf den Plan neben das Startfeld stellt.
Die Karten werden in zwei etwa gleichhohen Stapeln verdeckt neben den Plan gelegt, so daß sie jeder Mitspieler gut erreichen kann.
Vor Spielbeginn erhält jeder Spieler **drei** Chips als Startkapital. Dann wird noch schnell ein Spieler gewählt, der die übrigen Chips verwaltet - und schon geht's los!

Spielregel

Der jüngste Spieler beginnt. Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.
Wenn man an der Reihe ist, würfelt man und zieht seine Figur um entsprechend viele Felder weiter. Jedes Würfelauge zählt für ein Lauffeld, bei einer Sechs darf nicht noch einmal gewürfelt werden! Es dürfen zwei oder mehr Figuren auf einem Feld stehen, es wird nicht hinausgeworfen.

Otto Maier Verlag Ravensburg



Die Lauffelder haben vier verschiedene Farben mit folgender Bedeutung:

Gelb: Es gibt **eine** Frage und bei richtiger Antwort einen Chip.

Grün: Es gibt **zwei** Fragen und bei richtigen Antworten zwei Chips.

Orange: Es gibt **drei** Fragen und bei richtigen Antworten drei Chips.

Blau: Ruhefeld - keine Frage, aber auch keine Chips!

Welche Fragen werden gestellt?

Ganz einfach: Kommt ein Spieler auf ein gelbes oder grünes Lauffeld, so darf er sich aussuchen, ob er die Frage 1, 2 oder 3 beantworten will bzw. die Fragen 1 und 2, 2 und 3 oder 1 und 3. Auf einem orangefarbenen Feld entfällt die Wahlmöglichkeit, da man ohnehin alle drei Fragen beantworten muß.

Wer stellt die Fragen?

Die Fragen stellt immer der jeweilige linke Nachbar, so daß jeder immer wieder in die Rolle des Quizmasters schlüpfen muß.

Der Fragende nimmt die oberste Karte von einem der beiden Kartenstapel und stellt die gewählte(n) Frage(n).

Dann wird die benutzte Karte wieder unter den Kartenstapel zurückgeschoben.

Richtige Antworten

Für jede richtige Antwort gibt es zur Belohnung einen Chip. Die Chips sammelt jeder Spieler vor sich.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Falsche Antworten

Kann ein Spieler eine Frage nicht oder nur Falsch beantworten, so gibt es zwei Möglichkeiten für ihn:

1. Ein Spieler hat genügend Chips, um sich freikaufen zu können. Dann bleibt seine Figur stehen, und er zieht normal weiter, wenn er wieder an der Reihe ist. Dies kostet ihn - egal ob gelbes, grünes oder orangefarbenes Feld:
Im **äußersten** Kreis **einen** Chip,
im **zweiten** Kreis **zwei** Chips,
im **dritten** Kreis **drei** Chips,
im **vierten** Kreis **vier** Chips,
im **fünften** Kreis **fünf** Chips und
im **sechsten** Kreis **sechs** Chips.
2. Hat jemand keine Chips, um sich freizukaufen, dann muß er im ersten Kreis, also dem äußersten, einmal mit Würfeln aussetzen. Kann sich jemand auf einem der inneren Ringe nicht freikaufen, so muß er auf den nächstäußeren Kreis zurückziehen, also auf das Feld, auf das der Pfeil zeigt.

Manchmal kann es sogar taktisch klug sein, sich eine Kreisbahn zurückfallen zu lassen, um mehr Chips zu sammeln.

Was bedeuten die Bonus-Felder?

Auf den Karten finden sich neben 999 Fragen und Antworten auch 333 Bonusfelder, die nach einem bestimmten Schlüssel verteilt sind, um auch dem Zufall eine Chance zu geben.

Wünscht sich jemand zum Beispiel die Frage 2 von einer Karte und da steht nur das Wort „Bonus“, dann erhält der Spieler einen Chip, ohne daß er eine Frage beantworten muß. Im günstigsten Fall gibt es drei Bonus-Felder auf einer Karte.

Die ganz persönlichen Quizkarten

Neben den 444 bedruckten Karten befinden sich sechs Karten im Spiel, auf denen lediglich die Ziffern 1 bis 3 stehen. Diese Karten können von den Spielern mit einem wasserfesten Folienschreiber mit eigenen Fragen und Antworten beschriftet werden, so daß eine ganz persönliche Note ins Spiel kommt.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, sobald der erste Spieler das Zielfeld erreicht hat. Nur bei diesem letzten Zug dürfen überzählige Würfelpunkte verfallen. Im Ziel werden keine Fragen mehr gestellt.

Der Sieger wird jetzt durch Zählen der Chips ermittelt.

Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Chips.

© 1987 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Für freundliche Unterstützung danken wir dem Kommunalverband Ruhrgebiet, dem Landespresse- und Informationsamt Düsseldorf und der Westdeutschen Allgemeinen Zeitung.
