

Beantwortung der Frage normal vor, muß aber bei einer falschen Antwort um so viele Felder zurück, wie sein Zahlenwürfel zeigt.

Endspurt:

Die Farbfelder 94, 95, 96, 97, 98 und 99 signalisieren den Endspurt zum Ziel, aber auch besondere Regeln: Wer auf eines dieser Farbfelder vorrückt, braucht **nur noch den Zahlenwürfel**, um die Nummer der Frage festzulegen. Das Thema wird durch den Farbcode des Farbfeldes vorgegeben. Wer hier eine Frage richtig beantwortet, darf **nur noch um jeweils ein Feld vorrücken!** So wird das Spiel kurz vorm Ziel noch einmal richtig spannend - und wer Pfiffikus wird, entscheidet sich erst in letzter Sekunde.

Noch was unklar?

Am besten, Dir fangt einfach mal an zu spielen und seht zwischendurch immer wieder in die Spielregel. Spätestens in der zweiten Runde ist bestimmt alles klar, und wir von F.X. Schmid wünschen allen Pfiffikussen **viel Spaß am Spiel!**



Ein Spiel für 2-6 Spieler
im Alter von 8-14 Jahren

Inhalt:

1 Spielplan, 6 Spielfiguren, 1 Farbwürfel, 1 Zahlenwürfel, 192 Quizkarten mit 960 Fragen aus 5 Themen.

Woraufs ankommt:

Möglichst viele Quizfragen müssen richtig beantwortet werden, um so und mit einer gehörigen Portion Glück als erster das Ziel zu erreichen. Der Sieger darf sich dann Pfiffikus nennen.

Wie man anfängt:

Zur Vorbereitung des Spiels werden die Quizkarten aus den Etuis genommen und nun senkrecht in die Vertiefungen der großen Schachtel griffbereit hingestellt. Jeder Mitspieler erhält eine Spielfigur. Anfangen darf derjenige, der mit dem Zahlenwürfel die höchste Zahl würfelt.

So wird gewürfelt:

Gewürfelt wird immer mit beiden Würfeln. **Der Farbwürfel** zeigt das Thema an, aus dem die Quizfrage gestellt wird. Diese 5 Farben findet ihr auch auf den Rückseiten der Quizkarten jeweils als Erkennungscode:

Rot = Rund um den Erdball
Blau = Wunder der Technik
Gelb = Verflixtes Allerlei
Violett = Sport, Spiel, Spannung
Grün = Die Welt der Tiere

Das **Kleeblatt** gilt als Joker und bedeutet freie Auswahl unter den 5 Themen.

Der Zahlenwürfel hat eine doppelte Bedeutung:

a) zeigt er die Nummer der Frage an, die der Spieler auf der gezogenen Quizkarte beantworten muß.

b) zeigt er die Anzahl der Felder an, die der Spieler bei richtiger Beantwortung der Frage vorrücken darf.

Wer fragt?

Vorgelesen wird die Frage immer von dem Mitspieler, der rechts vom Würfler sitzt; man kann aber auch einen Spielleiter ernennen, der nur die Fragen vorliest, also nicht am Spiel teilnimmt.

Die Karte wird dem Päckchen mit der farbigen Rückseite nach vorn entnommen und dann hinten wieder zurückgesteckt.

Wird die Frage richtig beantwortet, darf der Spieler entsprechend viele Punkte vorrücken, wie der Zahlenwürfel anzeigt, und der nächste ist an der Reihe.

Kann er die Frage nicht beantworten, muß er auf dem Feld stehenbleiben; die richtige Antwort wird aber laut vorgelesen.

Beispiel:

Der Spieler würfelt **Rot** und 3. Er bekommt nun aus dem Kartenstoß mit den roten Rückseiten die 3. Frage gestellt. Kann er diese richtig beantworten, darf er 3 Felder vorrücken.

Glück & Risiko:

Auf dem Spielplan gibt es eine Reihe von Ereignisfeldern, von denen die rötlichen Glücksfelder sind und die hellblauen Risikofelder. Wer auf ein **Glücksfeld** kommt, darf bei richtiger Beantwortung der Frage in der nächsten Runde die Punkte seines Zahlenwürfels verdoppeln und entsprechend weit vorrücken. Wer auf ein **Risikofeld** kommt, rückt bei richtiger