

Quizspiel

Ein unterhaltsames Quizspiel für die ganze Familie.
Mit 5 040 Fragen und Antworten.

Das Spiel kann von 2 – 6 Einzelpersonen oder Gruppen gespielt werden,
die miteinander im geselligen Wettstreit um Glück, Spaß und Wissen wetteifern.

Das Spiel enthält:

- 1** Spielplan
- 720** Karten mit **5 040** Fragen und Antworten
- 42** Wissens-Urkunden, **32** Schweinchen-Chips, **6** Spielfiguren,
- 1** Sonderwürfel, **1** Briefumschlag, **1** Spielanleitung.

Spieleprinzip: Bertram Kaes Grafik: mabu

Der Ablauf des Spiels in Kürze:

Aufgabe ist es, von den 7 Wissensgebieten 5 richtig zu beantworten. Deshalb versucht jeder, mit seiner Spielfigur schnellstmöglich auf die besonders gekennzeichneten Gewinn-Felder zu ziehen, damit ihm eine entsprechende Frage gestellt wird.

Wird die Frage richtig beantwortet, gibt es zur Belohnung eine entsprechende Wissens-Urkunde. Wer 5 verschiedene Wissens-Urkunden sammeln konnte, zieht in die Spielplanmitte und erhält dort die Siegerfrage. Wird sie richtig beantwortet, ist das Spiel gewonnen!

Die 7 Wissensgebiete

Auf den 720 Karten befinden sich Fragen und Antworten aus den verschiedensten Bereichen. Jedem Wissensgebiet ist auf der Fragekarte und auf dem Spielplan je eine Farbe zugeordnet.

Die Aufteilung der Wissensgebiete sieht folgendermaßen aus:



Die Vorbereitung



Jeder wählt sich eine Spielfigur aus und stellt sie in die Mitte des Spielplans auf das Start-/Zielfeld. Die Wissens-Urkunden können in der Schachtel bleiben und werden nach Bedarf ausgegeben. Nun erhält jeder noch 5 Schweinchen-Chips, die als Joker zur Beantwortung von Zusatzfragen eingesetzt werden können.

Jetzt wird das Wissensgebiet ermittelt, aus dem am Schluß die Siegerfrage gestellt wird. Entweder die Spielgruppe einigt sich auf ein bestimmtes Gebiet oder läßt durch den jüngsten Mitspieler aus den 7 Wissens-Urkunden das entsprechende Wissensgebiet verdeckt ziehen.

Danach werden 10 beliebige Fragekarten in den Umschlag gesteckt. Der Umschlag wird erst wieder geöffnet, wenn dem ersten Kandidaten die Siegerfrage gestellt wird.

Das Spiel beginnt

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler oder das jüngste Team beginnt. Auf Besonderheiten des Würfels wird weiter unten hingewiesen.

Die Laufrichtung seiner Spielfigur bestimmt jeder selbst. Es darf jedoch während eines Zuges die Laufrichtung nicht geändert werden. (Also beispielsweise nicht 2 Felder vor und 1 zurück).

Alle Würfelaugen müssen zum Ziehen benutzt werden, man darf keine Würfelaugen verschenken.

Es dürfen mehrere Spielfiguren auf einem Feld stehen.

Das Start-/Zielfeld in der Mitte des Plans ist neutral und zählt nicht als Lauffeld. Es kann also überquert werden, ohne daß dafür Würfelaugen gezählt werden.

Auf den grauen Diagonallinien kann man die anderen Kreise erreichen. Von einem Kreis zum anderen ziehen kostet einen Würfelpunkt.

Landet eine Spielfigur auf einem WÜRFELSPRUNGFELD, wird sofort noch einmal gewürfelt und gezogen. Geschickt ausgenutzt, können die Würfelsprungfelder helfen, schneller auf die Gewinnfelder zu gelangen.

Landet eine Spielfigur auf einem FARBFELD, wird eine Frage aus dem betreffenden Wissensgebiet gestellt. Die gestellte Frage muß innerhalb von 1 Minute beantwortet werden.

Die Fragekarten werden oben vom Kartenstapel gezogen und nach Beantwortung beiseite gelegt.

Jeweils der RECHTE Nachbar (Spieler oder Gruppe) stellt die Frage. Wird eine Frage richtig beantwortet, darf noch einmal gewürfelt werden. Man darf so lange weiter-spielen, bis man eine Frage nicht, oder falsch beantwortet hat. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.



Die Wissens-Urkunden kann man nur auf den GEWINN-FELDERN bekommen. Deshalb ist es wichtig, diese Felder möglichst schnell und gezielt zu erreichen.



Diese Gewinn-Felder zählen als normale Lauffelder, man kann sie also nur mit direktem Wurf anlaufen oder normal durchlaufen. Kommt ein Spieler auf einem solchen Feld zum Stehen, so wird ihm von seinem rechten Nachbarn wiederum die farblich dazugehörige Frage gestellt.

Wird diese richtig beantwortet, so erhält der Spieler (die Gruppe) eine WISSENS-URKUNDE in der entsprechenden Farbe. Er legt sie offen, für alle Mitspieler sichtbar, vor sich auf den Tisch ab.

ACHTUNG: Hat ein Spieler eine Wissens-Urkunde erworben, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Kann ein Spieler die an ihn gerichtete Frage nicht richtig beantworten, zieht er, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist, normal weiter.

Besonderheiten

Schweinchen-Chip



Wer auf einem Gewinn-Feld die gestellte Frage nicht richtig beantworten konnte, erhält eine neue Chance. Er gibt ein Schweinchen-Chip ab und bekommt eine neue Frage vorgelesen. Jeder hat im Verlauf eines Spieles 5 x die Chance auf eine neue, weitere Frage.

Der Würfel



Würfelt ein Spieler 1 – 3, so muß er sich entscheiden, ob er seine Figur 1, 2 oder 3 Felder weiterrücken möchte.

Würfelt ein Spieler die Krone, so kann er sich entscheiden, seine Spielfigur direkt auf ein Gewinn-Feld in seinem Kreis zu setzen. Hat er die zur Auswahl stehenden Wissens-Urkunden schon gesammelt: Pech gehabt.

Wird die Krone zum Spielbeginn gewürfelt, wenn die eigene Spielfigur auf dem Start-/Zielfeld steht: nochmals würfeln.



Casino

Auf dem Casinofeld ist Risikobereitschaft gefragt. Jeder darf hier das riskante Spiel um Wissen und Nichtwissen treiben, vorausgesetzt, er hat mindestens eine Wissens-Urkunde, die er einsetzen kann.

Wer Glück hat, kann hier Wissens-Urkunden erwerben, ohne das entsprechende Gewinn-Feld anzulaufen.

Der Einsatz beträgt eine beliebige, bereits erworbene Wissens-Urkunde. Nun wählt sich der Spieler, der das Casino aufgesucht hat, ein Wissensgebiet aus, von dem er noch keine Wissens-Urkunde besitzt und sie hier erwerben möchte. Er gibt seine Entscheidung bekannt und legt als Einsatz eine bereits erworbene Wissens-Urkunde auf das Casino-Einsatzfeld.

Die Wissens-Urkunde, die er gerne gewinnen möchte, wird aus dem Urkunden-Vorrat genommen und auf das „Casino-Auszahlungsfeld“ gelegt.

Dann werden ihm von seinem rechten Nachbarn 3 Fragen aus dem gewählten Wissensgebiet gestellt, von denen er eine richtig beantworten muß.

Ist eine der 3 Fragen richtig beantwortet, erhält der Spieler seinen Einsatz zurück und gewinnt dazu die Wissens-Urkunde, die er sich zuvor ausgesucht hatte.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Wird keine der 3 Fragen richtig beantwortet, verliert der Spieler seine eingesetzte Wissens-Urkunde und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Im Casino dürfen keine Schweinchen-Chips eingesetzt werden. Nach dieser Aktion muß das Casino wieder verlassen werden. Es kann aber jederzeit wieder zu einem weiteren „Spielchen“ betreten werden.

WICHTIG: Man darf nur um eine Wissens-Urkunde pro Casino-Besuch spielen!



Spielende

Sobald ein Spieler (Gruppe) 5 Wissens-Urkunden beisammen hat, würfelt er sich zum Start-/Zielfeld. Dort angekommen, zieht er eine Fragekarte aus dem Briefumschlag und gibt sie einem beliebigen gegnerischen Mitspieler. Der liest die Sieger-Frage aus dem VEREINBARTEN Wissensgebiet vor.

Ist die Antwort auf die Sieger-Frage richtig, hat dieser Spieler (Gruppe) gewonnen und das Spiel ist beendet. Gibt er eine falsche Antwort, bleibt er auf dem Start-/Zielfeld stehen und das Spiel läuft wie beschrieben weiter, bis er wieder an der Reihe ist. Dann zieht er eine neue Frage-Karte aus dem Umschlag.

Sollte die Situation eintreten, daß zwei oder mehrere Teams auf dem Start-/Zielfeld stehen, ist entsprechend zu verfahren:

Sieger wird dann derjenige, der als erster die Sieger-Frage richtig beantwortet hat.

Viel Spaß und gute Unterhaltung mit Ihrem neuen

Quizspiel