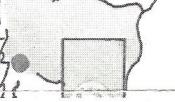
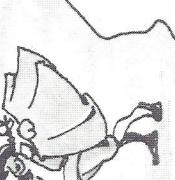
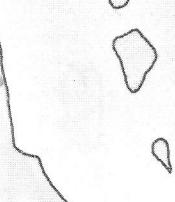
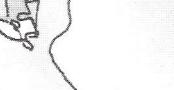
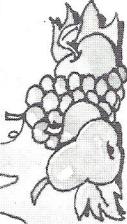
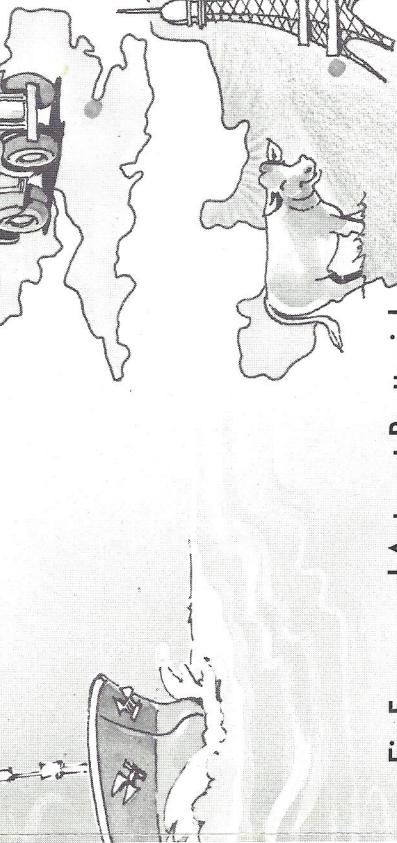
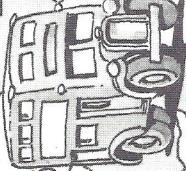


REISE-QUIZ



Mitspieler herausfordern
Wer auf einem Farbfeld landet, von dessen Kategorie er bereits **mindestens 2 Karten** besitzt, kann darauf verzichten, daß er die betreffende Frage zu beantworten versucht und kann **stattdessen** einen **beliebigen** Mitspieler herausfordern.

Zu diesem Zweck nimmt der am Zug befindliche Spieler jetzt selbst die vorderste Karte und stellt dem herausgeforderten Mitspieler die betreffende Frage. Kann der Mitspieler die Frage beantworten, erhält er die Karte und das Spiel geht normal weiter. Kann er sie nicht richtig beantworten, so wird ihm die Lösung gesagt; er hat nun aber noch eine zweite Chance mit derselben Karte.

Der Herausforderer würfelt einmal und stellt jetzt diejenige Frage, die den Würfelaugen entspricht (Würfel zeigt 4 = Frage Nr. 4). Hat der herausgeforderte Mitspieler Glück, dann wird genau die Zahl der Frage gewürfelt, der er sich bereits stellen durfte; dann erhält er die Karte automatisch. Andernfalls muß er wiederum sein (Nicht-)Wissen unter Beweis stellen. Kann der Herausforderer die zweite Frage richtig beantworten, so hat er die Herausforderung noch gemeistert und er erhält die Karte. Andernfalls ist die Herausforderung glücklich und der Herausforderer selbst darf sich die Karte als Gewinnpunkt nehmen. In beiden Fällen ist danach der Spielzug beendet.

Wer auf einem gelben Feld landet, kann übrigens keinen Mitspieler herausfordern.

Spielende

Es gewinnt derjenige Spieler, der als erster **mindestens 10 Karten** vor sich liegen hat, wobei aber von jeder Kategorie mindestens 2 Karten dabei sein müssen. (Es genügt also nicht, mit 10 Karten ausschließlich aus dem Bereich „Sehenswürdigkeiten“ als Sieger aufzutreten zu wollen.) Andernfalls wird so lange weitergespielt, bis ein Spieler die Siegbedingung erfüllen kann.

Spielvariante

Wer eine längere Partie wünscht, der sollte vor Spielbeginn vereinbaren, daß zum Sieg mindestens 15 Karten benötigt werden und von jeder Kategorie mindestens 3 Karten dabei sein müssen.



Jetzt ist Reisequiz-Time angesagt! Um 1000 Fragen und 1000 Antworten dreht's sich bei diesem Quiz-Brettspiel mit interessanten und kniffligen Fragen aus den Bereichen Geographie/Erdkunde, Sehenswürdigkeiten sowie Kultur & Leben.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 1 Spielfigur
- 1 Würfel
- 3 Kartenpäckchen mit Reisequiz-Karten
(3x56 Karten)
- 1 Farbstreifen Reisequiz-Kategorien

Spielziel

als erster Spieler 10 Fragen aus unterschiedlichen Quizkategorien richtig beantwortet zu haben.

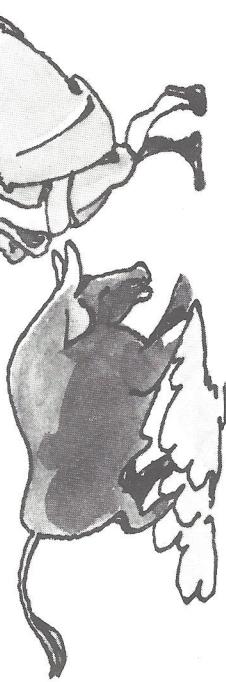
Vorbereitung

Als erstes stellt man die Kartenpäckchen im Schachteleinsatz auf und klebt je einen Farbstreifen, der die betreffende Kategorie angibt, auf den Schachteleinsatz neben den dazugehörigen Kartenstapel. (Oben ist auf jeder Karte aufgedruckt, zu welcher Kategorie sie gehört.)

Die Farben sind den Reisequiz-Kategorien wie folgt zugeordnet:

- blau = Geographie/Erdkunde
- rot = Sehenswürdigkeiten
- grün = Kultur & Leben

Die Spielfigur stellt man auf eines der beiden gelben Felder, legt den Würfel bereit und einigt sich auf einen Startspieler, der mit dem Würfeln und Ziehen beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.



Spielzug und Kartengewinn
Wer an der Reihe ist, würfelt und setzt die Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl an Feldern **im Uhrzeigersinn** weiter. Das Ankunftsfeld gibt an, aus welcher Quizkategorie jetzt eine Frage gestellt wird.

Beispiel: Landet man auf dem blauen Feld mit der Ziffer 3, dann wird (vom linken Nachbarn des am Zug befindlichen Spielers) die vorderste Karte der Kategorie Geographie/Erdkunde gezogen und Frage Nr. 3 gestellt.

Gibt man eine falsche oder keine Antwort, ist der Spielzug beendet und die Karte wird ans Ende des Kartenstapels zurückgestellt. Wird die Antwort hingegen richtig (die Antworten stehen auf den Karten-Rückseiten), so darf man sich die Karte als Gewinnpunkt nehmen und vor sich ablegen.
Außerdem ist man jetzt nochmals an der Reihe. Danach ist der Zug aber auf jeden Fall beendet – also auch dann, wenn man wiederum die betreffende Frage richtig beantwortet und man sich somit bereits zwei Karten in einer Spielrunde sichern konnte.

Gelbe Felder

Wer auf einem gelben Feld landet, darf sich die Kategorie aussuchen, aus der er eine Frage beantworten möchte. Durch nochmaliges Würfeln wird festgelegt, welche Frage der betreffenden Karte dem Spieler gestellt wird (z.B. Augenzahl 3 = Frage 3).

Zieht der Spieler in seinem ersten Zug auf ein gelbes Feld und beantwortet die Frage richtig, so darf er – wie beim normalen Farbfeld – nochmals würfeln und ziehen.

