

clever!

Die Show, die Wissen schafft

Richtig oder Falsch?

das Spiel

Das Spiel zur Show für 2 bis 4 Spieler ab 9 Jahren

Auf den Quizkarten befinden sich rund 800 Behauptungen in den drei Schwierigkeitsstufen L = leicht, M = mittel und S = schwierig. Sie müssen entscheiden, ob die Behauptungen richtig oder falsch sind.

Auf den Kartenrückseiten finden Sie neben der korrekten Antwort auch Wissenswertes rund um die gestellten Behauptungen.



SATO

Clementoni

clever!

Die Show, die Wissen schafft

Inhalt

- 1 Spielplan
- 264 Quizkarten (Abb. 1)
- 12 Antwortplättchen (Abb. 2)
- 4 Spielfiguren
- 1 Würfel

Das Spielziel

Wer als Erster mit seiner Spielfigur das Ziel erreicht, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt (Abb. 3). Jeder Spieler nimmt sich eine **Spielfigur** und die dazu passenden drei **Antwortplättchen**. Die Spielfiguren werden auf das Startfeld gestellt. Seine Antwortkarten legt jeder Spieler verdeckt vor sich auf den Tisch. Die **Quizkarten** werden mit den Behauptungen nach oben gemischt und zusammen mit dem **Würfel** offen neben dem Spielplan bereit gelegt.

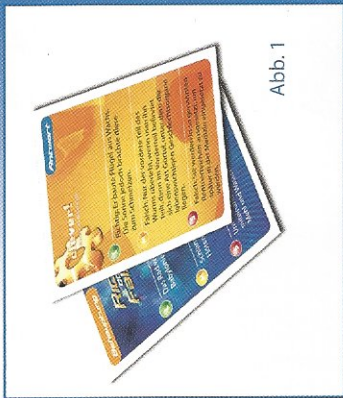


Abb. 1

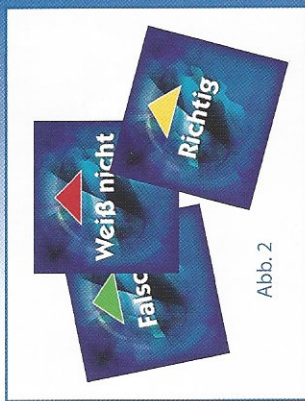


Abb. 2



Abb. 3

Richtig oder Falsch?

das Spiel



Der Spielplan

Auf dem Spielplan befinden sich Felder in unterschiedlichen Farben. Sie haben folgende Bedeutung:



Blau Der Spieler am Zug darf entscheiden, ob er eine leichte, mittlere oder schwierigere Behauptung vorliest.



Grün Der Spieler am Zug liest eine leichte Behauptung vor (L).



Gelb Der Spieler am Zug liest eine mittelschwere Behauptung vor (M).



Rot Der Spieler am Zug liest eine schwierige Behauptung vor (S).



Lila Wer auf einem lilafarbenen Feld landet, darf sofort so viele Felder vorwärts gehen, wie die Zahl angibt.



Schwarz Wer auf einem schwarzen Feld landet, muss **sofort** so viele Felder zurück gehen, wie die Zahl angibt.



Das Spiel

Der jüngste Spieler beginnt. Er nimmt eine Karte und achtet darauf, dass die Rückseite mit den richtigen Antworten von keinem Spieler gesehen werden kann. Da er zu Spielbeginn auf einem blauen Feld steht, darf er wählen, welche der drei Behauptungen er vorliest. Alle Spieler, auch der Spieler, der die Behauptung vorgelesen hat, entscheiden sich für eine der drei möglichen Antworten und legen das entsprechende Antwortplättchen verdeckt vor sich ab. Wer eine Behauptung vorliest, darf **nicht** mit „Weiß nicht“ antworten. Er muss sich für „Richtig“ oder „Falsch“ entscheiden. Haben sich alle Spieler für eine Antwort entschieden, liest der Spieler am Zug die entsprechende Antwort auf der Rückseite vor. Dann werden alle Antwortkarten aufgedeckt. Für jede **richtige** Antwort gehen die Spieler mit ihrer Spielfigur auf dem Spielplan wie folgt nach vorne:

1 Feld bei einer leichten Behauptung

2 Felder bei einer mittelschweren oder schwierigen Behauptung.

clever!

Die Show, die Wissen schafft

Richtig oder Falsch?

das Spiel

Bei einer schwierigen Behauptung dürfen die Spieler außerdem noch entscheiden, ob sie würfeln wollen. Wenn ja, gehen sie mit ihrer Spielfigur die Anzahl Felder vor, die der Würfel anzeigt (es zählt die Zahl, die oben ist) und befolgen sofort die Regeln, die für lilafarbene und schwarze Felder gelten.

Wer eine falsche Antwort gegeben hat, muss leider ein Feld zurück.

Wer mit „Weiß nicht“ geantwortet hat, bleibt stehen.

Die Karte wird auf einen Ablagestapel gelegt. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn beginnt eine neue Runde. Jetzt entscheidet das Farbfeld, auf dem sich seine Spielfigur befindet, welcher Schwierigkeitsgrad vorgelesen wird.

⚙ Spielende

Wer mit seiner Spielfigur als Erster ins Ziel kommt, beendet das Spiel. Dieser Spieler hat gewonnen.

Abb. 4



GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

www.clementoni.de



Clementoni GmbH • Gutenbergstraße 3
76437 Rastatt (D)