

super quiz

Ravensburger Spiele Nr. 14.217

Die Lernmaschine mit über 1000 Fragen und Antworten für beliebig viele Teilnehmer von 6 - 99 Jahren.

Vorwort

Das Ravensburger Super-Quiz vermittelt vielseitiges Wissen mit gleichzeitiger Schulung des Reaktionsvermögens und der Konzentrationsfähigkeit.

Es enthält über 1000 Fragen und Antworten aus den verschiedensten Gebieten wie Rechnen, Lesen, Naturkunde, Erdkunde, Geschichte, Musik, Literatur, Malerei und Sport.

Die Fragen sind zu Programmen aller Schwierigkeitsstufen zusammengefaßt. Sowohl die Kleinen als auch die Großen finden Fragen, die auf ihr Alter und ihren Bildungsstand zugeschnitten sind. Super-Quiz kann man auch gut allein spielen, denn es unterhält und lehrt spielend Wissenswertes. Als Gruppenspiel fordert es zu einem aufregend-spannenden Wettbewerb heraus.

Kurze Beschreibung

Das Spiel besteht aus einer Lehrmaschine, einem Plastikstift und 54 Frage- und Ant-

wortkarten. Jede Kartenseite enthält 10 Fragen, denen 10 Antworten gegenübergestellt sind. Eine rollende Kugel bestimmt wahllos eine der 10 Fragen zur Beantwortung. Schnelles Reagieren und Denken werden vom Spieler verlangt; er muß sofort aus den vorhandenen Antworten die richtige auswählen, und den Plastikstift in eine unter der Lösung liegende Öffnung stecken. Ist die Quizfrage richtig beantwortet worden, dann rollt die Kugel an dem Stift vorbei in den Punktkanal. Wer die höchste Punktzahl erreicht hat, ist Gewinner.

Vor dem Spiel neigt man die Maschine soweit nach rechts, bis die 10 Kugeln nach oben in den Kanal rollen, an dessen Ende eine bewegliche Stahlfeder sitzt. Die erste Kugel liegt also links oben in der Maschine vor der Feder. Die Maschine stellt man jetzt auf eine ebene Fläche und wählt eine Fragekarte aus. Sie wird auf die Maschine in das hierfür vorgesehene Feld gelegt.

Bei Spielbeginn wird der Auslöseknopf mit der linken Hand heruntergedrückt, wobei die vor der Stahlfeder liegende Kugel in Bewegung gerät und in einen der 10 Kanäle schnell. Jetzt liest man die über diesem

Kanal stehende Frage und wählt fix die passende Antwort aus. Mit der rechten Hand steckt man den Plastikstift schnell in das Loch unter der richtigen Antwort, und zwar bevor die Kugel den Tunnel unter den Kärtchen verlassen hat. Der Stift verhindert, daß die Kugel in ein Loch fällt, wenn die richtige Antwort schnell genug gefunden werden konnte. Jede so an einem Loch vorbeigeleitete Kugel rollt in den Punktkanal am Fuße der Maschine und bedeutet einen Punktgewinn. Kommt es wirklich einmal vor, daß ein Kanal innerhalb einer Gruppe von 10 Fragen mehrmals von Kugeln durchlaufen wur-

de, dann zählt jede im Ziel liegende Kugel den gleich hohen Gewinn.

Wer eine Karte mehrmals durchspielt, lernt die Antworten auswendig und wird den Stift noch schneller in das zur Antwort gehörende Loch stecken können. Jetzt kann man die Kugeln in immer kürzeren Abständen hintereinander abstoßen und sein Reaktionsvermögen dadurch erhöhen.

Spielende

Sind keine Kugeln mehr im Zufuhrkanal, dann ist die Spielpartie zu Ende. Jetzt zählt man die in dem Punkte- bzw. Zielkanal ge-

sammelten Kugeln und multipliziert sie mit dem Kugelwert (1 Kugel = 10 Punkte). Bei mehreren Spielern beantwortet jeder eine Karte und notiert sich seine Punktzahl. Wer nach einer Spielrunde die höchste Punktzahl erreicht hat, ist Gewinner.

OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG

