

Weitere wichtige Spielregeln:

1. Man kann beim Ziehen jederzeit auch über das große, mittlere Feld gehen – **allerdings nur in gerader Richtung!** Auf dem mittleren Feld darf man **nicht abbiegen**.
2. Nach jedem Wurf **muß** gezogen werden, auch wenn der Spieler auf ein Feld kommt, das ihm im Augenblick nicht paßt.
3. Wenn man auf einem weißen Feld zum Stehen kommt, darf keine Frage gestellt werden. Der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Hinweis:

Natürlich müssen auch Fragen gestellt und beantwortet werden, wenn ein Spieler auf ein Farb-Symbol-Feld gelangt, das nicht im äußeren Ring liegt. Allerdings erhält er dann keinen Wissens-Chip.

Im übrigen bekommt man von jeder Farbe nur **einen** Wissens-Chip, auch wenn man auf einem Feld des äußeren Ringes mehrmals eine Frage richtig beantwortet hat.

Anmerkung:

Pro Wissensgebiet sind im Super-Wissens-Quiz 820 Fragen, mit Ausnahme des Wissensgebietes „Allgemeines“, das 860 Fragen enthält.

Unter dem Wissensgebiet „Märchen und Sagen“ findet man im Super-Wissens-Quiz auch Kinderlieder, Scherzfragen usw.

Und nun viel Spaß und viele richtige Antworten beim Super-Wissens-Quiz von Noris!

Spielerzahl: 2 – 18

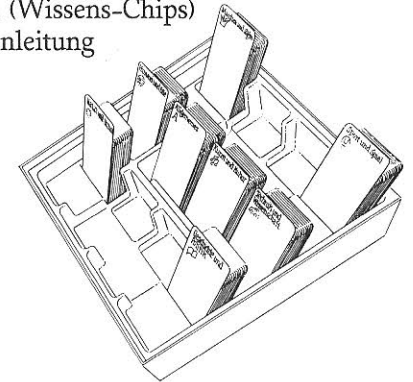
Alter: ab 12 Jahre / Erwachsene

Inhalt: 660 Frage- und Antwortkarten aus 8 Wissensgebieten

6 Spielsteine aus Holz

48 Kunststoff-Chips in 8 Farben (Wissens-Chips)

2 Augwürfel, Spielplan, Spielanleitung



Spielvorbereitung:

Vor dem ersten Spiel müssen die 660 Frage- und Antwortkarten nach den acht Wissensgebieten getrennt werden und in je eine der acht vorgesehenen Vertiefungen des Packungs-Einsatzes gestellt werden. Vor jeden Kartenstapel wird anschließend die jeweils dazugehörige Trennkarte gestellt. Diese Trennkarten decken die Frage- und Antwortkarten ab und ermöglichen das rasche Auffinden der verschiedenen Wissensgebiete.

Hinweis: Jeweils die oberste Karte eines Kartenpakets trägt eine Ziffer oder einen Buchstaben, die jedoch für den Spielverlauf keine Bedeutung haben und nur fertigungstechnisch bedingt sind. Außerdem ist beim Sortieren zu beachten, daß in einem Kartenpaket Teile von zwei oder mehr Wissensgebieten enthalten sind, was ebenfalls nur fertigungstechnisch bedingt ist.

Jeder Spieler (bei mehr als 6 Spielern werden Spielgruppen gebildet) erhält einen Spielstein aus Holz, den er zum Start auf das große Feld in der Mitte stellt.

Als nächstes werden die Wissens-Chips nach Farben sortiert. Von jeder Farbe werden so viele Chips, wie Spieler (bzw. Spielgruppen) dabei sind, am Rande des Spielplanes bereitgelegt. Dabei legt man die Chips einer Farbe in die Nähe des jeweils entsprechenden Farbfeldes des äußeren Ringes. Jedes Farbfeld ist ein Symbol für ein Wissensgebiet. Das grafische Symbol erleichtert zusätzlich das Erkennen des Wissensgebietes. Jetzt muß reihum nur noch um die höchste Zahl gewürfelt werden, damit feststeht, wer mit dem Spiel beginnen darf.

Spielziel:

In erster Linie geht es natürlich darum, sein Wissen unter Beweis zu stellen oder zu erweitern...

Gleichzeitig kämpft jeder Spieler aber darum, durch richtiges Beantworten der Fragen so schnell wie möglich alle 8 Wissens-Chips in seinen Besitz zu bringen. Wer dies als erster schafft, ist der Gewinner beim Super-Wissens-Quiz.

Spielverlauf:

Der erste Spieler würfelt und zieht mit seiner Spielfigur in beliebiger Richtung um so viele Felder weiter, wie er Augen geworfen hat. Wenn er mit seiner Figur auf einem Farb-Symbol-Feld zum Stehen kommt, zieht sein rechter oder linker Nachbar (das muß vor dem Spiel vereinbart werden!) die erste Fragekarte dieses Wissensgebietes aus dem Kasten.

Welche Frage wird nun gestellt?

Auf beiden Seiten jeder Karte sind je fünf Fragen. Wenn eine Karte gezogen wird, kommen nur die Fragen der Vorderseite in Betracht. Es wird nun die Frage gestellt, die dem Wurf entspricht.

Hatte der Spieler z.B. die „Zwei“ geworfen, so wird die zweite Frage gestellt usw.

Hatte ein Spieler die „Sechs“, so darf er sich eine der 5 Fragen auswählen.

Kann ein Spieler die gestellte Frage richtig (auch sinngemäß richtig gilt als richtig) beantworten, so darf er noch einmal würfeln, ziehen, eine Frage beantworten usw.

Wird eine Frage falsch oder gar nicht beantwortet, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Wichtig:

Sobald eine Frage gestellt und beantwortet wurde (ob falsch oder richtig spielt keine Rolle), wird die Frage-Karte in den Kasten zurückgesteckt – und zwar als letzte Karte des betreffenden Wissensgebietes und mit der Rückseite nach vorne. Auf diese Weise kommen die Fragen der Rück- und Vorderseite gleich häufig dran.

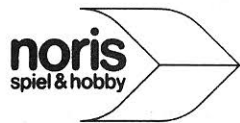
Wann bekommt ein Spieler einen Wissens-Chip?

Um einen Wissens-Chip zu bekommen, müssen 2 Voraussetzungen erfüllt sein:

1. Man muß mit seiner Spielfigur auf einem Farb-Symbolfeld des **äußeren Ringes** stehen.
2. Man muß die Frage, die einem gestellt wird, richtig beantworten. Sind beide Voraussetzungen erfüllt, so erhält der betreffende Spieler einen Wissens-Chip in der Farbe, die dem Farb-Symbol-Feld entspricht, auf dem er mit seiner Spielfigur (im äußeren Ring) gelandet ist.

Spielende:

Sobald ein Spieler alle acht verschiedenfarbigen Wissens-Chips in seinen Besitz gebracht hat, ist das Spiel zu Ende. Der betreffende Spieler hat gewonnen.

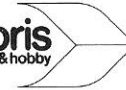


noris spiel & hobby
Georg Reulein GmbH + Co. KG
Waldstraße 38
8510 Fürth/Bay.

"BITTE AUFBEWAHREN"

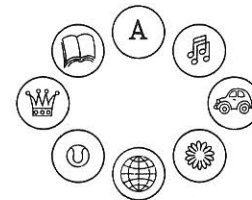
610/3547 07/90

noris
spiel & hobby



B

SUPER- WISSENS-QUIZ



6.600 Fragen und Antworten
aus 8 Wissensgebieten

Für 2-12 Spieler ab 12 Jahren und Erwachsene