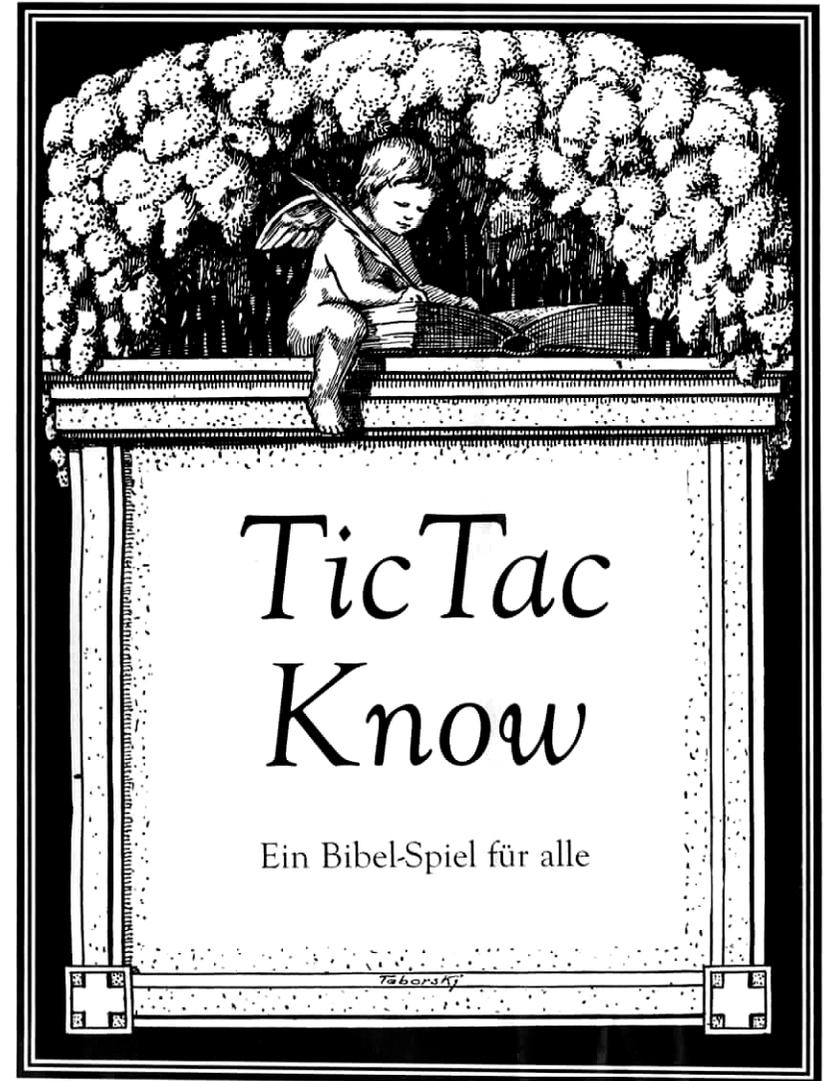


hänssler

Viel Spaß wünscht
Ihr Hänssler-Verlag

⌘ Impressum ⌘

© by Dr. theol. N. A. Woychuk, M.A., St. Louis, Mo., USA
© 1997 by Hänssler-Verlag GmbH, Postfach 12 20, D-73762 Neuhausen/F.
Gesamtgestaltung:
Stefanie Bunner



Spielanleitung



≡ Inhalt ≡

1 Schieberafel
192 Frage-Kärtchen
9 Kunststoffscheiben (4 grüne, 5 gelbe)
1 Spielanleitung

✦ Teilnehmer ✦

Es können zwei Personen oder zwei Teams zusammen spielen.
Verschiedene Spielmöglichkeiten machen das Tic Tac Know-Bibel-Spiel für die ganze Familie und auch für Jugend- und Gemeindegruppen interessant.

⚡ Spielvorbereitung ⚡

Trennen Sie die Fragekärtchen beim ersten Mal vorsichtig heraus und sortieren Sie diese entsprechend der Fragegebiete. Dann stapeln Sie die Karten entweder so, daß die Erwachsenen- oder die Jugend-Fragen aufeinander liegen.

Der Schieber wird entweder ganz nach oben oder unten geschoben, so daß durch jeden Schlitz ein Fragegebiet sichtbar wird.

Jeder Spieler bzw. jedes Team wählt nun eine Farbe aus.

Unerlaubtes Hilfsmittel: die Bibel.

Doch bevor Sie gar nicht mehr weiterkommen, schlagen Sie kurz nach.

→ Spielregeln ←

1. Variante: Zwei Spieler

Der Spieler mit den fünf gelben Scheiben fängt an. Er nennt ein Gebiet, aus dem er eine Frage beantworten will. Der andere Spieler zieht die oberste Karte vom Stapel dieses Gebietes und liest die Frage vor.

Wenn die Frage richtig beantwortet wurde, darf das gewählte Feld mit einer Scheibe abgedeckt werden. Wurde die Frage falsch beantwortet, darf keine Scheibe gelegt werden. Die Karte wird wieder **unter** den entsprechenden Stapel einsortiert. Nun ist der zweite Spieler an der Reihe.

Ist die erste Runde gespielt, wird der Schieber um eine Stufe nach oben oder unten geschoben, so daß die Gebiete in den Schlitzen wechseln.

2. Variante: In Teams

Es wird ein Spielleiter gewählt.

Dieser stellt nun die Fragen abwechselnd oder gleichzeitig an beide Teams und stellt fest, ob die jeweilige Frage richtig beantwortet wurde.

Die Bedenkzeit sollte **eine Minute** nicht überschreiten.

Hierbei gibt es zwei Möglichkeiten:

1.

Die Gruppe wählt einen Sprecher, mit dem sie die Frage bespricht. Der Sprecher gibt dann innerhalb der gesetzten Zeit die Antwort bekannt.

2.

Vor jeder Fragestellung wählt die Gruppe einen Sprecher. Er darf sich mit der Gruppe nicht beraten und entscheidet innerhalb der gesetzten Zeit selbst.

3. Variante:

Ihren eigenen Spielideen sind keine Grenzen gesetzt.

Zum Beispiel:

Wurde eine Frage erfolgreich beantwortet, hat der Spieler oder das Team sogleich eine neue Chance auf eine weitere Frage...

⇒ Ziel ⇐

Es gewinnt, wer zuerst drei Scheiben auf einer geraden Linie (horizontal, vertikal, diagonal) gesetzt hat. Es kann auch ein Unentschieden geben.

