

? Turbo-Quiz Wörter



INHALT

- 1 Spielplan
- 1 Würfel
- 4 Spielfiguren in verschiedenen Farben
- 48 Fragekärtchen

Fachwissen ist hier nicht gefragt, aber verrückte Ideen! Ihr dürft schwindeln, träumen, frei erfinden - Hauptsache, der Anfangsbuchstabe stimmt. Der Pfeil zeigt läßt den Drehpfeil flitzen. Der Pfeil zeigt auf einen der Buchstaben, und das bringt euch ins Grübeln. Eine coole Frage muß nämlich entsprechend beantwortet werden! Gar nicht so einfach, was? Wenn euch überhaupt nichts einfällt - kein Problem. Ihr könnt immer noch würfeln und mit etwas Glück trotzdem weiterziehen.

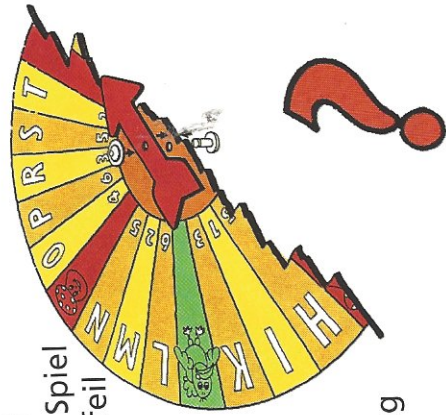
SO WIRD GESPIELT

Die Fragekärtchen liegen auf einem Stapel verdeckt auf dem Tisch, die Spielfiguren

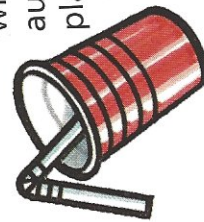
Ein witziges Buchstaben-Roulette um Begriffe von A bis Z
Für 2 bis 4 Ratefüchse ab 8 Jahren

VORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel wird der Drehpfeil auf dem Spielplan befestigt.



Siehe Abbildung



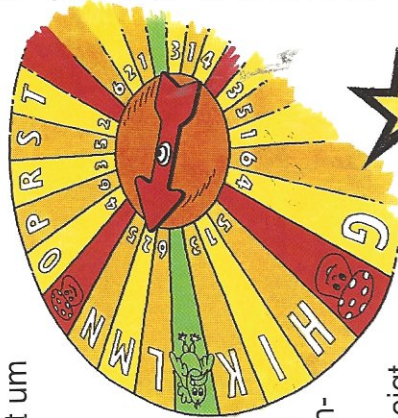


kommen ins jeweilige Startfeld. Wer von euch am besten flunkern kann, beginnt.

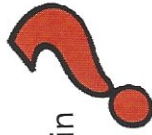
Als erstes bringst du mit Schwung den Turbo-Drehpfeil in der Mitte zum Rotieren. Er schwirrt also eine Weile lang im Kreis herum und bleibt irgendwann auf einem der Felder liegen.

Zum Beispiel auf einem **Buchstaben**. Der Mitspieler, der rechts von dir sitzt, zieht nun ein Fragekärtchen und liest es laut vor. Du hast 1 Minute Zeit um zu antworten.

(Sicher habt ihr einen Küchenwecker!) Die Antwort muß natürlich mit dem Buchstaben beginnen, auf den der Turbo-Drehpfeil zeigt.



Aber bitte: Seht die Antworten nicht so tierisch ernst! Alles, was irgendwie paßt, gilt. Denkt euch irgendwas aus, wie es sein könnte.



Hast du eine Antwort, rückt deine Spielfigur um ein Feld vor. Wenn nicht, darfst du einmal würfeln. Hoffentlich wirfst du die Zahl, die unter dem Buchstaben steht. Dann darf deine Spielfigur nämlich trotzdem um ein Feld vorrücken!



Kommt der Turbo-Drehpfeil auf einem grünen **Pechvogel** zum Stehen, gibt es keine Frage. Statt dessen mußt du - leider - ein Feld zurück.

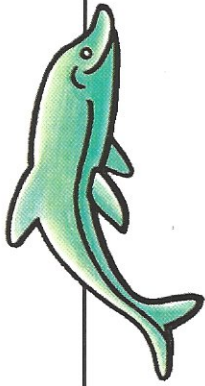
Viel besser ist es, wenn der Turbo-Drehpfeil auf einen roten **Glückspilz** zeigt. Du darfst deine Figur nun um ein Feld vorwärts bewegen.



Bleibt der Pfeil auf der Linie zwischen 2 Feldern stehen, wird er vom selben Spieler noch einmal gedreht.

WER GEWINNT??

Klar: Der, der als Erster im Ziel einläuft.



Eine **andere Spielmöglichkeit** ist die offene Spielweise. Wenn ein Kärtchen vorgelesen wurde, kann jeder von euch antworten. Der Schnellste bekommt den Punkt.

Und nun bringt frischen Wind ins Hirn und laßt euch etwas einfallen. Viel Spaß!

