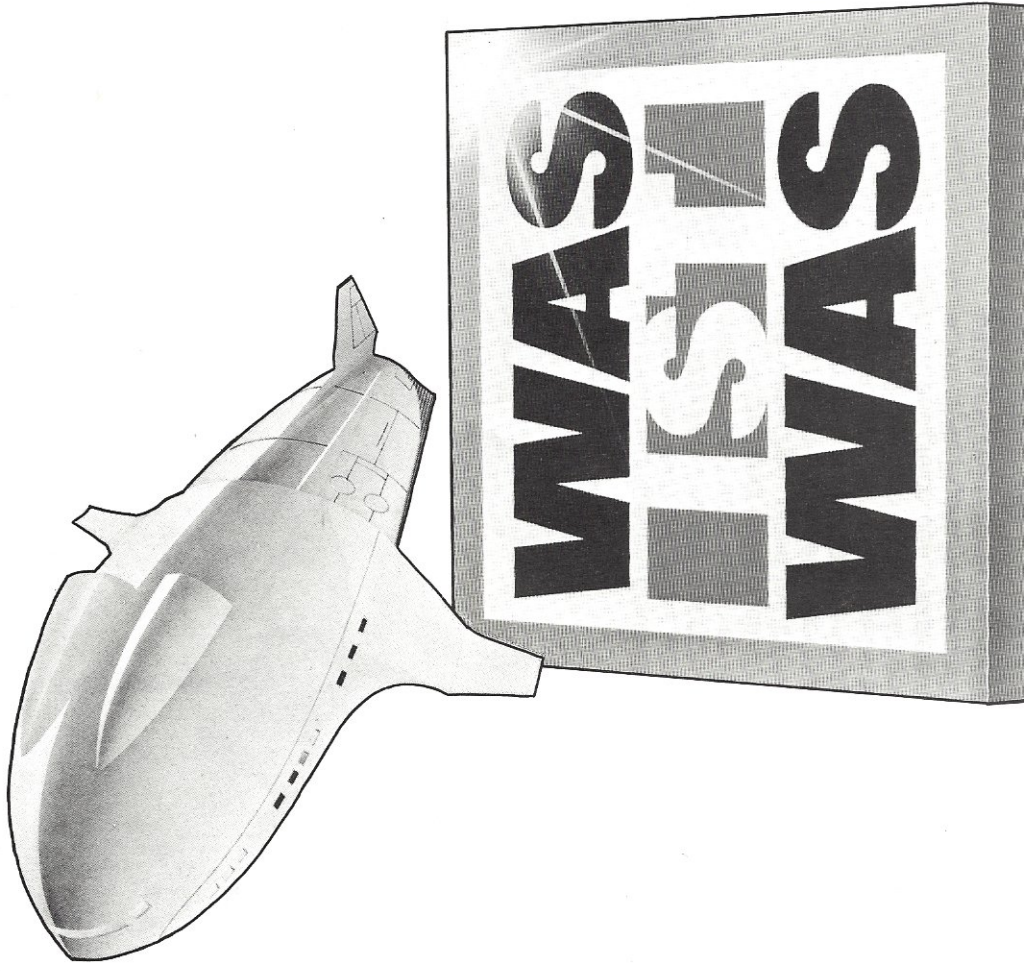
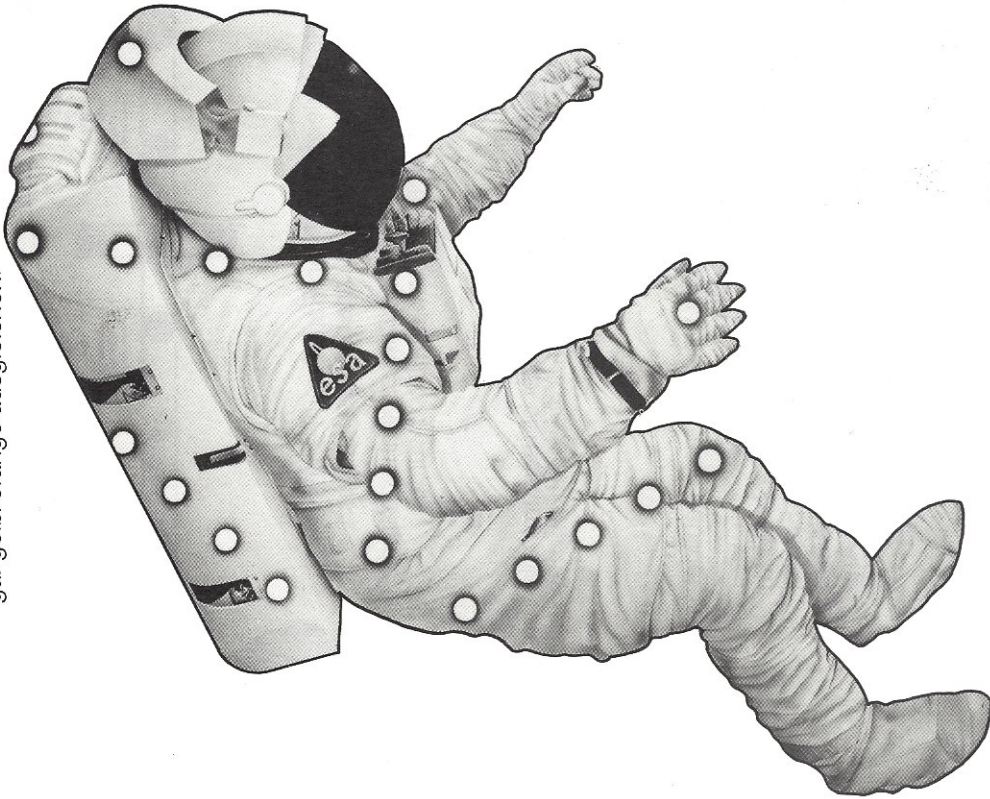


zwei Karten **einer** beliebigen Kategorie ausgleichen. Nehmen wir an, es gelingt einem Spieler nicht, an „blaue Karten“ zu kommen, dafür aber besitzt er mehrere gelbe. Dann reicht es für den Sieg aus, je zwei rote, lila, grüne und orange sowie vier gelbe Karten zu besitzen. Nicht möglich ist aber, die fehlende Kategorie durch eine „Mixtur“ auszugleichen: zwei blaue Karten kann man also nicht durch blau/gelb oder gar gelb/orange ausgleichen.



SCHMIDT-SPIELINFO

Spieltyp: taktisches Quiz-Brettspiel
 Spielerzahl: 2 - 4 Spieler oder Teams
 Altersempfehlung: ab 8 Jahre
 Spieldauer: ca. 60 - 90 Minuten und mehr
 Spielidee: Jürgen Behrends
 Taktik/Wissen ○●○○○ Glück



Spielidee

Mit ihren Raumgleitern erkunden die Spieler das Weltall und versuchen, sich auf sechs verschiedenen Planeten unterschiedlichen Wissensfragen zu stellen. Bei richtiger Beantwortung kann man Karten an sich nehmen. Hinter diesen Karten sind aber leider auch die lieben Mitspieler her – und die versuchen, einen mit ihren Raumschiffen einzuholen und Karten abzufragen. Aber das funktioniert natürlich nur, wenn sie sich selbst auch erfolgreich verschiedenen Fragen stellen... Wer seine Raumgleiter taktisch gut steuert, interessante Fragen richtig zu beantworten weiß und dabei auch noch erfolgreich den Mitspielern Karten abjagt, die diese schon als ihr Eigentum eingeplant hatten, der wird dieses gewitzte und interessante Quiz-Brettspiel gewinnen.

Spielziel

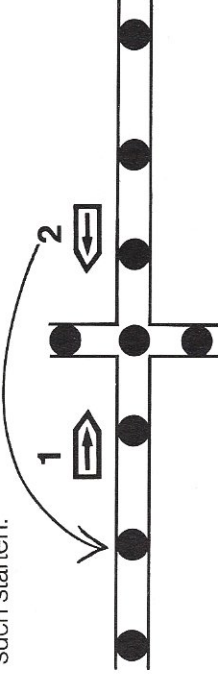
Ziel ist es, als erster Spieler von jeder Quiz-Kategorie zwei Karten zu besitzen, die einem kein Spieler mehr abfragen darf.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 8 Raumgleiter (je 2 in 4 Farben)
- 1 Markierungskegel
- 726 Fragekarten (6 Kategorien mit jeweils 121 Karten, = 484 Fragen pro Kategorie)
- 1 Augenzwürfel

2. Überholt man gleich mehrere Raumgleiter in seinem Zug (oder holt man halt mehrere Raumgleiter ein), so darf man sich aussuchen, wen man von den beteiligten Spielern „an-greifen“ will.

3. Wer auf der Spielbahn an einem gegnerischen Raumgleiter aus der Gegenrichtung vorbeizieht bzw. von der Gegenrichtung aus kommend auf dem betreffenden Feld des Mitspielers seinen Zug beendet, darf keinen Karten-Abjageversuch starten.



Beispiel: Raumgleiter 2 zieht an Raumgleiter 1 aus der Gegenrichtung vorbei; es ist kein Kartenabjagen möglich.

Steht ein Mitspieler auf einem Planeten, so kann er natürlich von **allen** Seiten aus überholt bzw. eingeholt werden.

Spielende

Es gewinnt derjenige Spieler, der als erster bei seinem Abjagebereich D von jeder der sechs Frage-Kategorien **mindestens zwei Karten** abgelegt hat.

Das Spiel im Team

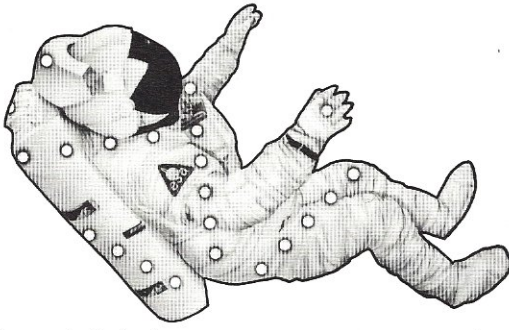
Treten mehr als 4 Personen an, so werden Teams gebildet, die zahlenmäßig in etwa gleich stark sein sollten.

Vor Spielbeginn sollten sich die Spieler einigen, ob sie im Team abwechselnd mit dem Beantworten der Quiz-Fragen an der Reihe sind, oder ob sie sich lieber bei jeder Frage neu gemeinsam beraten und sich dann zusammen für eine Antwort entscheiden.

Varianten

Um die Spieldauer zu verlängern oder zu verkürzen, kann man sich jederzeit vor Spielbeginn einigen, ob es als Siegestimmung ausreicht, von jeder Quiz-Kategorie nur eine Karte unter D abgelegt zu haben (kurzes Spiel) oder ob es gar drei oder noch mehr Karten von jeder Kategorie sein sollen (langes Spiel).

Als Spielvariante empfehlen wir, einmal folgendes auszuprobieren: Pro Spiel kann jeder Spieler die bei D benötigten



Zusätzlich zu den sechs Planeten am Außenrand der Spielbahn gibt es den „Schwarzen Planeten“ in der Planmitte, dem keine farbige Fragekategorie zugeordnet ist. Kommt ein Spieler genau auf diesem Planeten zu stehen, so darf er eine beliebige Kategorie wählen und versuchen, eine Karte dieser Kategorie zu bekommen oder zu erhöhen. Wer aber über den Schwarzen Planeten hinauszieht, darf nicht den Würfel benutzen, um vielleicht doch noch eine Frage beantworten zu dürfen.

Das Abjagen von Karten

Gelangt ein Spieler mit seinem Raumgleiter auf ein Feld (dies kann also auch ein Planet sein), auf dem sich ein Raumgleiter eines Mitspielers befindet, oder überholt er den Mitspieler sogar, dann kann er versuchen (wenn er möchte), dem Mitspieler eine Karte abzufragen.

Prinzip ist dabei, daß man immer eine Karte des jeweils un- tersten Ablage-Buchstabens abjagt (also zunächst bei A; liegt dort nichts, dann bei B usw.). Liegen beim betreffenden Karten-Ablagebereich mehrere Karten, so darf sich der An- greifer aussuchen, welche er dem Verteidiger gerne abjagen möchte.

Hat der Angreifer die Karte ausgesucht, so muß er nach dem bekannten Prinzip selbst eine Frage richtig zu beantworten versuchen. Zu diesem Zweck nimmt der Verteidiger die vor- derste Karte des betreffenden Kartenstapels, aus dem der Angreifer eine Karte abjagen will (d.h., möchte man dem Mit- spieler eine seiner „Technik“-Karten abjagen, muß man selbst auch eine Frage dieser Kategorie beantworten); der Verteidiger stellt die betreffende Frage gemäß der Position des Markierungskegels (bei einer 5 darf er sich die Frage aussuchen) und steckt die Karte danach ans Stapelende. Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten:

- Der Angreifer beantwortet die Frage richtig. Dann erhält er die ausgesuchte Karte aus dem Karten-Ablagebereich des Verteidigers und legt sie bei sich **um eine Position erhöht** ab. (Eine dem Verteidiger abgejagte „B“-Karte legt man also bei sich unter „C“ ab usw.)
- Die Frage wird nicht richtig beantwortet. Dann darf der Ver- teidiger selbst bei sich die betreffende Karte um eine Posi- tion erhöhen!

Beim Kartenabjagen gibt es noch drei Bestimmungen zu be- achten:

1. Alle Karten, die die Spieler bei sich unter „D“ abgelegt ha- ben, sind „sicher“. Sie können weder erhöht, noch einem wieder abgejagt werden.

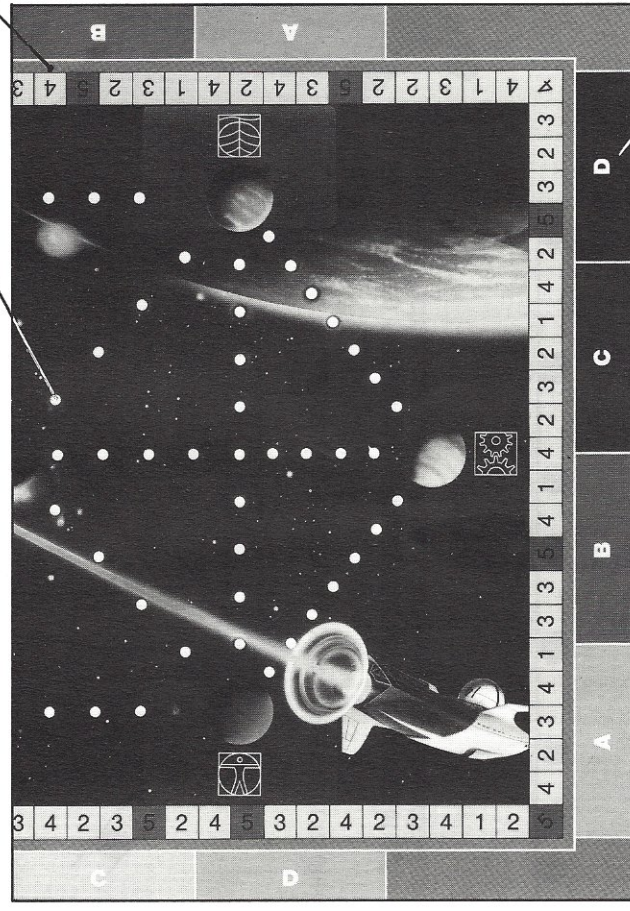
Spielvorbereitung

Zunächst mischt man die Kartenpäckchen durch und legt sie, die Frage-Seiten nach oben zeigend, auf dem Spielplan bei den farbgleichen großen Feldern (Planeten) aus.

Jetzt wird der Spielplan ausgebreitet. Jeder Spieler setzt sich an eine Seite des Planes. Der Spielplan besteht aus drei verschiedenen Bereichen:

- der **Spielbahn** in der Mitte des Planes. Hier bewegen sich die Raumgleiter,
- der umlaufenden **Zahlenbahn**, auf der der Markierungs- kegel entlangwandert;
- dem **Karten-Ablagebereich** vor jedem Spieler, gekenn- zeichnet jeweils mit den Buchstaben von A – D.

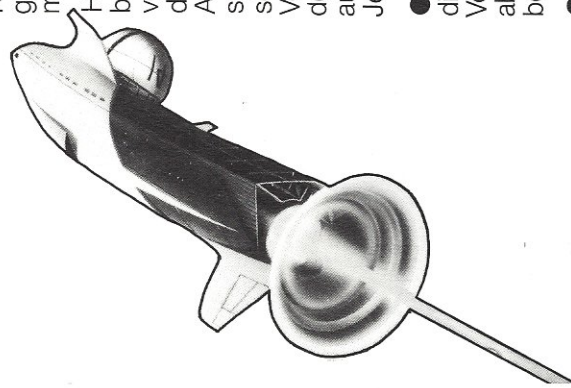
Spielbahn
Zahlenbahn



Karten-Ablagebereich

Jeder Spieler erhält zwei Raumgleiter in der Farbe, die mit der Farbe des Karten-Ablagebereiches identisch sind, vor dem der betreffende Spieler sitzt. Die beiden Raumgleiter stellt man auf verschiedene Planeten (große runde Felder) seiner Wahl; ausgenommen ist „der Schwarze Planet“ in der Spielplanmitte. Auf einem Planeten dürfen durchaus mehrere Raumgleiter verschiedener Spieler stehen.

Schließlich stellt man den Markierungskegel auf ein **beliebi- ges** Feld der Zahlenbahn. Ein Startspieler wird gewählt. Da- nach spielt man im Uhrzeigersinn weiter.



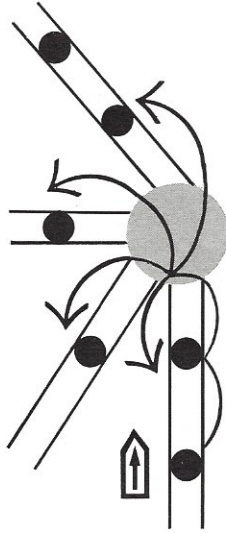
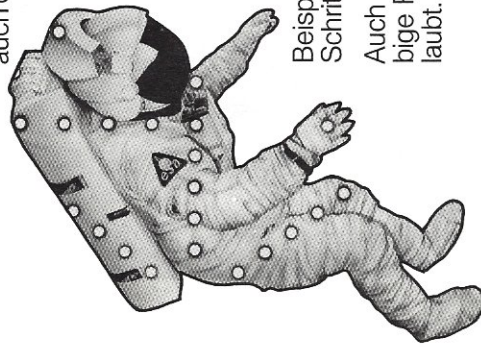
Der Markierungskegel

Wer an der Reihe ist, verschiebt als erster den Markierungskegel um **ein oder zwei Felder** nach seiner Wahl im Uhrzeigersinn. Das Zielfeld zeigt an, um wie viele Felder man jetzt **einen** seiner beiden Raumgleiter voranzubewegen hat.

Die Fortbewegung

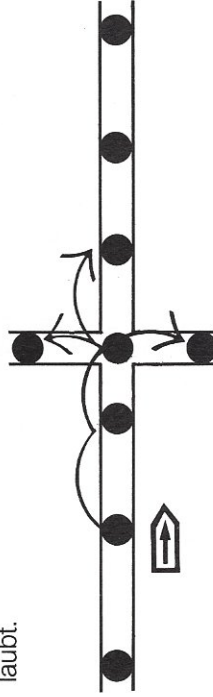
Jeder Punkt (Kreis) und jeder Planet gelten als ein Spielfeld. Auf jedem Spielfeld können beliebig viele Raumgleiter stehen; ein Hinauswerfen gibt es nicht.

Ziehen darf man mit seinen Raumgleitern nur vorwärts. „Wenden“ auf den Spielfeldern zwischen den Planeten ist also nicht erlaubt. Auf den Planeten kann man aber entscheiden, in welche Richtung man weiterziehen will; das kann auch die Richtung sein, aus der man soeben gekommen ist.



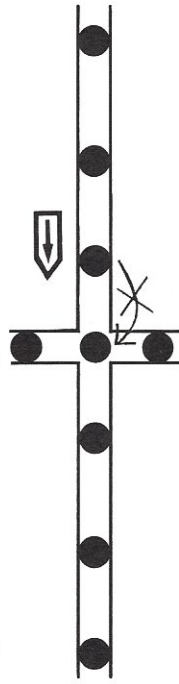
Beispiel: Mögliche Zugrichtungen, wenn man sich um drei Schritte fortbewegen darf.

Auch an Kreuzungen (davon gibt es zwei) darf man in beliebige Richtungen weiterziehen, nur wenden ist hier nicht erlaubt.



Beispiel: So könnte man sich um drei Felder fortbewegen.

Außerdem gibt es die Einschränkung, daß man seinen Spielzug nicht auf einer Kreuzung beenden darf.



Beispiel: Weiterziehen um ein Feld ist hier nicht erlaubt.

Das Sammeln von Karten

Kommt man am Ende seines Zuges genau auf einem der sechs äußeren Planeten zu stehen, dann darf man sich an der vordersten Karte der Kategorie versuchen, die dieselbe Farbe trägt (gelber Planet = Rubrik Geschichte etc.). Zu beantworten ist diejenige Frage, die dieselbe Nummer trägt wie die Zahl, auf der der Markierungskegel zur Zeit steht.

Beispiel: Man kommt auf dem roten Planeten zu stehen und der Markierungskegel auf der Zahlenbahn steht gerade auf 2. Also versucht man, Frage 2 der Kategorie „Tiere“ richtig zu beantworten.

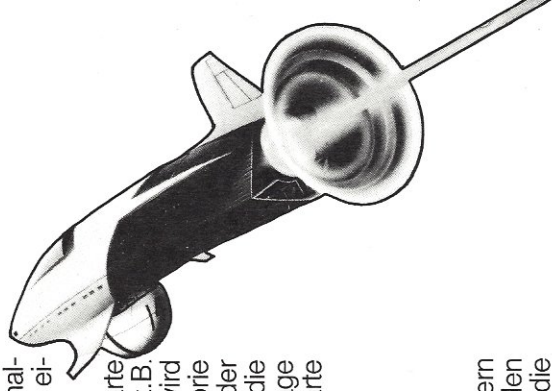
Zweckmäßig (und spannender) ist es, wenn man nicht selbst seine Frage vorliest, sondern der jeweils links von einem sitzende Nachbar die betreffende Frage stellt. Steht der Kegel auf „5“, so darf der linke Nachbar entscheiden, welche der vier Fragen er stellt und vorliest!

Kann man die Frage richtig beantworten, so erhält man die Karte und legt sie in seinem Karten-Ablagebereich unter „A“ ab. Ansonsten wird die Karte ans jeweilige Kartenstapel-Ende zurückgestellt.

Landet man im Verlauf des Spiels wieder auf einem Planeten, von dem man bereits eine Karte besitzt, so hat man zwei Möglichkeiten:

- Sammeln einer weiteren Karte derselben Kategorie: Nach oben geschildertem Prinzip kann man versuchen, eine weitere Karte durch richtiges Fragen-Beantworten zu erhalten und bei A abzulegen. (Man darf beliebig viele Karten einer Kategorie zur gleichen Zeit besitzen.)

- „Erhöhen“ einer Karte: Man kann versuchen, eine Karte der farbgleichen Kategorie um eine Stufe zu erhöhen (z.B. von A nach B oder von B nach C). Zu diesem Zweck wird wieder die vorderste Fragekarte der betreffenden Kategorie gezogen und vom linken Nachbarn die Frage gestellt, die der Position des Markierungskegels entspricht. Danach wird die Karte ans Kartenstapel-Ende gestellt. Kann man die Frage richtig beantworten, so erhöht man eine farbgleiche Karte um eine Position, ansonsten passiert nichts weiter.



Der Augenzug und der „Schwarze Planet“

Wer über einen Planeten hinauszieht, auf dem er sich gern an einer Frage versucht hätte, kann nach seinem Zug den Würfel werfen. Zeigt er „5“ oder „6“ an, so darf man die Chance wahrnehmen und versuchen, eine Karte zu erhalten oder zu erhöhen. Zeigt der Würfel aber eine 1 – 4, so ist der Spielzug leider beendet.