

Das Wissens-Quiz



1100 Fragen
aus 8 verschiedenen
Wissensgebieten

Art.-No. 610/3542

Spielerzahl: 2 - 18

Alter: ab 12 Jahre

Inhalt: 110 Frage- und Antwortkarten
aus 8 Wissensgebieten
6 Spielsteine aus Holz
48 Kunststoff-Chips
in 8 Farben (Wissens-Chips)
Augenwürfel
Spielplan
Spielanleitung

Spielvorbereitung:

Zuerst werden die Karten nach 8 Wissensgebieten sortiert und in den Kunststoffeinsatz der Spielpackung gestellt. Vor jedes Wissensgebiet kommt die entsprechende Deckkarte. Da sie etwas höher als die Frage- und Antwortkarten sind, ermöglichen diese Deckkarten - wie in einem Karteikasten - das rasche Auffinden der verschiedenen Wissensgebiete.

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 des 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 „Frage-Kartei-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 Kartei-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