

WOZZLE GOOZLE

SCHLAUKOPF 3001



Spielmaterial

- Spielplan
- 6 Spielfiguren
- 1 Tröte
- 110 Fragekarten
- 1 Würfel
- Spielanleitung

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan auf den Tisch, sodass er für alle gut zu erreichen ist. Mischt die 110 Fragekarten und legt sie als Stapel neben den Spielplan. Nun suchst du dir eine Spielfigur aus und stellst sie auf das gleichfarbige Feld mit dem Pfeil (Startfeld) auf dem Spielplan. Wenn alle bereit sind, kann es auch schon losgehen!

Spielziel

Wer mit Hilfe der Hinweise die meisten richtigen Antworten geben kann, kommt zuerst ins Ziel und gewinnt!

Spielablauf

Bist du die älteste Person, beginnst du und liest in der ersten Runde vor. Du darfst in dieser Runde nicht mitraten. Nun würfelst du und nimmst die oberste Karte vom Kartenstapel. Die gewürfelte Zahl gibt an, welche Aufgabe gelöst werden muss.



Lösung auf der Rückseite Aufgabe Nr. 6

Lies zunächst den ersten Hinweis dieser Aufgabe vor.

Alle anderen haben nun ein paar Sekunden Zeit zu überlegen, ob sie die richtige Antwort wissen. Doch Achtung, oft sind die ersten Hinweise noch nicht ausreichend, um den richtigen Begriff zu erraten. Manchmal lohnt es sich noch weitere Hinweise abzuwarten.

Möchte niemand antworten, also niemand buzzert die Tröte, so wird der nächste Hinweis vorgelesen. Auch jetzt gibt es wieder eine kurze Bedenkzeit.

Sobald du denkst, die richtige Antwort zu kennen, haust du schnell auf die Tröte und gibst



Lösungen

deine Antwort ab. Wer die Hinweise vorgelesen hat, kontrolliert nun die Antwort. **Die Lösung zu einer Frage befindet sich immer auf der Rückseite der Karte.**

War deine Antwort falsch, musst du ein Feld zurückziehen. Mit der Frage wird allerdings solange weitergespielt, bis die richtige Antwort gegeben wurde. Auch wenn du eine falsche Antwort gegeben hast, darfst du weiter mitspielen. Wer auf dem Startfeld steht und eine falsche Antwort gibt, bleibt einfach auf diesem Feld stehen.

War deine Antwort richtig, dann darfst du zwei Felder vorrücken. Gut gemacht! Die Karte wird unter den Stapel gelegt und die nächste Person im Uhrzeigersinn liest nun vor.

Falls nach allen fünf Hinweisen niemand die richtige Antwort gegeben hat, kommt die Karte unter den Stapel und es geht reihum weiter.

Falls du noch nicht so gut lesen kannst, darf dir natürlich jemand dabei helfen.

Beispiel: *Jana liest den ersten Hinweis vor: „Er ist ein Gemüse...“. Andrea und Markus sind sich nicht sicher, deswegen warten sie noch den zweiten Hinweis ab. Jana liest den zweiten Hinweis vor: „Seine Farbe ist orange...“. Markus denkt, dass der gesuchte Begriff „Karotte“ sein muss. Er drückt auf die Tröte und gibt seine Antwort ab. Jana kontrolliert die Lösung auf der Rückseite der Karte, doch leider wird ein anderes Gemüse gesucht. Markus muss also ein Feld zurückziehen. Jana liest die nächsten Hinweise vor: „Kann sehr groß werden...“ und „Manchmal hat er ein Gesicht...“. Andrea denkt, dass es sich um einen Kürbis handeln muss! Sie drückt auf die Tröte und gibt die richtige Antwort! Deswegen darf sie zwei Felder vorziehen. Nun ist Markus als Vorleser dran, weil er der nächste im Uhrzeigersinn ist. Er würfelt und zieht eine neue Fragekarte.*

Spielende

Wer zuerst mit seiner Spielfigur im Ziel ankommt, gewinnt das Spiel!

Das Spiel für zwei Spieler

Spielt ihr zu zweit, lest und antwortet ihr immer abwechselnd. Gibst du eine falsche Antwort, dann musst du ein Feld zurückziehen. Ist die Antwort richtig, dann ziehst du deine Spielfigur nach folgender Tabelle vor:

1 Hinweis wurde vorgelesen	➔	5 Felder
2 Hinweise wurden vorgelesen	➔	4 Felder
3 Hinweise wurden vorgelesen	➔	3 Felder
4 Hinweise wurden vorgelesen	➔	2 Felder
5 Hinweise wurden vorgelesen	➔	1 Feld

Simba Toys GmbH & Co. KG, Werkstr. 1, 90765 Fürth, Germany,

noris-spiele.de, service.noris-spiele.de

Simba Toys Austria, Jochen-Rindt-Straße 25, 1230 Wien

Simba/Dickie (Switzerland) AG, Ausserfeldstr. 9, 5036 Oberentfelden

Art.Nr.: 60 610 2071

