

DAS QUIZ

FÜR DIE GANZE FAMILIE



Spielanleitung

DURCH WISSEN GEWINNEN ...

Quiz ist immer aktuell. Und es kann die ganze Familie daran teilnehmen. Das Quiz mit der Art-Nr. 60 610 7322 enthält 6.600 Fragen und Multiple-Choice-Antworten. Das Quiz mit der Art-Nr. 60 610 7323 enthält 3.300 Fragen und Multiple-Choice-Antworten. Zu jeder Frage gibt es vier Auswahlantworten, von denen nur eine richtig ist.

Mit dem Würfel bestimmt man die Wissensgebiete – die ganze Welt wird abgefragt! Da kann man zeigen, was man weiß und spielt gleichzeitig um den Sieg. Denn je mehr Fragen man beantwortet, desto höher steigt man auf dem Parcours nach oben. Auf dem Weg zum goldenen Zielfeld werden die Fragen immer schwieriger. Und wer bei einer Frage auf die falsche Antwort tippt, fällt wieder zurück... Wer hat zuerst das Ziel erreicht?

Und hier gleich der wichtigste Hinweis:

Die Buchstaben-Zahlen-Kombination der Lösung einer Frage befindet sich immer auf der **Rückseite** der Karte. Sie müssen also – wenn sie eine Frage gelesen haben – die Karte umdrehen. Dort finden Sie die Lösung in der Mitte des Frageblocks in entsprechender Höhe!

SPIELANLEITUNG

Zahl der Spieler: 2 – 12

Alter: ab 10 Jahre/Erwachsene (Quiz mit 3.300 Fragen und Auswahlantworten),

ab 12 Jahre/Erwachsene (Quiz mit 6.300 Fragen und Auswahlantworten)

Redaktion / Autor: Michael Rüttinger / Inhalt: Michael Rüttinger

Kartenanzahl im Quiz mit der Art.Nr. 60 610 7322:

220 Quizkarten mit 6.600 Fragen und Auswahlantworten

Kartenanzahl im Quiz mit der Art.Nr. 60 610 7323:

110 Quizkarten mit 3.300 Fragen und Auswahlantworten

weiteres Spielmaterial:

Spielplan / 6 Spielfiguren / Sortierkasten / 3 Register-Trennkarten (leicht, mittel, schwer) / Joker-Chips / Augwürfel / Spielanleitung

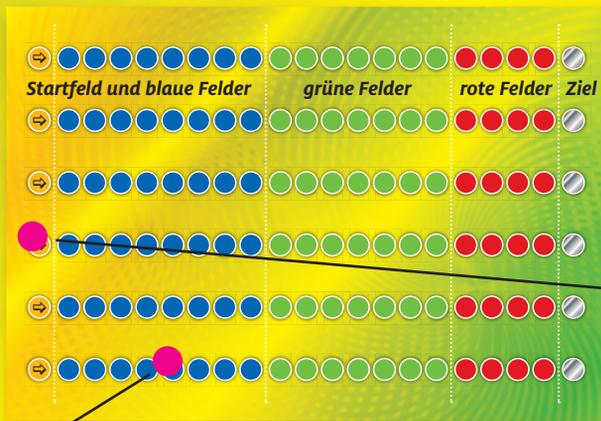
SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird aufgelegt. Jeder Spieler bekommt eine Spielfigur und stellt sie auf eines der 6 Startfelder – das sind die Felder mit dem Pfeil. (Sollten mehr als 6 Personen mitspielen, so bildet man Gruppen, die jeweils mit einer Figur spielen und auch beim Beantworten der Fragen zusammenarbeiten dürfen.) Nun wird der Sortierkasten zusammengebaut. (Wie das geht, ist am Ende dieser Spielanleitung ersichtlich.) Dann werden alle Quiz-Karten nach den drei Farben sortiert und jeder Farbpack wird gut gemischt. Die Anzahl der Karten ist pro Farbe unterschiedlich! Die roten Karten der Kategorie „schwer“ kommen zuerst in den Sortierkasten zusammen mit der roten Register-Trennkarte „schwer“. Davor kommt der etwas größere Pack der grünen Karten der Kategorie „mittel“ zusammen mit der grünen Register-Trennkarte „mittel“. Vorne in den Sortierkasten kommt der größte Pack der blauen Karten der Kategorie „leicht“ zusammen mit der blauen Register-Trennkarte „leicht“. Jeder Spieler bekommt jetzt drei Joker-Chips. Reihum wirft jeder Spieler mit dem Würfel.

Wer die höchste Zahl erreicht, darf mit dem Spiel beginnen.

ZIEL DES SPIELES

Jeder Spieler versucht, durch **richtiges** Beantworten der Fragen so schnell wie möglich das **goldene** Zielfeld des Parcours zu erreichen. Vom Start zum Ziel muss also jeder Spieler 20 Felder überwinden. Für jede richtig beantwortete Frage rückt man ein Feld vor. Für jede falsch beantwortete Frage, fällt man ein Feld zurück. Wer mit seiner Figur als erster das goldene Zielfeld erreicht, hat **gewonnen**.



Wer auf dem Startfeld oder den 8 blauen Feldern steht, beantwortet die leichten Fragen der blauen Karten. Wer auf einem der 7 grünen Felder steht, bekommt die mittelschweren Fragen der grünen Karten. Und auf den 4 roten Feldern muss man die schweren Fragen der roten Karten beantworten. Das letzte, goldene Feld ist das Zielfeld.

Hier starten die Figuren. Jeder Spieler stellt seine Spielfigur auf ein anderes Startfeld. Bei drei Spielern braucht man drei Bahnen, bei vier Spielern vier Bahnen usw.

Für jede richtig beantwortete Frage darf man ein Feld vorrücken. Wer eine Frage falsch beantwortet, muss ein Feld zurück. **Wichtig:** Man kann immer nur bis zum letzten Feld einer Farbe zurückfallen! Die gepunkteten Linien geben die Grenzen an!

SPIELVERLAUF

FRAGEN BEANTWORTEN

Es wird reihum gespielt. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, darf eine Frage beantworten. Dazu zieht der linke Nachbar die vorderste Karte aus dem Schwierigkeitsbereich, in dem sich der Spieler gerade befindet: Wer auf dem Startfeld oder den 8 blauen Feldern steht, beantwortet leichte Fragen von den blauen Karten. Wer auf einem der 7 grünen Felder steht, bekommt mittelschwere Fragen von den grünen Karten gestellt. Und auf den 4 roten Feldern muss man schwere Fragen von den roten Karten beantworten. Das letzte, silberne Feld ist das Zielfeld.

Wenn der linke Nachbar des Spielers die passende Karte gezogen hat, macht der Spieler einen Wurf mit dem Würfel und bestimmt damit eine Frage der Karte, denn auf jeder Karte (Vorder- und Rückseite) befinden sich 6 Fragen.

Bei einer „1“ wird die erste Frage vorgelesen, bei einer „2“ die zweite Frage, bei einer „3“ die dritte Frage, bei einer „4“ die vierte Frage auf der Rückseite usw. Durch diese Zufallsbestimmung per Würfel wird gleichzeitig ein bestimmtes Wissensgebiet bestimmt:

Frage 1 jeder Karte = **Geschichte & Politik**

Frage 2 jeder Karte = **Sport & Spiel**

Frage 3 jeder Karte = **Himmel & Erde**

Frage 4 jeder Karte = **Natur & Umwelt**

Frage 5 jeder Karte = **Technik & Wissenschaft**

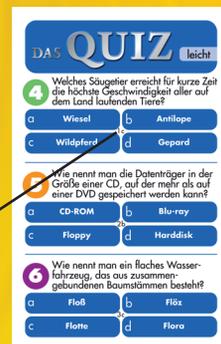
Frage 6 jeder Karte = **Kunterbuntes, Kunst & Kultur**

Zu jeder Frage gibt es vier Multiple-Choice-Antworten, die mit den Buchstaben a, b, c und d gekennzeichnet sind. Der linke Nachbar liest die Frage und alle vier Auswahlantworten laut vor.

Danach muss sich der Spieler für eine der vier Antworten entscheiden. Zur Kontrolle wird die Karte umgedreht: Auf der jeweiligen Rückseite befindet sich klein die richtige Lösung in der Mitte eines Multiple-Choice-Blockes. Frage 1 zum Beispiel hat ihre Antwort im Multiple-Choice-Block der Frage 4 usw.



Richtige Antworten sind jeweils auf der Rückseite. Die richtige Antwort der Frage 1 ist hier:



VORWÄRTS KOMMEN ODER ZURÜCKFALLEN

Wer eine Frage richtig beantwortet, darf mit seiner Spielfigur ein Feld in Richtung Ziel vorrücken. Wer eine Frage falsch beantwortet, muss mit seiner Figur ein Feld zurückziehen. (Ein Frage richtig oder falsch beantworten, macht demnach zwei Felder Unterschied!)

Hier gibt es allerdings zwei Ausnahmen:

1. Wer auf dem Startfeld eine Frage falsch beantwortet, kann natürlich nicht zurück.
2. Wer auf dem ersten blauen, grünen oder roten Feld steht, braucht auch nicht weiter zurück, denn es gilt: Wer einen Farbbereich erreicht hat, kann aus dem Farbbereich rückwärts nicht mehr herausfallen. Daher die gepunktete Grenzlinie!

JOKER-CHIPS BENUTZEN

Jeder Spieler besitzt zu Beginn 3 Joker-Chips. Wenn man sich bei der Beantwortung einer Frage nicht sicher ist, welche der vier Auswahlantworten die richtige ist, kann man während eines Spieles insgesamt dreimal einen Joker setzen. Man gibt einen Chip ab, und dafür reduziert der linke Nachbar die vier Antworten auf zwei, wobei unter diesen zwei natürlich die richtige Antwort sein muss. Die Chance auf die richtige Antwort steigt durch einen Joker auf 50 Prozent!

ENDE DES SPIELES

Wenn der erste Spieler – auf dem letzten roten Feld stehend – die gestellte Frage richtig beantwortet, darf er auf das goldene Zielfeld vorrücken und hat das Spiel gewonnen. Das Spiel ist damit beendet. Die Rangfolge der anderen Spieler ergibt sich aus ihrer Position auf dem Parcours.

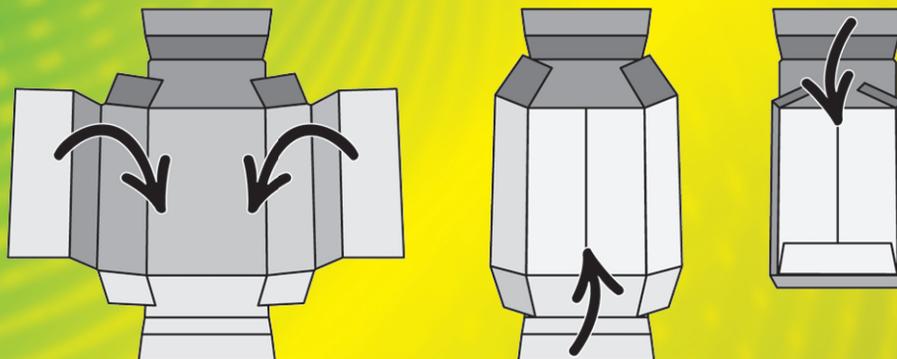
SPIELVARIANTEN

1. Die „brutale“ Variante:

Man muss bei einer falschen Antwort nicht nur ein Feld zurück, sondern fällt grundsätzlich bis zum letzten Feld einer Farbe zurück – also bis zur gepunkteten Linie. Bei richtigen Antworten geht man wie im Grundspiel ein Feld vorwärts. Bei dieser Variante kann man zum Ausgleich auch mehr Joker-Chips vereinbaren!

2. Die freie Wahl der Gebiete

Man erwürfelt sich nicht die Fragegebiete, sondern darf sich das Gebiet vor jeder Frage selbst aussuchen.



NORIS-SPIELE Georg Reulein GmbH & Co. KG
Werkstraße 1 · 90765 Fürth · Germany
60 610 7322 / 60 610 7323
www.noris-spiele.de