

Spaß am Wissen

ALLgemeinwissen

für Kinder



Spielmaterial

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



Spielvorbereitung

Legt den Spielplan auf den Tisch, sodass ihn jeder Spieler gut erreichen kann.

Mischt die 110 Fragekarten und legt sie als Stapel neben den Spielplan.

Jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus und stellt die dazugehörige Spielfigur auf das gleichfarbige Feld mit dem Pfeil auf dem Spielplan. Und schon kann's losgehen!

Spielziel

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



Spielablauf

Der älteste Spieler beginnt. In dieser Runde ist er der Vorleser und darf deshalb nicht mitraten. Er würfelt und nimmt die oberste Karte vom Stapel. Die gewürfelte Zahl gibt an, welche Aufgabe gelöst werden muss.

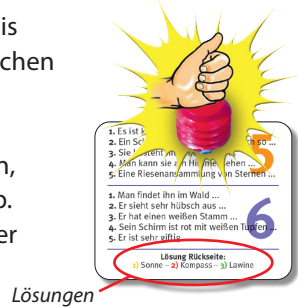
5 Hinweise pro Aufgabe



Dann liest er den ersten Hinweis dieser Aufgabe vor. Nun haben alle anderen Spieler 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, so wird der nächste Hinweis vorgelesen. Auch jetzt haben die Spieler wieder ein bisschen Bedenkzeit.

Sobald ein Spieler denkt, die richtige Antwort zu kennen, drückt er schnell auf die Tröte und gibt seine Antwort ab. Der Vorleser kontrolliert die Antwort. Die Lösung zu einer Frage befindet sich immer auf der Rückseite der Karte.



Hat der Spieler eine falsche Antwort gegeben, muss er ein Feld zurückziehen. Mit der Frage wird allerdings solange weitergespielt, bis die richtige Antwort gegeben wurde. Auch der Spieler, der die falsche Antwort gegeben hat, darf weiter mitspielen. Wer auf dem Startfeld steht und eine falsche Antwort gibt, bleibt einfach auf diesem Feld stehen.

Hat der Spieler die richtige Antwort gegeben, darf er 2 Felder vorrücken. Gut gemacht! Die Karte wird unter den Stapel gelegt und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird zum neuen Vorleser.

Falls nach allen fünf Hinweisen niemand die richtige Antwort gegeben hat, kommt die Karte unter den Stapel und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird zum neuen Vorleser.

Lernen manche Spieler gerade erst lesen oder brauchen Hilfe, so darf natürlich auch geholfen werden.

Beispiel:

Jana liest den ersten Hinweis vor: „Es 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 der nächste Spieler im Uhrzeigersinn der neue Vorleser und zieht eine neue Fragekarte.

Spielende

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

Das Spiel für zwei Spieler

Spielt man zu zweit, so liest immer ein Spieler die Hinweise vor und der andere Spieler muss eine Antwort geben. Ist die Antwort falsch, muss der Spieler ein Feld zurückgehen. Ist die Antwort richtig, so zieht der Spieler anhand der folgenden Tabelle seine Spielfigur 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



