



# Jeder Hinweis führt näher zum Ziel ...



Spielanleitung

Art.-Nr. 601-3750

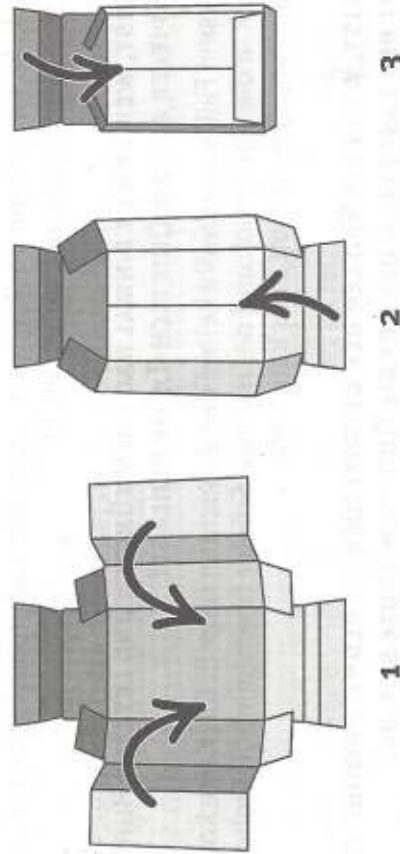
→ Man kann auch vereinbaren, dass ein Spieler, der den Begriff richtig wusste, um so mehr Felder nach vorne rücken darf, je weniger Hinweise vorgelesen wurden. Und zwar nach folgender Regelung:

- 1 oder 2 Hinweise: 3 Felder vor**
- 3 Hinweise: 2 Felder vor**
- 4 oder 5 Hinweise: 1 Feld vor**

Wer falsch rät, braucht auch bei dieser Variante immer nur ein Feld zurück.

→ Man spielt ohne Quietsch-Tröte. Wer den gesuchten Begriff zuerst nennt, rückt ein Feld vor. Hier wird auch nicht zurückgezogen.

Und so wird der Sortierkasten zusammengebaut:



Und nun viel Spaß beim noris-Spiel „Allgemeinwissen für Kinder“!

Liebe Kundin, lieber Kunde,  
dieses Spiel wurde von uns gewissenhaft und sorgfältig gefertigt.  
Trotzdem können Fehler vorkommen – nobody is perfect!

Falls etwas nicht stimmen sollte, schreiben Sie uns bitte eine Postkarte mit dem Grund Ihrer Beanstandung, sowie Titel und Art.-Nr. des Spieles, und vergessen Sie bitte nicht Ihren Absender und evtl. Ihre Telefon-Nr. anzugeben. Wir werden uns bemühen, den Fehler umgehend zu beheben!

Unsere Anschrift:

**noris SPIELE** · Georg Reulein GmbH+Co.KG  
Waldstraße 38 · 90763 Fürth  
Internet: [www.noris-spiele.de](http://www.noris-spiele.de)

Adresse bitte aufbewahren!  
Farb- und Ausstattungsänderungen vorbehalten.



... viele gute Spielideen!

# Spielanleitung

**Zahl der Spieler:** 2 – 6

**Alter:** ab 6 Jahren und älter

**Grafik & Design:** Michael Rüttinger

**Illustrationen:** Heidemarie Rüttinger

**Autor/Redaktion:** Michael Rüttinger

**Inhalt:**

Spielplan 440 x 330 mm,  
110 Allgemeinwissen-Karten mit 660 gesuchten Begriffen und 3.300 Hinweisen

6 Spielfiguren,

1 Augenzwürfel,

Sortierbox,

Quietsch-Tröte,

Spielanleitung

## Kurze Beschreibung des Spieles

*Wer errät zuerst den gesuchten Begriff?*

*Ein Spieler der Runde zieht eine Karte – allen anderen dürfen raten:*

*Erster Hinweis: „Jeder mag diese Person ...“*

*Zweiter Hinweis: „Macht allerlei Unfug ...“*

*Dritter Hinweis: „Bringt die Leute zum Lachen ...“*

*Vierter Hinweis: „Hat meist eine rote Nase ...“*

*Fünfter Hinweis: „Arbeitet im Zirkus ...“*

*Spätestens jetzt weiß jedes Kind, dass der gesuchte Begriff „Clown“ ist.*

*Doch die Action beginnt schon früher:*

*Wer nämlich glaubt, den Begriff schon früher zu kennen,*

*darf auf die „Quietsch-Tröte“ schlagen – und muss dann den Begriff nennen.*

*War er richtig, darf er mit seiner Figur vorrücken.*

*War er falsch, muss er ein Feld zurück!*

*So wird gespielt, bis das erste Kind seinen Fragenzeichen-Parcours komplett absolviert hat und im Ziel ist.*

*Dieses Kind hat gewonnen.*

*Doch viel wichtiger für alle Spieler:*

*Die Hinweise zu jedem Begriff erweitern das Allgemeinwissen jedes Kindes.*

*Und darum geht es besonders in diesem Spiel.*

© 2004 noris spiele

## Vorbereitung des Spieles

Die **Sortierbox** wird zusammengebaut.

Wie das geht, siehst du am Ende der Spielanleitung.

Die **110 Allgemeinwissen-Karten** werden gut gemischt und in die Sortierbox gestellt.

Der **Spielplan** wird aufgelegt.

Jeder Spieler bekommt eine **Spielfigur** und stellt sie zum Start auf das Feld in der Farbe der Spielfigur. **Wichtig:** Die schwarze Spielfigur spielt auf dem violetten Fragenzeichen-Parcours, die weiße Spielfigur auf dem orange-farbenen Parcours, sofern man zu sechst spielt und die schwarze und weiße Figur braucht.

Der **Spilleiter**, der jeweils die Hinweise für einen Begriff vorliest, welchen die Spieler so schnell wie möglich erraten müssen, ist immer der Spieler der Runde, der gerade an der Reihe ist. Er spielt dann selbst nicht mit, darf aber sofort wieder raten, wenn der nächste Spieler für den nächsten Begriff die Rolle des Spilleiters übernimmt.

Wenn **nur zwei** Spieler spielen, muss eine dritte Person (Mutti oder Papi, Oma oder Opa, Kindergärtnerin usw.) die Rolle des Spilleiters übernehmen.

Die **Quietsch-Tröte** wird – für jeden erreichbar – an den Rand des Spielplanes gestellt.

Der **Augenwürfel** wird bereitgelegt. Mit ihm wird jeweils einer der sechs Textblöcke einer Karte erwürfelt.

## Der Spielplan

Auf ihm sind sechs gleiche **Fragezeichen-Parcour-Strecken** mit einem Startfeld und 13 Lauffeldern. Das Zielfeld ist für alle gleich.

Auf den Feldern mit dem **Pfeil** startet jeder Spieler.



Jeder Spieler muss auf seinem **Fragezeichen-Parcours** nach dem **Startfeld** 13 Felder zurücklegen, um im **Ziel** (14. Feld) anzukommen.

## Ziel des Spieles

Jeder Spieler versucht so schnell wie möglich, das Zielfeld zu erreichen. Man kommt jeweils ein Feld vorwärts, wenn man als erster auf die Quietsch-Tröte schlägt und den gesuchten Begriff dann auch richtig nennt.

## Spielverlauf

### WER LIEST DIE HINWEISE VOR?

Der Spieler, der mit dem Spiel beginnt (weil er z.B. der jüngste Spieler ist oder die höchste Augenzahl würfelte), ist der **erste Spielleiter** der Spielrunde. Er zieht die **letzte** Karte aus der Sortierbox und macht einen Wurf mit dem Würfel, um einen der 6 Textblöcke auf der Karte zu bestimmen: Bei einer **1** geht es um den ersten Textblock (Karten-Vorderseite), bei einer **2** geht es um den zweiten Textblock (Karten-Vorderseite), bei einer **3** geht es um den dritten Textblock (Karten-Vorderseite), bei einer **4** geht es um den vierten Textblock (Karten-Rückseite), bei einer **5** geht es um den fünften Textblock (Karten-Rückseite), und bei einer **6** geht es um den sechsten Textblock (Karten-Rückseite). Jeder Textblock ist durch eine **große, farbige Zahl** gekennzeichnet und besteht aus 5 Hinweisen. Alle 5 Hinweise eines Textblockes umschreiben **einen Begriff**, ohne ihn selbst zu nennen.

**Allgemein-Wissen für Kinder**

1. Man findet ihn auf dem Land ...  
 2. Manche machen dort Ferien ...  
 3. Man muss sehr früh aufstehen ...  
 4. Anbau von Getreide und Gemüse ...  
 5. Dort sind viele Tiere ...

1. Man feiert es einmal im Jahr ...  
 2. Alle Kinder freuen sich darauf ...  
 3. Man packt Geschenke aus ...  
 4. Manchmal schneit es sogar ...  
 5. Es ist er Geburtstag von Jesus ...

1. Ein Tier ...  
 2. Sieht aus wie ein Pferd ...  
 3. Lässt sich aber schwer reiten ...  
 4. Heimat: Afrika ...  
 5. Besitzt schwarz-weiße Streifen ...

Lösung Rückseite:  
 a) Flugzeug - b) Bille - c) Ampel

### Karten-Vorderseite:

Hier werden mit jeweils 5 Hinweisen in den ersten drei Textblöcken insgesamt 3 Begriffe erfragt. Die **Lösungen** stehen jeweils auf der Rückseite der Karte.

In unserem Beispiel ist „**Bauernhof**“ der Begriff, der mit den ersten fünf Hinweisen im Textblock 1 erfragt wird.

**Allgemein-Wissen für Kinder**

1. Ein Fortbewegungsmittel ...  
 2. Legt große Strecken zurück ...  
 3. Hat Platz für viele Passagiere ...  
 4. Besitzt einziehbare Räder ...  
 5. Hat Flügel zum Fliegen ...

1. Er ist sehr hell ...  
 2. Er leuchtet plötzlich auf ...  
 3. Er ist eine Naturscheinung ...  
 4. Viele Leute haben Angst vor ihm ...  
 5. Man sieht ihn bei einem Gewitter ...

1. Man sieht sie oft an der Straße ...  
 2. Für den Verkehr ist sie ganz wichtig ...  
 3. Man muss auf sie achten ...  
 4. Sie hat zwei oder drei Farben ...  
 5. Bei Rot muss man stehenbleiben ...

Lösung Rückseite:  
 a) Bauernhof - b) Weihnachten - c) Zebra

### Karten-Rückseite:

Hier werden mit jeweils 5 Hinweisen in weiteren drei Textblöcken ebenfalls 3 Begriffe erfragt. Die **Lösungen** stehen jeweils auf der Rückseite der Karte.

## WIE WERDEN DIE FÜNF HINWEISE VORGELESEN?

Durch den Wurf mit dem Würfel hat der Spielleiter einen Textblock bestimmt und liest nun der Reihe nach die **fünf Hinweise** vor, die sich alle auf einen Begriff – den es zu erraten gilt – beziehen.

Nach **jedem** Hinweis macht der Spielleiter eine **kleine Pause**. Denn den Spielern ist es erlaubt, **nach jedem** vorgelesenen Hinweis den Begriff zu nennen, wenn sie der Meinung sind, sie wüssten ihn.

## DAS NENNEN DES GESUCHTEN BEGRIFFES

Bis auf den Spielleiter versuchen grundsätzlich **alle** Spieler gleichzeitig den Begriff zu erraten, um den es geht.

Sobald der Spielleiter den ersten Hinweis vorgelesen hat, könnte bereits einer der Spieler den Begriff nennen.

### Dabei gilt folgende sehr wichtige Regelung:

Wer glaubt den Begriff zu kennen, schlägt mit seiner Hand **schnell** auf die **Quietsch-Tröte**. Wer **zuerst** auf die Quietsch-Tröte geschlagen hat, darf den gesuchten Begriff nennen.

Ist er **richtig**, darf er mit seiner Figur um **ein Feld nach vorne** rücken.

Ist er aber **falsch**, muss er mit seiner Figur **ein Feld zurück**.

(Wer auf dem Startfeld steht, kann natürlich nicht weiter zurück!)

Wird ein falscher Begriff genannt, geht das Spiel weiter: Der Spielleiter liest den nächsten Hinweis vor – wer wagt es jetzt, auf die Quietsch-Tröte zu schlagen? Oder warten lieber alle noch den nächsten Hinweis ab?

## DER NÄCHSTE SPIELLEITER

Immer wenn ein Begriff erraten wurde oder wenn ihn auch nach dem letzten Hinweis der Spieler, der auf die Quietsch-Tröte geschlagen hat, nicht richtig genannt hat, kommt die Karte (an erster Stelle) zurück in die Sortierbox und der **nächste Spieler** übernimmt für das nächste Spiel die Rolle des **Spielleiters**.

Er würfelt und bestimmt damit einen Textblock der Karte, die er aus der Sortierbox gezogen hat, und beginnt mit dem Vorlesen der Hinweise. Wer errät zuerst den gesuchten Begriff ...?

## Ende des Spieles

Das Spiel ist zu Ende, wenn der erste Spieler das Zielfeld in der Mitte des Spielfeldes erreicht hat. Dieser Spieler hat gewonnen. Doch alle Spieler hatten sicher viel Spaß und haben vielleicht auch ihr Allgemeinwissen ein wenig erweitert ...

## Fragen, die während des Spieles auftreten können:

### DÜRFEN ANDERE SPIELER DEN BEGRIFF NENNEN, WENN IHN DERJENIGE NICHT WUSSTE, DER ZUERST AUF DIE QUIETSCH-TRÖTE SCHLUG?

Nein. Es muss zuerst der nächste Hinweis vorgelesen werden. Dann haben alle Spieler wieder die Chance, auf die Quietsch-Tröte zu schlagen. Und nur derjenige, der **als erster** auf die Tröte schlägt, darf den Begriff nennen. Doch wer falsch rät, muss ein Feld zurück. Das ist hart. Da überlegt man sich schon, ob man auf die Tröte schlagen soll ...

### DARF EIN SPIELER, DER EINMAL FALSCH GERATEN HATTE, IN DER GLEICHEN RUNDE NOCH MITSPIELEN?

Ja. Denn er hat seine Strafe ja schon bekommen – er musste ein Feld zurück. Es kann sogar vorkommen, dass man mehrmals falsch rät und jedesmal ein Feld zurück muss. Pech!

### WAS IST, WENN NICHT EINMAL NACH DEM FÜNFTEN UND LETZTEN HINWEIS EIN SPIELER AUF DIE QUIETSCH-TRÖTE SCHLÄGT?

In diesem Fall wusste wohl keiner den gesuchten Begriff. Die Karte kommt zurück in die Sortierbox und der nächste Spieler übernimmt die Rolle des Spielleiters. Das kommt aber kaum vor.

### WAS IST, WENN EIN SPIELER DEN BEGRIFF RICHTIG NENNT, OBWOHL ER NICHT DER ERSTE WAR, DER AUF DIE QUIETSCH-TRÖTE SCHLUG?

In diesem Falle darf er nicht vorrücken, weil er die Bedingungen nicht erfüllt hat. Hier ist also immer „Action im Spiel“ ...

### UND – WO SIND DIE LÖSUNGEN AUF DEN KARTEN?

Immer auf der Rückseite der Karte unten!

## Spielvarianten

→ Man kann vereinbaren, dass ein Spieler **während des gesamten Spieles** die Rolle des Spielleiters übernimmt. Dieser Spieler spielt dann nicht mit, sondern erwürfelt alle Textblöcke und liest alle Hinweise, bis ein Spieler gewonnen hat. Bei zwei Spielern ist eine dritte Person als Spielleiter ohnehin notwendig.

