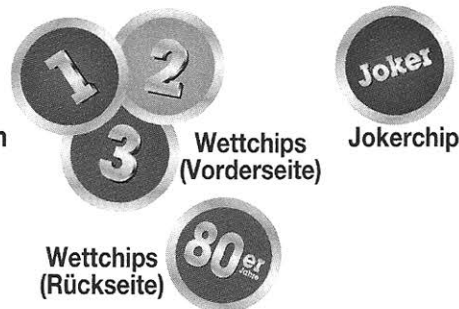


Das 80er Quiz

Das waren Zeiten! Sie können sich noch an die 80er erinnern? Dann kommen Sie mit auf eine spielerische

Zeitreise durch dieses Jahrzehnt. Nutzen Sie Ihr Gedächtnis und erinnern Sie sich an die damaligen Schlagzeilen!

Spieler: 2-6, ab 12 Jahren
Spieldauer: 40 Minuten
Spielmaterial: 110 Quizkarten
36 Wett-Chips in 6 Farben
4 Joker-Chips
6 Spielfiguren
1 Augenzwürfel
1 Spielplan
1 Spielanleitung



Vor dem ersten Spiel werden die Wett-Chips sowie die 4 Joker-Chips aus dem Stanztableau herausgebrochen.

Spielvorbereitung:

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Die Quizkarten werden gründlich gemischt. Der Kartenstapel wird neben den Spielplan gelegt. Die 4 Joker-Chips werden ebenfalls neben den Spielplan gelegt.

Jeder Spieler wählt sich einen Spielstein aus und setzt diesen auf das Startfeld. Passend zur gewählten Farbe erhält der Spieler die entsprechenden 6 Wettchips mit den Werten 1, 2 und 3. Diese Wettchips legt jeder Spieler verdeckt vor sich auf dem Tisch ab. Der Augenzwürfel wird bereitgelegt. Nun kann es losgehen, die 80er warten.

Spielablauf:

Die Spieler kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe. Der jüngste Spieler beginnt. Der Spieler der am Zug ist, ist für diesen Zeitraum der Spielleiter. Er würfelt mit dem Augenzwürfel. Nun zieht er die oberste Karte von dem Kartenstapel. Danach dreht er die bis dahin verdeckt liegende Seite zu sich. Nun liest er seinen Mitspielern die den gewürfelten Augen entsprechende Frage vor. Dazu nennt er die 3 möglichen Antworten A, B und C. Jeder Spieler, außer dem Spielleiter tippt nun auf die Antwort, die er für richtig hält. Dazu legt er einen seiner Chips auf das entsprechende Tippfeld auf dem Spielplan ab. Ob er den Chip offen oder verdeckt ablegt und welchen Wert er wählt bleibt jedem Spieler selbst überlassen. Nachdem alle Spieler getippt haben (ein passen ist nicht zulässig) nennt der Spielleiter die richtige Antwort (diese ist fettgedruckt). Die Spieler die richtig getippt haben, dürfen ihren Spielstein um so viele Felder nach vorne in Richtung Ziel setzen, die dem Wert ihres Wettchips entsprechen. Danach erhalten die Spieler die richtig getippt haben ihren Wettchip wieder zurück. Die Spieler, die falsch getippt haben bleiben mit ihrer Spielfigur stehen; die Wettchips dieser Spieler sind verloren. Das heißt der Spielleiter legt diese

zurück in die Spieleschachtel. Sie verbleiben dort bis zum Spielende. Die "verbrauchte" Quizkarte wird ebenfalls in die Spieleschachtel zurück gelegt. Nun ist der nächste Spieler am Zug und wird zum Spielleiter. Er verfährt wie bereits oben beschrieben. So verläuft das Spiel reihum.

Besonderheiten:

- Ist die Frage, die der Spielleiter seinen Mitspielern vorliest, grau gekennzeichnet (der Würfel auf der Quizkarte ist grau unterlegt) bekommt der Spielleiter einen Jokerchip aus dem Vorrat. Den Chip bekommt er nach der Tipprunde, bevor er die Karte zurück in die Spieleschachtel legt. Somit kann er seinen Mitspielern auf der Karte zeigen das alles rechtens ist.
- Der Spielleiter würfelt eine 6. In diesem Fall liest er seinen Mitspielern die grau gekennzeichnete Frage auf der Quizkarte vor. Er nennt die 3 dazugehörigen Antworten und das Spiel läuft weiter wie zuvor beschrieben. Auch in diesem Fall bekommt der Spielleiter einen Jokerchip.
- Sollte der Vorrat der Jokerchips aufgebraucht sein, darf sich der Spielleiter einen Jokerchip von einem Spieler seiner Wahl nehmen.

Der Jokerchip:

Ein Jokerchip der im eigenen Besitz ist, kann im Spielverlauf wie ein eigener Wettchip eingesetzt werden. Er hat in der Tipprunde den Wert 1. Tippt man bei einer Frage richtig und hat den Jokerchip eingesetzt darf man also seine Spielfigur um ein Feld in Richtung Ziel nach vorne ziehen. Der Jokerchip wird nach dem Einsatz in einer Tipprunde zurück in den Vorrat gelegt, gleich ob richtig oder falsch getippt wurde.

Das Bonusfeld:

Würde nach der Beendigung eines Zuges der Spielstein eines Spielers auf einem Bonusfeld zum stehen kommen, darf der Spielstein um ein weiteres Feld nach vorne in Richtung Ziel gezogen werden

Noch einige wichtige Regeln:

- Auf einem Spielfeld dürfen mehrere Spielfiguren (gestapelt) stehen.
- Felder, auf denen bereits Spielfiguren stehen, werden immer mitgezählt. Das Bonusfeld wird ebenfalls immer mitgezählt.
- Durch das Stapeln von Spielfiguren auf einem Feld wird keine Spielfigur blockiert.
- Auf den Bonusfeldern steht nie eine Spielfigur.
- Ein Spieler kann mehrere Jokerchips in seinem Besitz haben.

Spielende und Sieger:

Das Spiel endet für einen Spieler wenn er keinen Wettchip oder Jokerchip zum tippen zur Verfügung hat. Ist für alle Spieler das Spiel beendet, sieht man auf dem Spielplan welcher Spieler gewonnen hat. Es ist der Spieler, der mit seiner Spielfigur am weitesten in Richtung Ziel gekommen ist. Das Spiel endet allerdings, sobald es einem Spieler gelingt, das Ziel zu erreichen. Dieser Spieler ist der Sieger des Spiels. Sollten zwei oder mehrere Spieler gleichzeitig das Ziel erreichen, haben diese gemeinsam gewonnen.

Viel Vergnügen wünscht das SpielSpass-Team

Autor & Grafik: Peter Schurzmann
©2002 W&L Verlagsgesellschaft mbH
Nußbaumweg 4
D-71720 Oberstenfeld

Die Fragen sowie die Antworten dieses Spieles sind sorgfältig recherchiert und erarbeitet worden. Dennoch kann der Verlag und der Autor für die Angaben in diesem Spiel keine Haftung übernehmen.

Bitte aufbewahren!