

ihren Ü-50-Wettchip auf einem der 3 Buchstabenfelder (A,B,C) auf dem Spielplan ab. Alle Spieler, die die Frage richtig beantwortet haben, dürfen einen ihrer Zahlenchips vor sich umdrehen. Die Spieler, die falsch getippt haben, dürfen keinen ihrer Zahlenchips umdrehen. Danach nehmen alle Spieler ihren Wettchip wieder an sich.

So spielen die Spieler reihum.

Noch einige wichtige Regeln:

-Auf einem Lauffeld dürfen mehrere Spielfiguren stehen.
-Felder auf denen bereits Spielfiguren stehen, werden immer mitgezählt.

Spielende:

Sobald ein Spieler seine 9 Zahlenchips umgedreht hat, gewinnt er das Spiel. Die Reihenfolge der anderen Spieler ergibt sich aus den bis dahin erzielten Punkten (die Werte der aufgedeckten Zahlenchips aufaddiert).

Spielvariante für 2 Spieler:

Am Spielverlauf ändert sich nichts, außer bei den Extrafeldern. Hier bekommt der Spieler, der am Zug ist, eine vom Fragesteller gewählte Frage ohne Auswahlantworten vorgelesen.

Die Fragen sowie die Antworten dieses Spieles sind sorgfältig recherchiert und erarbeitet worden. Dennoch kann die M.I.C. Günther GmbH & Co. KG und der Autor für die Angaben in diesem Spiel keine Haftung übernehmen.

Autor und Grafik: Peter Schurzmann
© 2008 M.I.C. Günther GmbH & Co. KG
Marken. Ideen. Concepts.
Fasanenweg 3, D-76694 Forst

Bitte aufbewahren!

DAS Ü-50 QUIZ

Wissenswertes aus den 60ern, über die 80er bis heute erwarten Sie in diesem unterhaltsamen Spiel. Sie werden überrascht sein, was Sie schon alles erlebt haben! An vieles werden Sie sich wieder erinnern, einiges wird neu für Sie sein. Quer durch alle Themengebiete wird Ihr Gedächtnis wieder auf Vordermann gebracht. Durch die 2 unterschiedlichen Spielvarianten können Sie das Spiel natürlich auch mit Jüngeren spielen! Dabei sind Sie durch Ihren Wissensschatz vielleicht etwas im Vorteil, doch spielt auch etwas Glück eine Rolle. Kommen Sie mit auf eine kurze Zeitreise und spielen Sie mit Ihrer Vergangenheit!

Spieler: 2-4, ab 12 Jahren
Spieldauer: 30-45 Minuten
Spielmaterial: 1 Spielbrett mit 2 Spielplänen
55 Quizkarten
4 Wettchips
36 Zahlenchips (Gewinnchips)
4 Spielfiguren
1 Augenzwürfel
1 Spielanleitung

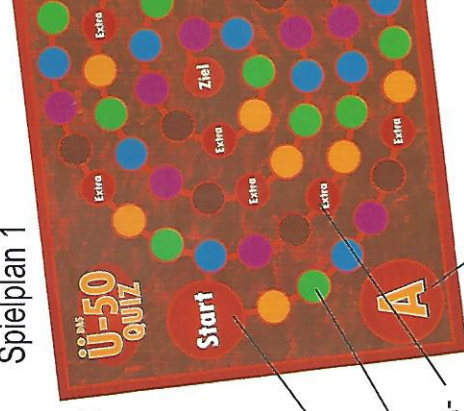


Vor dem ersten Spiel werden die 4 Wettchips und die 36 Zahlenchips aus der Stanztafel herausgebrochen.

Spielvariante 1 (für 3-4 Spieler) Spielvorbereitung:

Der Spielplan 1 kommt in die Tischmitte (Spirale). Die Quizkarten werden gründlich gemischt und neben den Spielplan gelegt. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur aus und stellt diese auf das Startfeld. Passend zur gewählten Farbe erhält jeder Spieler den Ü-50-Wettchip, den er vor sich ablegt. Die restlichen Chips verbleiben in der Spieleschachtel. Der Augenzwürfel wird bereitgelegt.

Spielplan 1



Startfeld für die Spielfiguren

Lauffelder
Extrafelder

A, B, C-Wettfelder



Vorderseite



Rückseite

Ü-50-Wettchip (Vorder- und Rückseite sind gleich).

Spielablauf:

Die Spieler kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe. Der jüngste Spieler beginnt. Der Spieler, der am Zug ist, würfelt mit dem Augwürfel und zieht seine Spielfigur entsprechend auf dem Spielplan nach vorne. Nun bekommt er von dem Spieler zu seiner Linken eine Frage und die 3 Auswahlantworten vorgelesen. Dazu zieht der Fragesteller die oberste Karte vom Kartenstapel und dreht die bis dahin verdeckte liegende Seite zu sich. Er liest die Frage und die 3 Auswahlantworten vor, die der Farbe des Farbfeldes entsprechen, auf dem die Spielfigur des Zugspielers steht. Kann der Spieler die Frage richtig beantworten, bleibt seine Spielfigur stehen. Antwortet der Spieler falsch, zieht er seine Spielfigur um ein Spielfeld zurück. Danach ist der nächste Spieler am Zug.

Kommt die Spielfigur auf einem Extrafeld zum Stehen, dürfen alle Spieler außer dem Fragesteller die Frage beantworten. Der Fragesteller sucht sich eine der 5 Fragen aus und liest diese mit den 3 Auswahlantworten vor.

Die Spieler legen nun entsprechend ihrer gewählten Antwort ihren Wettchip auf einem der 3 Buchstabenfelder (A,B,C) auf dem Spielplan ab. Alle Spieler, die die Frage richtig beantwortet haben, dürfen ihre Spielfigur ebenfalls um die gewürfelte Augenzahl nach vorne ziehen. Antworten sie falsch oder nicht, müssen auch sie ihre Spielfigur um ein Feld zurückziehen. Danach nehmen alle Spieler ihren Wettchip wieder an sich. Kommt ein Spieler beim Zurückziehen auf ein Extrafeld, passiert nichts.

So spielen die Spieler reihum.

Noch einige wichtige Regeln:

- Auf einem Lauffeld darf nur eine Spielfigur stehen. Müsste eine Spielfigur auf das gleiche Feld gezogen werden, wird sie auf das nächste freie Feld weitergezogen.
- Felder auf denen bereits Spielfiguren stehen, werden immer mitgezählt.

Spielende:

Der Spieler, der zuerst das Zielfeld erreicht, gewinnt das Spiel. Zu viel gewürfelte Augen verfallen. Das heißt, der Spieler setzt seine Spielfigur auf das Zielfeld und muss noch eine Frage richtig beantworten.

Spielvariante für 2 Spieler:

Am Spielverlauf ändert sich nichts, außer bei den Extrafeldern. Hier

bekommt der Spieler, der am Zug ist, eine vom Fragesteller gewählte Frage ohne Auswahlantworten vorgelesen.

Spielvariante 2 (für 3-4 Spieler)

Spielvorbereitung:

Der Spielplan 2 kommt in die Tischmitte (Ellipse). Die Quizkarten werden gründlich gemischt und neben den Spielplan gelegt. Jeder Spieler wählt eine Spielfarbe aus. Passend zur gewählten Farbe erhält jeder Spieler den Ü-50-Wettchip, sowie die 9 gleichfarbigen Zahlenchips die er vor sich ablegt. Die Zahlenchips jedes Spielers werden verdeckt gemischt und bleiben so vor ihm liegen. Seine Spielfigur, der gleichen Farbe, setzt jeder Spieler auf ein beliebiges Feld des Spielplans. Der Augwürfel wird bereitgelegt.

Spielablauf:

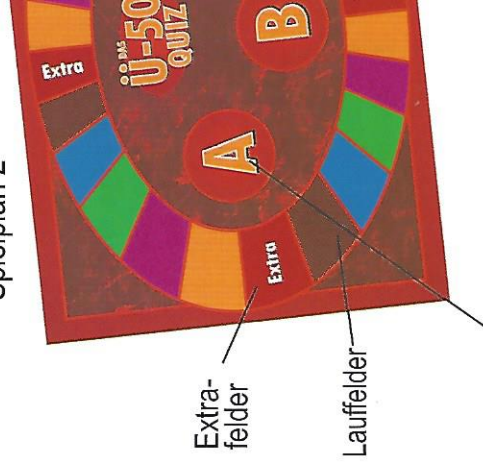
Die Spieler kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe. Der jüngste Spieler beginnt. Der Spieler, der am Zug ist, würfelt mit dem Würfel und zieht seine Spielfigur entsprechend auf dem Spielplan im Uhrzeigersinn voran. Nun bekommt er von dem Spieler zu seiner Linken eine Frage und die 3 Auswahlantworten vorgelesen. Dazu zieht der Fragesteller die oberste Karte vom Kartenstapel und dreht die bis dahin verdeckte liegende Seite zu sich.

Er liest die Frage und die 3 Auswahlantworten vor, die der Farbe des Farbfeldes entsprechen auf dem die Spielfigur steht. Kann der Spieler die Frage richtig beantworten, darf er sich einen seiner Zahlenchips, die verdeckt vor ihm liegen, herum-drehen. Antwortet der Spieler falsch, ist der nächste Spieler am Zug.



Kommt die Spielfigur auf einem Extrafeld zum Stehen, dürfen alle Spieler außer dem Fragesteller die Frage beantworten. Der Fragesteller sucht sich eine der 5 Fragen aus und liest diese mit den 3 Auswahlantworten vor. Die Spieler legen nun entsprechend ihrer gewählten Antwort

Spielplan 2



Extrafelder

Lauffelder

A, B, C-Wettfelder



Zahlenchips
(Gewinnchips)