

EIN TAG WIE KEIN ANDERER

Das Reisequiz.
Unterhaltsam und spannend!

610/3548



noris spiel & hobby
Georg Reulein GmbH + Co. KG
Waldstraße 38
Postfach 2254
8510 Fürth

"BITTE AUFBEWAHREN"



EIN TAG WIE KEIN ANDERER

Das Reisequiz nach der gleichnamigen TV-Serie

- Spieler:** 2 und mehr
Alter: ab 12 Jahre / Erwachsene
Inhalt: 55 Länder-Informationskarten
 110 Länder-Fragekarten
 mit 1100 Fragen und Antworten
 55 Welt-Fragekarten
 mit 330 "Wahr-Unwahr"-Geschichten
 8 Kontinent-Tafeln
 8 Kontroll-Transparente
 6 Registerkarten
 Sortierbox
 1 Augenzwürfel
 Spielblock mit Wertungstabellen
 Spielanleitung

Redaktion der Fragen: Marianne und Dr. Bernd Flessner, M. und J. Rüttinger

Literatur: Harenbergs Weltreport, 1990
 Knauers Kulturführer in Farbe
 Der große Polyglott Reiseführer
 Grieben Reiseführer
 Baedeker Reiseführer
 Guinness Buch der Rekorde, 1991
 Unglaublich, aber wahr, Verlag DAS BESTE, 1989
 dtv-Brockhaus, 1989

Stand der Recherche: Mai 1989

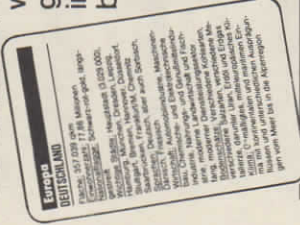
© RTL plus 1991
 noris spiel & hobby
 Georg Reulein GmbH + Co. KG
 Waldstraße 38
 8510 Fürth/Bay.
Art.-Nr. 610/3548

Alle Daten und Fragen wurden sorgfältig recherchiert, es kann aber keine Gewähr dafür übernommen werden, daß Angaben überholt oder nicht mehr aktuell sind, da das zugrunde liegende Material nicht immer auf seine absolute Richtigkeit überprüft werden konnte. Die Redaktion. Die großen Ziffern (1 - 4) auf der ersten und letzten Karte jedes Kartenpacks haben für das Spiel keine Bedeutung. Sie sind nur drucktechnisch notwendig.

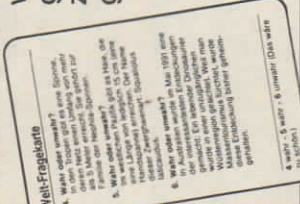
Spielvorbereitung:

Als erstes werden die 8 Kontinent-Tafeln auf dem Tisch ausgelegt, unter jede Tafel kommt der dazugehörige Transparent-Kontrollbogen. Anschließend werden die 220 Karten in drei Gruppen sortiert:

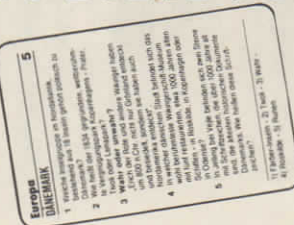
Die 55 Länder-Informationskarten werden zusammengefaßt, gemischt und in einem Stapel bereitgelegt.



Die 55 Welt-Fragekarten werden ebenfalls gemischt und in einem zweiten Stapel bereitgelegt.



Die 110 Länder-Fragekarten werden zuerst in folgender Reihenfolge (den Kontinent-Tafeln entsprechend) sortiert:

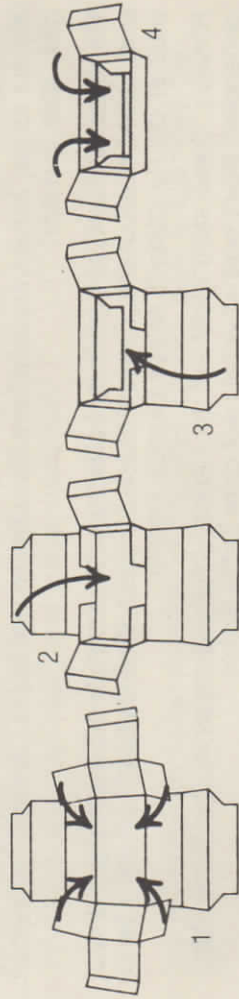


Europa - Afrika Nord - Afrika Süd - Südwestasien - Südostasien - Australien - Nordamerika - Südamerika.
 Danach werden sie, nach ihrer Numerierung, mit Hilfe der farbigen Erdteil-Trennkarten in die Sortierbox eingeordnet. Die Karten zu jeder Kontinent-Tafel beginnen mit der Ziffer „1“

Wichtig! Die Numerierung der Karten ist deshalb nicht immer durchgehend, da auf den Kontinent-Tafeln auch Länder eingezeichnet sind, nach denen im Spiel nicht gefragt wird!

Die Namen der Erdteile auf den Kontinent-Tafeln und Karten stimmen mit den Bezeichnungen der Erdteil-Trennkarten nicht überein, da die Erdteile Afrika und Asien wegen ihrer Größe jeweils nicht auf einer Tafel abzubilden waren.

Wie die Sortierbox zusammengefaßt wird, zeigen die folgenden Abbildungen:



Jeder Spieler erhält ein Blatt des Wertungsblockes und notiert darauf seinen Namen.

Zum Schluß der Vorbereitung wird ausgewürfelt, wer mit dem Spiel beginnen darf.

Spielregel:

Ein Spiel geht über drei Runden, wer dabei die höchste Gesamtpunktzahl erreicht, gewinnt das Spiel.

Erste Spielrunde:

Sein Land ziehen

Reihum zieht jeder Spieler „blind“ eine **Länder-Informationskarte** aus der Menge der 55 Karten. Die oberste, sichtbare Karte darf nicht gezogen werden. Das Land der **ihm zugewandten Seite** ist für dieses Spiel das Land des Spielers.

Informationen einprägen

Jetzt hat jeder Spieler **3 Minuten** Zeit (einer stoppt die Zeit), sich möglichst viele Informationen zu „seinem“ Land einzuprägen, z. B. Einwohnerzahl, Klima, wichtigste Städte usw.
Man kann nach gemeinsamer Vereinbarung, diese Zeit auch verlängern oder verkürzen.
Nach Ablauf dieser Zeit werden die Informationskarten verdeckt zur Seite gelegt.
Die erste Spielrunde kann beginnen.

Sein Land suchen – die Hauptstadt nennen

Der erste Spieler muß als erstes **sein Land** auf der entsprechenden Kontinent-Tafel suchen.

Aufgepaßt! Es sind auf den Tafeln auch Länder mit Nummern eingezeichnet, für die es gar keine Länder-Informationskarten und keine Länder-Fragekarten gibt. Also Vorsicht!

Wenn er sein Land gefunden zu haben glaubt, deutet er mit dem Finger darauf und notiert die Nummer des Landes auf seinem Wertungsblatt. Anschließend muß er die Hauptstadt seines Landes nennen.

Hinweis: Diese steht **nicht** auf der Länder-Informationskarte! Der Name der genannten Stadt wird ebenfalls auf dem Zettel notiert.

Der nächste Spieler verfährt in der gleichen Weise. So werden reihum die Länder gesucht und (wenn möglich) die Hauptstädte genannt, bis alle Spieler an der Reihe waren.

Kontrolle

Wenn alle Spieler ihr Land gesucht und evtl. auch die Hauptstadt genannt haben (was bei vielen Ländern sicher nicht leicht ist), werden mit Hilfe der Transparente die Ergebnisse kontrolliert. Dazu legt man einfach das entsprechende Transparent auf: Die Ländernamen sind fett gedruckt, die Hauptstädte kleiner und feiner.

Anmerkung: Auf der Kontinent-Tafel „Afrika Nord“ hat das Land Burkina Faso noch seinen früheren Namen Obervolta.

Die ersten Punkte

Für ein richtig gefundenes Land gibt es 2 Punkte, für die richtig genannte Hauptstadt kann man sich ebenfalls 2 Punkte gutschreiben.

Luxemburg als Joker in der ersten Spielrunde

Unter den Länder-Informationskarten ist Luxemburg der Joker. Wer diese Karte zieht, hat Glück! Er darf sich auf seinem Wertungsblock **sofort** unter „**Land gefunden**“ und „**Hauptstadt gewußt**“ die **Punkte eintragen**, außerdem darf er unter der Rubrik „Stichworte zum eigenen Land“ noch **vier beliebige** Zeilen streichen und sich dafür jeweils den Punkt gutschreiben. Im weiteren Verlauf des Spieles wird der Spieler mit dieser Karte genauso wie alle anderen Mitspieler behandelt.

Als Land ist Luxemburg auf der Kontinent-Tafel nicht mit einer Nummer versehen. Die Länder-Fragekarte zu Luxemburg hat keine Nummer – sie wird in die Sortierbox nach Belieben als erste oder letzte Karte bei Europa eingeordnet.

Informationen zum eigenen Land auf Stichpunkte hin wiedergeben

Im zweiten Teil der ersten Spielrunde muß jeder Spieler zeigen, ob er sich die Informationen über sein Land gut gemerkt hat.

Der erste Spieler nimmt sein Wertungsblatt, auf dem die 8 Stichpunkte aufgeführt sind, zur Hand. Sein linker Nachbar übernimmt seine Länder-Informationskarte.

Stichwort für Stichwort versucht der Spieler nun aus dem Gedächtnis die Daten zu seinem Land wiederzugeben.

Nach jedem Stichwort sagt der linke Nachbar, ob die Antwort richtig oder falsch war, und der Spieler darf sich für jede richtige Antwort einen Punkt notieren. Für falsche Antworten gibt es keinen Punkt.

So wird verfahren bis alle Spieler an der Reihe waren.

Wichtig!

1. Die Antworten müssen sinngemäß richtig sein, d. h. es muß **nicht wörtlich** wiedergegeben werden, was auf der Informationskarte steht. Die Spielrunde entscheidet gemeinsam, ob eine Antwort als richtig oder falsch gilt!
2. Bei manchen Ländern gibt es keine Angaben zu bestimmten Stichpunkten. Hier muß der Spieler wissen, daß keine Angaben existieren, um den Punkt zu kassieren.

Zweite Spielrunde:

Die Länder-Fragekarten

In der zweiten Spielrunde spielen die Karten mit den Fragen zu den einzelnen Ländern die entscheidende Rolle. Es sind die Karten, die sich in der Sortierbox befinden.

Der linke Nachbar eines Spielers der an der Reihe ist, sucht das Land des Spielers (die Numerierung hilft), zieht die Karte – oder eine beliebige, wenn mehrere vorhanden sind und entscheidet sich für eine Seite der Karte. Bitte Vorder- und Rückseiten beachten, denn zu bekannten Ländern gibt es mehr Fragen, als zu weniger bekannten.

Fragen erwürfeln

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt.

Bei einer „1“ wird ihm die erste Frage gestellt, bei einer „2“ die zweite usw. Bei einer „6“ darf sich der Spieler für eine der fünf Fragen entscheiden – natürlich ohne sie vorher anzuschauen.

Drei Fragen pro Spieler

Jeder Spieler erwürfelt sich drei Fragen, die ihm der linke Nachbar jeweils vorliest. Für jede richtige Antwort gibt es 3 Punkte.

Wichtig: Wenn man mehrmals hintereinander die „6“ wirft, darf man sich natürlich nicht die gleiche Frage wünschen. Würfelt man im zweiten oder dritten Wurf die gleiche Zahl, wird die entsprechende Frage von der Kartenrückseite (falls vorhanden) oder von einer anderen Karte gestellt.

Die erreichten Punkte werden auf dem Wertungsblatt notiert.

Dritte Spielrunde:

Welt-Fragekarten ziehen – Fragen erwürfeln

Wieder der linke Nachbar des Spielers, der an der Reihe ist, zieht die unterste Welt-Fragekarte aus dem Stapel.

Auf jeder Seite gibt es drei „Wahr-Unwahr“-Geschichten. Der Spieler würfelt, und die Frage, die seinem Wurf entspricht, wird ihm vorgelesen.

Zwei Geschichten pro Spieler

Jeder Spieler darf sich zwei Geschichten erwürfeln und muß nach dem Vorlesen entscheiden, ob die Geschichte wahr oder unwahr ist. Für jede richtige Entscheidung gibt es 3 Punkte.

Wichtig: Würfelt ein Spieler zweimal das selbe Ergebnis, wird ihm von der nächsten Welt-Fragekarte die entsprechende Geschichte vorgelesen.

Ende des Spieles:

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Spieler alle drei Spielrunden absolviert haben. Danach zählt jeder Spieler seine Punkte zusammen, die er in den einzelnen Spielrunden erzielt hat.

Wer das beste Gesamtergebnis hat, ist Sieger.

Und nun viel Spaß bei diesem Reisequiz!

Ein noris-Spiel nach der gleichnamigen RTL plus-Serie.