

8-99 Jahre

Entdecke die Natur

# Quiz & Spiel

© 2010 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger



Entdecke die Natur

# Quiz & Spiel

Ravensburger Spiele® Nr. 23 306 9

Spielidee: Monika Gohl, André Maack, Philipp Sprick

Kartentexte: Cornelia Rist, Rita Weber

Illustration: Björn Pertoft

Redaktion: Monika Gohl

### **Inhalt:**

50 Quizkarten, 4 Spielfiguren, 12 Tipp-Chips, 3 Frage-Chips,  
1 Spieltafel, 16 Gewinnteile

Wie wird aus einer Wolke Regen? Können Sanddünen singen? Woraus wird Zucker hergestellt? Wer richtig tippt, kommt schnell voran. In den 150 spannenden Fragen und Antworten erfahrt ihr Interessantes über die Natur.

### **Ziel des Spiels**

ist es, durch richtiges Beantworten der Fragen auf der Spieltafel vorzurücken und als Erster alle Gewinnteile zu sammeln.

### **Vorbereitung**

Vor dem ersten Spiel löst ihr vorsichtig alle Teile aus den Stanztafeln. Jeder Spieler wählt sich eine **Spielfigur** aus. Er bekommt drei runde **Tipp-Chips** seiner Farbe. Die **vier Gewinnteile** derselben Farbe puzzelt jeder so zusammen, dass die einfarbige Rückseite sichtbar ist. Das bedeutet, dass ihr die Teile noch nicht gewonnen habt.

**Hinweis:** Wollt ihr zunächst eine kurze Runde spielen? Dann legt das oberste Gewinnteil in die Schachtel zurück. Ihr braucht nun zum Gewinnen nur drei Teile!

Legt die Spieltafel in die Mitte des Tisches und stellt eure Spielfigur auf einen Punkt des unteren Basisfeldes. Die drei quadratischen **Frage-Chips** legt ihr mit dem Fragezeichen nach oben neben die Spieltafel.

Mischt alle **50 Karten**. Legt sie als Stapel bereit, sodass die Frageseite sichtbar ist.

## Jetzt wird gequizzt und gespielt

Reihum liest ein Spieler eine Frage vor. Alle Spieler tippen immer gleichzeitig die richtige Antwort.



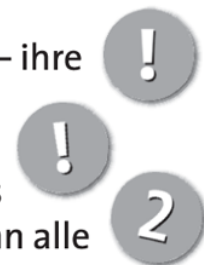
### Frage stellen

Der Spieler, der vorliest, zieht die oberste Karte vom Stapel. Dann deckt er einen Frage-Chip auf. Wenn hier zum Beispiel zwei Blätter abgebildet sind, liest er die zweite Frage und die drei Antwortmöglichkeiten vor.



### Tippen

Nun nehmen alle Spieler – auch der Fragesteller – ihre Tipp-Chips in die Hand, sodass die anderen Spieler sie nicht einsehen können. Ist Antwort 1, 2 oder 3 die richtige? Wählt einen Tipp-Chip aus und legt ihn **verdeckt** vor euch auf den Tisch. Wenn alle getippt haben, deckt ihr gleichzeitig eure Tipp-Chips auf.



### Antwort prüfen

Auf der Rückseite der Karte findet ihr die Lösung. Wer die Frage vorgelesen hat, darf nun die richtige Antwort verkünden. Im

Text findet ihr zusätzlich interessante Informationen. Die Karte kommt anschließend unter den Stapel.

### **Ziehen und Gewinnteile sammeln**

**War euer Tipp falsch?** Schade, ihr bleibt auf dem Basisfeld stehen. Solltet ihr während des Spiels auf der Spieltafel weiter oben stehen, fällt ihr immer wieder auf das Basisfeld zurück!

**Habt ihr richtig getippt?** Rückt mit eurer Spielfigur ein Feld vor. Anschließend entscheidet ihr:

**1. Gewinn einlösen und zurück gehen:** Dreht das Gewinnteil des Feldes, auf der eure Figur steht, auf die bunt bedruckte Seite um. Ihr habt damit das Teil gewonnen. Danach stellt ihr eure Spielfigur auf das Basisfeld zurück.

**2. Kein Gewinn einlösen und von dort aus weiter raten:** Ihr bleibt auf dem Feld der Lauftafel stehen, nehmt aber kein Gewinnteil. Schafft ihr es, auch die nächste Frage richtig zu beantworten, rückt ihr ein weiteres Feld vor. Hier könnt ihr euch dann das nächst höhere Gewinnteil schnappen.

**Doch Achtung:** Immer, wenn ihr eine Frage falsch beantwortet habt, geht eure Figur ganz zurück auf das Basisfeld. Das Risiko steigt demnach, je höher ihr auf der Spieltafel steht!

Anschließend deckt der nächste Spieler einen weiteren Frage-Chip auf und liest die entsprechende Frage der obersten Karte des Stapels vor. Wieder gibt jeder seinen Tipp ab. Wenn alle drei Frage-Chips aufgedeckt sind, dreht ihr sie einfach um und mischt sie neu.

### **Gewinnteile tauschen**

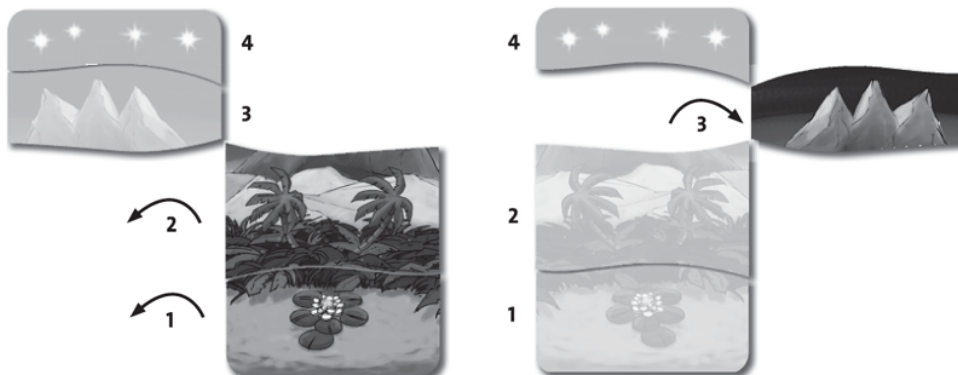
Jedes Gewinnteil gibt es pro Spieler nur ein Mal. Wenn ihr nicht so mutig seid, um auf der Lauftafel weiter vorzurücken, dann könnt ihr auch durch Tauschen zu höheren Gewinnteilen gelangen:

### Beispiel 1:



Ein Spieler hat schon das erste Gewinnteil gewonnen und ist aufs Basisfeld zurück gegangen. Im weiteren Spiel hat er wieder die Frage richtig beantwortet. Er rückt auf das erste Feld vor. Nun entscheidet er sich, ein Gewinnteil einzulösen. Weil er es aber schon besitzt, dreht er es einfach wieder auf die einfarbige Seite. Dafür darf er Gewinnteil 2 auf die farbige Seite drehen. Das funktioniert genauso bei 2x Teil 2 => Teil 3 und 2x Teil 3 => Teil 4.

### Beispiel 2:



Ihr besitzt Gewinnteil 1 und 2. Nun möchtet ihr beim ersten Feld euren Gewinn einlösen. Dreht Gewinnteil 1 wieder zurück, tauscht es ein gegen Gewinnteil 2 (was ihr aber schon besitzt) und tauscht dieses gleich gegen Gewinnteil 3 ein. Ihr konntet in eurem Zug somit zweimal tauschen!

## Ende des Spiels

Der Spieler, der es schafft, als Erster alle Gewinnteile auf die bunte Vorderseite zu drehen, beendet das Spiel und gewinnt. Bei einer kurzen Runde gewinnt ihr mit drei Teilen, ansonsten mit vier Teilen.

© 2010 Ravensburger Spieleverlag

**Tipp:** Quiz & Spiel gibt es mit weiteren spannenden Themen. Mischt einfach die Karten aus verschiedenen Spielen – so ist für noch mehr Spaß und Abwechslung gesorgt!



23 307 6



23 305 2

Warnung! Für Kinder unter 36 Monaten nicht geeignet.  
Erstickengefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.  
Risque d'asphyxie par ingestion de petites pièces.

Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore ai 3 anni.  
Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.  
Pericolo di soffocamento.

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)  
Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

