

QUIZ-CROSS

Das Spiel mit Glück und Verstand...

Über 1200 Fragen und Antworten aus allen Interessensbereichen sind der Grundstock dieses überaus unterhaltsamen Familienspiels, bei dem jeder schnell und spielend viel Wissenswertes erlernen kann. Doch Quiz-Cross ist mehr als ein interessantes Quiz-Spiel: Je nachdem wo eine Quizkarte auf dem Spielplan liegt, spielt auch das Glück mit, das dem Spieler Extrapunkte zuspieren kann.

Obwohl Erwachsene anfänglich Vorteile haben können, sind Kinder aufgrund ihres Aufnahmevermögens schnell in der Lage gleichzuziehen. Ein Spiel, das trotz seines hohen pädagogischen Wertes von Anfang bis Ende unterhält.

So wird Quiz-Cross gespielt:

I. Vorbereitung

Die Kärtchen werden gut gemischt und mit der Textseite nach unten, zu mehreren Stapeln gehäuft, neben den Spielplan gelegt.

Ein Spieler legt nun, ebenfalls mit der Textseite nach unten, auf jedes der 36 Felder des Spielplans ein Kärtchen.

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur aus und stellt diese auf die Startlinie des Spielplans.

II. Das Spiel

Es wird reihum gewürfelt und wer die höchste Zahl hat, fängt an.

Der Spieler würfelt mit dem weißen und dem schwarzen Würfel gleichzeitig. Die Augenzahl der Würfel zeigt an, welches Kärtchen von dem Spielplan aufgehoben wird.

Die Kartenfelder sind mit weißen und schwarzen Linien verbunden. Der weiße Würfel zeigt an, in welcher weißen Reihe das Kärtchen liegt; der schwarze Würfel zeigt an, in welcher schwarzen Reihe. Wo sich die Reihen kreuzen, liegt das Kärtchen.

Es wird im Uhrzeigersinn gewürfelt.

Nachdem das Kärtchen durch Würfeln bestimmt wurde, nimmt der Spieler, der rechts vom Würfler sitzt, dieses an sich, ohne daß der Würfler den Text sehen kann.

Er fragt nun den Würfler die erste Frage. Wenn das Kärtchen ein Bild aufweist, zeigt er dem Würfler dabei das Bild. Hat der Würfler die Frage richtig beantwortet, erhält dieser die bei der Antwort aufgeführten Punkte und rückt seine Spielfigur um diese Punktezahl auf dem Zählfeld vorwärts.

Nun hat er die Chance, durch richtiges Beantworten der 2. und 3. Frage weitere Punkte zu machen.

Er muß aufhören, wenn er eine Frage nicht beantworten kann.

Steht auf dem Feld, von dem das Kärtchen genommen wurde, **x 2** oder **x 3**, darf der Befragte seine Punktezahl damit multiplizieren und entsprechend weit vorrücken.

Das Kärtchen wird abgelegt, nachdem alle 3 Fragen richtig beantwortet wurden oder eine Frage nicht beantwortet werden konnte.

Auf die leere Stelle des Spielplans wird ein neues Kärtchen gelegt.

Die Würfel werden an den nächsten Spieler weitergereicht. Der soeben Befragte stellt nun die Fragen und so geht es reihum.

Wer zuerst 100 Punkte erzielt hat, ist Sieger.

Varianten:

a) man spielt nur mit den Bildkarten

b) man sucht sich bestimmte Wissensbereiche aus und spielt nur mit diesen Karten. (Beispiel: Natur)



**F.X. Schmid
Vereinigte Münchener
Spielkarten-Fabriken
GmbH & Co. KG**