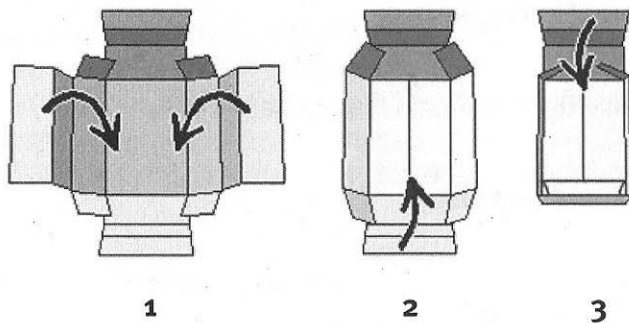


2. Nach jedem Wurf **muss** gezogen werden, auch wenn der Spieler auf ein Feld kommt, das ihm im Augenblick nicht passt.
3. Wenn man auf einem **Feld ohne Symbol** oder auf dem mittleren, großen Feld zum Stehen kommt, wird keine Frage gestellt. Der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Anmerkung: Die Anzahl der Karten pro Wissensgebiet ist unterschiedlich. Das liegt daran, dass es Wissensgebiete gibt, von denen Kinder weniger wissen können als von anderen Wissensgebieten.

So wird der Kartei-Kasten zusammengebaut:



Und nun viel Spaß und viele richtige Antworten beim Wissens-Quiz für Kinder „Tiere“, einem noris-Spiel!

Liebe Kundin, lieber Kunde,

dieses Spiel wurde von uns gewissenhaft und sorgfältig gefertigt. Trotzdem können Fehler vorkommen – nobody is perfect!

Falls etwas nicht stimmen sollte, schreiben Sie uns bitte eine Postkarte mit dem Grund Ihrer Beanstandung, sowie Titel und Art.-Nr. des Spieles, und vergessen Sie bitte nicht Ihren Absender und evtl. Ihre Telefon-Nr. anzugeben. Wir werden uns bemühen, den Fehler umgehend zu beheben!

Unsere Anschrift:

noris SPIELE · Georg Reulein GmbH+Co.KG
Waldstraße 38 · 90763 Fürth

Adresse bitte aufbewahren!
Farb- und Ausstattungsänderungen vorbehalten.

noris
SPIELE

...viele gute Spielideen!

noris
SPIELE

Der große Ratespaß

Wissens-Quiz für Kinder Tiere



Über 1.000 interessante und lustige Fragen für Kinder ab 6 Jahren

Art.-Nr. 601/3573

SPIELANLEITUNG

Zahl der Spieler:	2 – 12
Alter:	ab 6 Jahre
Redaktion:	Michael Rüttinger
Grafik & Design:	Johann Rüttinger/Bernd Dümler
Inhalt:	110 Frage- und Antwortkarten mit über 1.000 Fragen aus 8 Wissensgebieten sowie vielen farbigen Abbildungen, Karteikasten zum Zusammenfalten, 48 Wissens-Chips in 8 Farben, 6 Spielsteine, 1 Würfel, Spielplan, Spielanleitung, noris Spiele © 1999

Hinweis: Vor dem ersten Spielen die Wissens-Chips und die Register-Karten vorsichtig aus den Stanztafeln ausbrechen und den Karteikasten zusammenbauen! (Siehe Abbildung am Ende der Spielanleitung!)

SPIELVORBEREITUNG

Der **Karteikasten** wird zusammengebaut.

Die **110 Karten** werden nach den 8 Wissensgebieten sortiert und in den Karteikasten gestellt. Beim Sortieren helfen die **farbigen Kopfleisten** der Karten, auf denen auch die Wissensgebiete stehen.

Vor jedes Wissensgebiet kommt die entsprechende **Register-Karte**.

Da sie etwas höher als die Frage- und Antwortkarten sind, ermöglichen diese Register-Karten – wie in einem richtigen Karteikasten – das rasche Auffinden der verschiedenen Wissensgebiete.

Jeder Spieler (bei mehr als 6 Spielern werden Spielgruppen gebildet) erhält einen **Spielstein**, den er zum Start auf das große Feld in der Mitte des Spielplanes stellt.

(Man kann hier – besonders bei guten Spielern – auch vereinbaren, dass nach spätestens drei Fragen, die richtig beantwortet wurden, der nächste Spieler an die Reihe kommt.)

Wird eine Frage **falsch** oder gar nicht beantwortet, kommt in jedem Fall der nächste Spieler an die Reihe.

Wichtig: Sobald eine Frage gestellt und beantwortet wurde (ob falsch oder richtig, spielt keine Rolle), wird die Fragekarte in den Karteikasten zurückgestellt – und zwar als letzte Karte des betreffenden Wissensgebietes. Auf diese Weise kommen immer wieder neue Fragen dran.

Wann bekommt ein Spieler einen Wissens-Chip?

Um einen Wissens-Chip zu bekommen, müssen **zwei** Voraussetzungen erfüllt sein:

1. Man muss mit seiner Spielfigur auf einem Farb-Symbolfeld des **äußeren Ringes** stehen.
2. Man muss die Frage, die einem gestellt wird, **richtig beantworten**. Sind beide Voraussetzungen erfüllt, so erhält der betreffende Spieler einen Wissens-Chip in der Farbe, die dem Farb-Symbolfeld entspricht, auf dem er bei der Fragestellung steht.

Wichtig: Man bekommt von jeder Farbe nur **einen** Wissens-Chip, auch wenn man auf einem Farb-Symbolfeld des äußeren Ringes mehrmals eine Frage richtig beantwortet.

Natürlich müssen auch Fragen gestellt und beantwortet werden, wenn ein Spieler auf ein Farb-Symbolfeld gelangt, das nicht im äußeren Ring liegt. Allerdings kann man hier keine Wissens-Chips erwerben.

ENDE DES SPIELES

Sobald ein Spieler alle 8 verschiedenfarbigen Wissens-Chips in seinen Besitz gebracht hat, ist das Spiel zu Ende. Der betreffende Spieler hat gewonnen.

WEITERE WICHTIGE SPIELREGELN

1. Man kann beim Ziehen jederzeit auch über das große, mittlere Feld gehen – allerdings nur **in gerader Richtung!** Auf dem mittleren Feld darf man also **nicht abbiegen**.

Als nächstes werden die **Wissens-Chips** nach Farben sortiert. Von jeder Farbe werden so viele Chips am Rande des Spielplanes bereitgelegt, wie Spieler mitspielen (zwischen 2 und 6). Dabei legt man die Chips einer Farbe in die Nähe des jeweils entsprechenden Farb-Symbolfeldes des äußeren Ringes. Jedes Farbfeld entspricht einem Wissensgebiet.

Die **grafischen Symbole** auf dem Spielplan erleichtern zusätzlich das Erkennen der Wissensgebiete. Hier ihre Zuordnung:



Haustiere/Heimische Tiere



Raubtiere/Exotische Tiere



Reptilien (Hier sind auch Fragen zu Würmern dabei!)



Tiere am und im Wasser



Vögel



Insekten (und Spinnentiere)



Urwelttiere



Tiere in Buch und Film

Hinweis: Die Art der 8 Wissensgebiete bringt es mit sich, dass verschiedene Tiere zu mehreren Wissensgebieten zugeordnet werden könnten. So könnte man eine Ente sowohl zu „Tiere am und im Wasser“ als auch zu den „Vögeln“ zuordnen. Die Redaktion hat sich jeweils für eine Möglichkeit entschieden.

Als letzten Teil der Spielvorbereitung muss jeder Spieler einen Wurf mit dem **Würfel** machen. Wer die höchste Zahl wirft, darf mit dem Spiel beginnen.

ZIEL DES SPIELES

In erster Linie geht es natürlich darum, sein Wissen unter Beweis zu stellen oder zu erweitern ...

Gleichzeitig kämpft jeder Spieler aber darum, durch richtiges Beantworten der Fragen so schnell wie möglich alle 8 verschiedenfarbigen Wissens-Chips in seinen Besitz zu bringen.

Wer dies als erster schafft, ist der Gewinner des Wissens-Quiz „Tiere“.

SPIELVERLAUF

Würfeln und Ziehen

Der erste Spieler würfelt und zieht mit seiner Spielfigur in beliebiger Richtung um so viele Felder weiter, wie er Augen geworfen hat. Wenn er mit seiner Figur auf einem Farb-Symbolfeld zum Stehen kommt, zieht sein rechter oder linker Nachbar (das muss vor dem Spiel vereinbart werden!) die **erste** Frage-Karte des betreffenden Wissensgebietes aus dem Kartei-kasten.

Welche Frage wird nun gestellt?

Es gibt zwei Arten von Karten – **Bildkarten** und **Karten ohne Abbildung**. Auf einer Bildkarte sind auf Vorder- und Rückseite zusammen 6 Fragen, wobei die Bildfrage immer die 6. Frage ist.

Auf einer Karte ohne Abbildung sind auf der Vorderseite 6 Fragen und auf der Rückseite 6 Fragen.

Der Spieler, der die Karte gezogen hat, muss zunächst – im Falle einer Karte ohne Abbildung – eine der beiden Kartenseiten wählen.

(Bei einer Bildkarte ist das nicht nötig!)

Dann macht der Spieler, der gefragt wird, **einen Wurf mit dem Würfel** und bestimmt damit, welche Frage ihm gestellt wird. Bei einer „1“ wird ihm die erste Frage gestellt, bei einer „2“ die zweite Frage usw.

Die **Antworten** stehen bei Karten ohne Abbildung immer auf der gleichen Seite unterhalb der Linie.

Die Antwort zur einer Bildfrage findet man auf der entsprechenden Karten-rückseite unten.

Kann ein Spieler die gestellte Frage **richtig** (auch sinngemäß richtig gilt als richtig) beantworten, so darf er noch einmal würfeln, ziehen, eine Frage beantworten usw.