

Es empfiehlt sich außerdem auch rechtzeitig andere Spielfiguren einzubringen, damit man sich auf verschiedenen Ringen taktisch klug verhalten kann. Man kann so das Spiel auf mehreren Ebenen beeinflussen.

Spielregeln für Kinder:

Größere Kinder können auf die gleiche Art, wie die Erwachsenen spielen. Für Hilfestellung kann gesorgt werden, wenn der Fragende, die vermeintlich leichteste Frage der Karte stellt, unabhängig von der Kategorie. Dieses liegt im persönlichen Ermessen und ist vom Entwicklungsstand des Kindes abhängig.

Bei diesem Spiel können aber auch kleine Kinder mitspielen. Sie müssen keine Fragen beantworten, sondern müssen Karten mit der richtigen Farbe als Antwort einsetzen.

Der Spielverlauf:

Jedes Kind bekommt drei Spielkarten und legt sie aufgedeckt vor sich hin. Auf jeder Spielkarte befindet sich ein Farbcode. Dieser Farbcode stimmt mit der Farbe einer einzelnen Kategorie des Spielfeldes überein. Das Kind kann also theoretisch über verschiedene Farben verfügen. Erreicht die Spielfigur ein Fach der Kategorie 'gelb', so wird die Antwort als richtig bewertet, wenn das Kind eine Karte mit gelbem Farbcode hat. Hat das Kind eine solche Karte, so muß es diese abgeben und darf einen Ring nach innen rücken. Die Karte kommt unter den Stapel und das Kind zieht zur Ergänzung eine neue Karte vom Stapel. Nun ist der nächste Mitspieler am Zug. Hat keine Karte den Farbcode in der Farbe 'gelb', so ist der nächste Spieler an der Reihe. Es wird dann keine Karte hinzugezogen.

Ein Duell:

Bei einem Duell mit einem Erwachsenen gewinnt das Kind, wenn es eine Karte mit der erforderlichen Farbe hat. Spielen mehrere Kinder mit, so gewinnt auch hier das Kind mit der richtigen Farbe. Bei einem Unentschieden (mehrere haben die Farbe) geschieht nichts.

Die Fragen und Antworten sind sorgfältig geprüft worden. Für die Richtigkeit wird jedoch keine Garantie übernommen. Eine Haftung für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ist ausgeschlossen.

© 2001 Das 'Wissens-Quiz' wurde im Auftrag der Quelle AG durch JUMBO Spiele GmbH, Herscheid und Identity Games International BV, Rotterdam, entwickelt und produziert.

© 2001 Identity Games International BV, Rotterdam



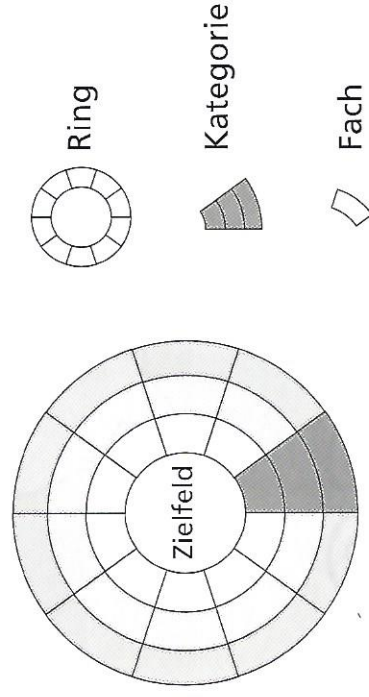
Spielanleitung 'Wissens-Quiz'

Inhalt des Spieles:

- * Spielbrett
- * Karten mit Fragen und Antworten
- * 12 Spielfiguren
- * 1 Würfel

Vorbereitungen:

Falten Sie das Spielbrett auseinander und legen sie es auf den Tisch. Die Karten werden gemischt und auf einen Stapel gelegt. Jeder Mitspieler wählt eine Farbe und platziert die Spielfiguren auf dem dazugehörigen Basisfeld, außerhalb des Spielfeldes. Der Spieler, der die höchste Augenzahl würfelt, beginnt.



Das Spielbrett:

Außerhalb des Spielfeldes ist das Basisfeld sichtbar. Das Spielfeld ist in Ringe, Fächer und Kategorien aufgeteilt. Das Fach, auf dem Sie mit Ihrer Spielfigur stehen, bestimmt, in welcher Kategorie und welchem Ring man sich befindet.

Die Kategorie ist auf dem äußersten Rand angegeben bzw. farblich gekennzeichnet. Die Kategorie bestimmt, welche Frage gestellt wird. Der Ring bestimmt, wie weit Sie noch vom Zielfeld entfernt sind.

Ziel des Spieles:

Erreichen Sie mit allen 3 Spielfiguren das Zielfeld. Wer dieses als Erster schafft, ist der Gewinner!

Der Spielzug:

- 1 Der Spieler (der beginnt) würfelt und bewegt eine seiner Spielfiguren entsprechend der gewürfelten Zahl im Uhrzeigersinn auf dem äußersten Ring, beginnend bei 'Start'.
- 2 Sie kommen z.B. auf ein Fach der Kategorie 'Sprache' und werden entsprechend befragt. Die Frage wird immer von dem gestellt, der links neben dem jeweiligen Spieler sitzt.

3a Ist Ihre Antwort richtig, so dürfen Sie Ihre Spielfigur innerhalb der selben Kategorie einen Ring nach innen setzen. Sie stehen nun einen Ring näher am Ziel, aber immer noch in der selben Kategorie. Die Karte wird unter den Stapel gelegt. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

3b Bei einer falschen Antwort, könnten Sie Ihre Chance nicht nutzen und bleiben dort stehen. Die Karte wird unter den Stapel gelegt. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

4 Ist man an der Reihe darf man - nach dem Würfeln - entweder eine neue Spielfigur über das Startfeld auf dem äußeren Ring einbringen, oder sich mit einer Spielfigur - die bereits im Spiel ist - bewegen.

5 Befindet man sich auf dem innersten Ring und beantwortet die Frage richtig, so erreicht man das Zielfeld. Diese Spielfigur hat das Ziel erreicht!

Eine Spielfigur aus dem Spiel 'schlagen':

Kommen Sie auf ein Fach, wo bereits eine eigene oder eine fremde Spielfigur steht, so müssen Sie diese schlagen. Die Spielfigur wird dann wieder auf dem Basisfeld platziert und muß von vorne beginnen. Spielfiguren, die im Zentrum stehen, sind sicher und können nicht mehr geschlagen werden.

Ein Duell:

Kommen Sie mit Ihrer Spielfigur auf eine Kategorie, wo bereits Figuren auf einem anderen Ring platziert sind, so folgt ein Duell. Kommen Sie z.B. im äußeren Ring auf das Fach der Kategorie 'Sprache' und im mittleren Ring befindet sich die Figur eines Mitspielers auf der gleichen Kategorie, so kommt es zum Duell.

Ein neutraler Mitspieler liest die entsprechende Frage der Kategorie vor. Jeder Mitspieler darf nur eine Antwort geben. Wer als Erster die richtige Antwort gibt, gewinnt und darf bestimmen, ob die Positionen gewechselt werden. In der Regel wechselt man immer von außen nach innen, was sich aber aus taktischen Gründen vielleicht auch ändern kann. Beantwortet keiner die Frage richtig, so bleiben die Figuren in ihren Fächern stehen. Stehen zwei Spieler in der Kategorie, so streitet man zu dritt um die schnellste richtige Antwort. Der Sieger entscheidet ob und mit wem er die Position wechselt. Kommen Sie in eine Kategorie, wo bereits eine Ihrer Figuren steht, so findet kein Duell statt. Sie bestimmen bei einer richtigen Antwort, welche Figur einen Ring weiter Richtung Zielfeld wandert.

Das Ende des Spieles:

Sobald ein Spieler eine Spielfigur ins Zielfeld bringen konnte, ist diese gesichert. Der Spieler, dessen drei Spielfiguren als erste im Zielfeld stehen, gewinnt das Spiel!

Taktische Tips:

Sobald ein Mitspieler langsam auf die Siegerstraße kommt, sollten die anderen Spieler ein Team bilden, und versuchen die Spielfiguren, die noch im Spiel sind, so oft wie möglich zu schlagen bzw. ein Duell zu provozieren. Man kann so schnell vom innersten auf den äußersten Ring zurückgeworfen werden.