



Baden- Württemberg



Quiz

Von Wolfgang Kramer und
Horst-Rainer Rösner
Das Ländle spielend entdecken
für 3 — 6 Spieler ab 12 Jahren.



Liebe Mitspieler:

Während dieser Quizreise ziehen Sie durch Baden-Württemberg zu bestimmten Zielorten. An einem dieser Orte angekommen, können Sie in der Fragerunde Punkte erzielen, indem Sie Fragen der passenden Kategorie richtig beantworten. Der Punktestand wird auf der umlaufenden Erfolgsskala markiert. In zusätzlichen Tipprunden können alle Spieler gleichzeitig teilnehmen und Punkte machen. Wer dann mit seinem Erfolgsstein als erster das Ziel auf der Erfolgsskala erreicht, ist Quizkönig von Baden-Württemberg.

SPIELMATERIAL:

- 1 Spielplan mit 160 Städten Baden-Württembergs,
- 164 Reise-Quizkarten in 6 Kategorien mit jeweils 5 Fragen,
- 55 Tipp-Quizkarten mit jeweils 4 Auswahlmöglichkeiten (A, B, C, D),
- 1 Start-Zielortkarte,
- 6 Spielfiguren in 6 Farben mit farblich passenden Standfüßen,
- 6 Erfolgssteine in den 6 Spielfarben,
- 6 Zielfahnen mit transparenten Standfüßen - passend zu den 6 Fragekategorien,
- 7 Würfel,
- 24 Tipp-Stimmkärtchen A, B, C, D in den 6 Spielfarben,
- 1 Tippchip,
- 8 Gießbert-loker-Chips,
- 1 Spielanleitung.

SPIELPLAN

Der Spielplan zeigt eine Landkarte Baden-Württembergs mit **160 Städten**, die durch Linien verbunden sind. Außen herum führt eine **Erfolgsskala** mit 75 Feldern. Auf dieser Erfolgsskala werden die erzielten Punkte für richtige Antworten festgehalten. Jedes 10. Feld der Erfolgsskala ist als **Tippfeld** markiert.

SPIELVORBEREITUNG

Den Spielplan breiten Sie auf dem Tisch aus.

Wählen Sie eine Spielfarbe und Sie erhalten in dieser Farbe: 1 Spielfigur mit Standfuß, 1 Erfolgsstein sowie 4 Tipp-Stimmkärtchen (A,B,C,D). Hinzu kommt noch 1 Gießbert-Joker Chip. Die übrigen Gießbert-joker-Chips kommen als Vorrat neben den Spielplan. Setzen Sie Ihren Erfolgsstein bitte sofort auf das Startfeld der Erfolgsskala.

Die Reise-Quizkarten sortieren Sie bitte nach Kategorien (Farben), mischen jede Kategorie für sich und legen diese als verdeckte Stapel neben den Spielplan. Die Farben entsprechen den später eingesetzten Zielfahnen.

Die Tipp Quizkarten mischen Sie als nächstes und legen diese als verdeckten Stapel auf den Spielplan.

Den Tippchip können Sie nun auf das erste Tippfeld der Erfolgsskala legen.

Ihre Spielfiguren setzen Sie jetzt auf unterschiedliche, beliebige Orte des Spielplanes.

Staltspieler ist der älteste Spieler - Sie bekommen den Würfel und beginnen. Danach sind die Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Start Zielortkarte und Zielfahnen: Dies ist noch eine Sonderaufgabe für den Startspieler: Nehmen Sie die Start-Zielortkarte und würfeln Sie. Auf die 6 Orte, die unter der gewürfelten Zahl stehen, wird je eine Zielfahne gestellt. Sollte auf diesen Orten bereits eine Figur stehen, so spielt dies keine Rolle.

Reise-Quizkarte



Farben passend zu den Zielfahnen

Vor jedem Spieler

- 4 Tipp-Stimmkärtchen
- 1 Gießbert-Joker-Chip

Gießbert-Joker-Chips

Erfolgsstein

Tipp-Quizkarte

Tippchip

Erfolgsskala

Spielfiguren - je nach Anzahl der Mitspieler

Zielfahnen - insgesamt 6

Start-Zielortkarte

Würfel

SPIELABLAUF

**Reiserunden, Fragerunden und Tipp-
runden** wechseln sich während des Spiels
ab. Das Spiel beginnt mit einer Reiserunde.

Reiserunde

Würfeln Sie reihum und bewegen
Sie Ihre Spielfiguren in Richtung eines von
Ihnen gewählten, mit Fahne markierten
Zielortes. Auf einem Ort können mehrere
Figuren stehen.



Gießberts Tipp:

*Sie sind in einem Wissensgebiet
nicht fit? Dann steuern Sie doch
einfach eine besserpassende
Zielfahne an: z.B. statt Freizeit
& Sport (rote Zielfahne) -
Mundart & Brauchtum
(gelbe Zielfahne).*

**Als Belohnung für das Erreichen
einer Zielfahne erhalten Sie** nach eige-
ner Wahl entweder
3 Punkte (Erfolgsstein ent-
sprechend vorrücken) oder
aber 1 Gießbert-Joker-Chip
vom Vorrat neben dem Spiel-
plan - sofern vorhanden, den Sie in einer
späteren Tipprunde einsetzen können.

3 Punkte



Mit Erreichen einer Zielfahne - über-
zählige Würfelpunkte verfallen - wird die
Reiserunde unterbrochen, und es beginnt
eine → **Fragerunde**. Dies gilt auch, wenn
Sie bereits an einer Zielfahne stehen,
wenn Sie an die Reihe kommen. Sie wür-
feln in diesem Fall nicht. In beiden Fällen
bleibt der Würfel als Markierung für die
Fragerunde vor Ihnen liegen.

Fragerunde

Wer die Zielfahne erreicht hat,
wird als „aktiver Spieler“ bezeichnet. Sie
bekommen nun von Ihrem rechten
Nachbarn Fragen aus der Kategorie der
erreichten Zielfahne gestellt.

Der rechte Nachbar nimmt die oberste
Reise-Quizkarte vom Stapel dieser Katego-
rie und liest die erste Frage vor. Die richtige
Antwort ist immer direkt im Anschluss an
die Frage in kursiver Schrift angegeben.
Wenn dahinter ein Text in Klammern folgt,
dient dies nur zur Information.

Antworten Sie richtig, dürfen sie Ihren
Erfolgsstein vorziehen. Die Ziffer vor der
Frage bestimmt gleichzeitig die Anzahl der
Zugpunkte. Auf einem Feld der Erfolgsskala
können mehrere Erfolgssteine stehen.

Solange Sie richtig antworten,

liest der Frager die jeweils nächste Frage
auf der Reise-Quizkarte vor. Für jede
richtige Antwort dürfen Sie wiederum
Ihren Erfolgsstein vorwärts
bewegen.

1-5 Punkte

Antworten Sie falsch oder gar nicht,

wird dieselbe Frage zunächst an Ihren lin-
ken Nachbarn gestellt, danach an dessen
linken Nachbarn usw. Sobald einer der
Befragten die Frage richtig beantwortet,
erhält dieser die entspre-
chende Punktzahl und ist
jetzt so lange mit Beantworten weiterer
Quizfragen an der Reihe, wie er richtig ant-
wortet. Bei falscher oder keiner Antwort
geht das „Antwortrecht“ an den linken
Nachbarn über.

... Punkte

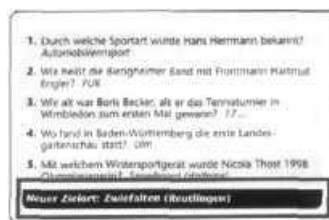
Kann kein Spieler eine Frage richtig

beantworten, liest der Frager jedes Mal
die richtige Antwort vor und darf dann
immer seinen Erfolgsstein
um 2 Felder vorrücken.

2 Punkte

Danach geht die nächste Frage wieder an
den aktiven Spieler. Sind alle Fragen der
Reise-Quizkarte beantwortet, ist die laufen-
de Fragerunde beendet.

Zielfahne versetzen:



ist ein neuer Ort für
die Zielfahne ange-
geben. Versetzen Sie
die Zielfahne dort-
hin und legen Sie
die Quizkarte dann

ab. Zum rascheren Auffinden des neuen
Zielortes steht in Klammern der Landkreis,