



Das dreidimensionale Quizspiel für 2-6 Spieler von 9-99 Jahren.

Immer wieder Spaß macht das spielerische Kräfteressen über den Stand des Wissens. Fünf tolle Themen stehen zur Wahl: insgesamt 990 pffiffige Fragen und Antworten, wie sie Kids von heute interessieren.

Der Weg auf der Spielplattform ist gespickt mit Quizfragen, Glücks- und Risikofeldern. Wer weiß die meisten Antworten? Wer nutzt am besten seine Chancen?

Spielziel ist es, als erster das Zielfeld zu erreichen.

Spielzubehör: 1 Spielplattform, 5x33 Quizkarten nach Themen sortiert, 6 Spielfiguren, 1 Zahlenwürfel, 1 Farbwürfel.

Wie man anfängt:

Zur Vorbereitung des Spiels werden alle Zubehörteile aus dem Schachteleinsatz genommen. Die Spielplattform wird jetzt auf dem Schachtelunterteil ausgebreitet. Die fünf Kartenpäckchen werden dann so in die gleichfarbigen Schlitze der Spielplattform gesteckt, daß sie in die Taschen des darunterliegenden Schachteleinsatzes hineinrutschen. Jeder schnappt sich eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld. Es beginnt, wer mit dem Zahlenwürfel die höchste Zahl würfelt.

So wird gewürfelt:

Wer an der Reihe ist, würfelt immer mit beiden Würfeln. **Der Farbwürfel** zeigt das Thema an, aus dem die Quizfrage gestellt wird. Diesen Farbcode findet ihr auch auf der Rückseite der Karten wieder.

Lila = Sport, Spiel, Spannung

Rot = Rund um den Erdball

Blau = Wunder der Technik

Grün = Die Welt der Tiere

Gelb = Verflixtes Allerlei

Kleeblatt= Freie Auswahl unter den Themen

Der Zahlenwürfel hat eine doppelte Bedeutung:

- a) zeigt er die **Nummer der Frage** an, die der Spieler auf der gezogenen Quizkarte beantworten muß;
- b) zeigt er die **Anzahl der Felder** an, die der Spieler bei richtiger Beantwortung der Frage vorrücken darf;

Wer fragt?

Vorgelesen wird die Frage immer von dem Mitspieler, der rechts vom Würfler sitzt; man kann aber auch einen Spiel-leiter ernennen, der nur die Fragen vorliest, also nicht am Spiel teilnimmt. Die Quizkarte des gewürfelten Themas wird auf der verdeckten Seite des gleichfarbigen Päck-chens gezogen und dann wieder hinten zurückgesteckt.

Wird die Frage richtig beantwortet, darf der Spieler so viele Felder vorrücken, wie der Zahlenwürfel anzeigt, und der nächste ist an der Reihe.

Kann er die Frage nicht beantworten, muß er auf dem Feld stehenbleiben; die richtige Antwort wird aber laut vorgelesen. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

***Beispiel:** Der Spieler würfelt Rot und 3. Er bekommt nun aus dem Kartenstoß mit den roten Rückseiten (Rund um den Erdball) die 3. Frage gestellt. Kann er diese richtig beantworten, darf er 3 Felder vorrücken, ansonsten bleibt er stehen.*

Glück & Risiko

Auf der Spielplattform gibt es einige Ereignisfelder, die eine besondere Bedeutung haben.

Glücksfelder x 2: Wer nach richtiger Beantwortung einer Frage hier landet, darf sofort noch einmal so viele Felder vorrücken, wie er gewürfelt hat.

Risikofelder: Wer hier steht und eine Frage falsch beantwortet hat, muß so viele Felder **zurück**, wie er gewürfelt hat.

Die Masterrunde

Die Fragezeichenfelder vor dem Ziel sind noch eine letzte, spannende Hürde. Sobald ein Spieler auf einem dieser Felder landet, gelten für ihn folgende Sonderregeln:

1. Den Farbwürfel braucht er nicht mehr. Die Themen sind bereits durch die beiden farbigen Fragezeichen bestimmt. Unter diesen beiden kann er frei wählen.
2. Er würfelt nur noch mit dem Zahlenwürfel, um die Nummer der Frage festzulegen.
3. Beantwortet er die Frage richtig, darf er nur **ein** Feld weiterziehen; antwortet er falsch, bleibt er wie gewohnt stehen.

Einen Trommelwirbel für den Sieger!

Das Spiel endet, sobald ein Spieler das Zielfeld erreicht hat. Dieser pfiffige Spieler gewinnt das Quiz. *Super!*

©1992 F.X.Schmid
D-8210 Prien
Made in Germany

