SPIEL DES WISSENS

Das Quizspiel, das Wissen schafft

SPIELANLEITUNG

2-6 Spieler

INHALT DES SPIELS

1 Spielbrett

1 Würfel

1 Kartenspender

6 Spielfiguren
36 Ringe — in 6 verschiedenen Farben auf Halterungen

Frage- und Antwortkarten:
- 254 Karten zum Allgemeinwissen
- 252 Karten zu Spezialthemen (in 6 Bereiche aufgeteilt)

DIE IDEE DES SPIELS

Dies ist nicht das Spiel von Peterchens Mondfahrt und nicht die Suche nach dem Mann im Mond. Und die Astronauten fliegen heute nicht zum Mond, um Herrn Sumsemann sein sechstes Bein zu holen. Aber noch immer ist die Entdeckung und Erforschung der Planeten ein faszinierendes Spiel unbekannter Abenteuer.

Über die Planeten unseres Sonnensystems (unserer Galaxie) wissen wir nur wenig. Immer neue Weltraumflüge erkunden die Atmosphäre von Jupiter und den Großen Roten Fleck, Merkur mit in Temperaturunterschieden von +400° bis 100° Celsius. Und den Mars als erdähnlichsten Planeten, auf dem man sogar einfachen Pflanzenwuchs entdeckt hat.

Das Spielbrett von "Spiel des Wissens" zeigt eine vereinfachte, aber realistische Darstellung unseres Sonnensystems. Venus und Merkur sind auf dem Spielbrett nicht eingezeichnet, weil sie der Sonne näher sind als der Erde. Auch im Spiel fliegen die Astronauten von der Erde weg zu immer entfernteren Planeten.

Der entfernteste Planet ist "Galaxia". Auf einer richtigen Himmelskarte wird man ihn vergebens suchen. Aber in diesem Spiel ist er der unbekannte Planet, den die Astronauten entdecken wollen.

Viele Fragen sind zu lösen, um ihn zu erreichen. Und die Antworten sind nicht immer einfach. Neben großem Allgemeinwissen müssen die Astronauten auch viele spezielle Fragen beantworten können. Da darf man nie aufgeben, auch wenn die Astronauten nicht auf jede Frage sofort die Antwort wissen. Manche Fragen sind schwieriger als andere. Das muß so sein, denn wenn alle Antworten bekannt wären, würde das Spiel viel weniger Spaß machen.

Zuhören und lernen, auch bei den Fragen für die Mitspieler nachdenken! Denn beim nächsten Mal kann die Frage ja auch an einen selbst gerichtet werden.

Auch die Eltern können und sollten "Spiel des Wissens" mitspielen. Denn vor allem in den Spezialgebieten ist das Alter nicht unbedingt ein Vorteil.

"Spiel des Wissens" – Entdeckung und Spaß für die ganze Familie.

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler sechs verschiedene Planetenringe gesammelt und den Planeten "Galaxia" erreicht zu haben.

VORBEREITUNG DES SPIELS

Spielfiguren und Planetenringe werden vorsichtig mit einer Schere oder einem Schneidemesser von den Halterungen abgetrennt. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf den Ausgangsplaneten, die Erde, in der Mitte des Spielbretts. Die Planetenringe kommen in die Fächer des großen Ablagefachs (s. Abb. I).

Die Karten

Auf jeder Karte stehen zwei einfache und zwei schwierige Fragen. Die einfachen Fragen empfehlen wir für Kinder im Alter von 7-10 Jahren, die schwierigen Fragen sind für ältere Kinder (und Erwachsene) gedacht.

Vor Spielbeginn sollte entschieden werden, welche Mitspieler die einfachen Fragen und welche die schwierigen Fragen beantworten wollen. Spaß macht das Spiel vor allem dann, wenn weder zu leichte noch zu schwierige Fragen gewählt werden.

Bei jedem Durchgang teilt der gefragte Spieler mit, ob er Frage 1 oder Frage 2 aus seinem gewählten Schwierigkeitsgrad beantworten möchte.

Die Fragekarten zu den Spezialthemen sind in sechs Gruppen mit je 42 Karten unterteilt. Jede Gruppe ist einem Planeten zugeordnet:

Mars:	Märchen und Geschichten	Jupiter:	Helden und Schurken
Saturn:	Cartoons und Fernsehen	Uranus:	Wort- und Sprachspiele
Neptun:	Tiere	Pluto:	Sport und Spiel

Die Karten zu den Spezialthemen werden gemischt und verdeckt (Schriftseite nach unten) in die dafür vorgesehenen Fächer gelegt (s.Abb.1).

Von den beiden Päckchen mit den Fragekarten zum Allgemeinwissen wird jeweils die oberste Karte (ohne Text) heruntergenommen. Die Karten werden gut durchgemischt, in zwei Stapel geteilt und verdeckt in die äußeren Fächer des Kartenspenders gelegt. Der Kartenspender wird neben das Spielbrett gestellt (s. Abb.1).

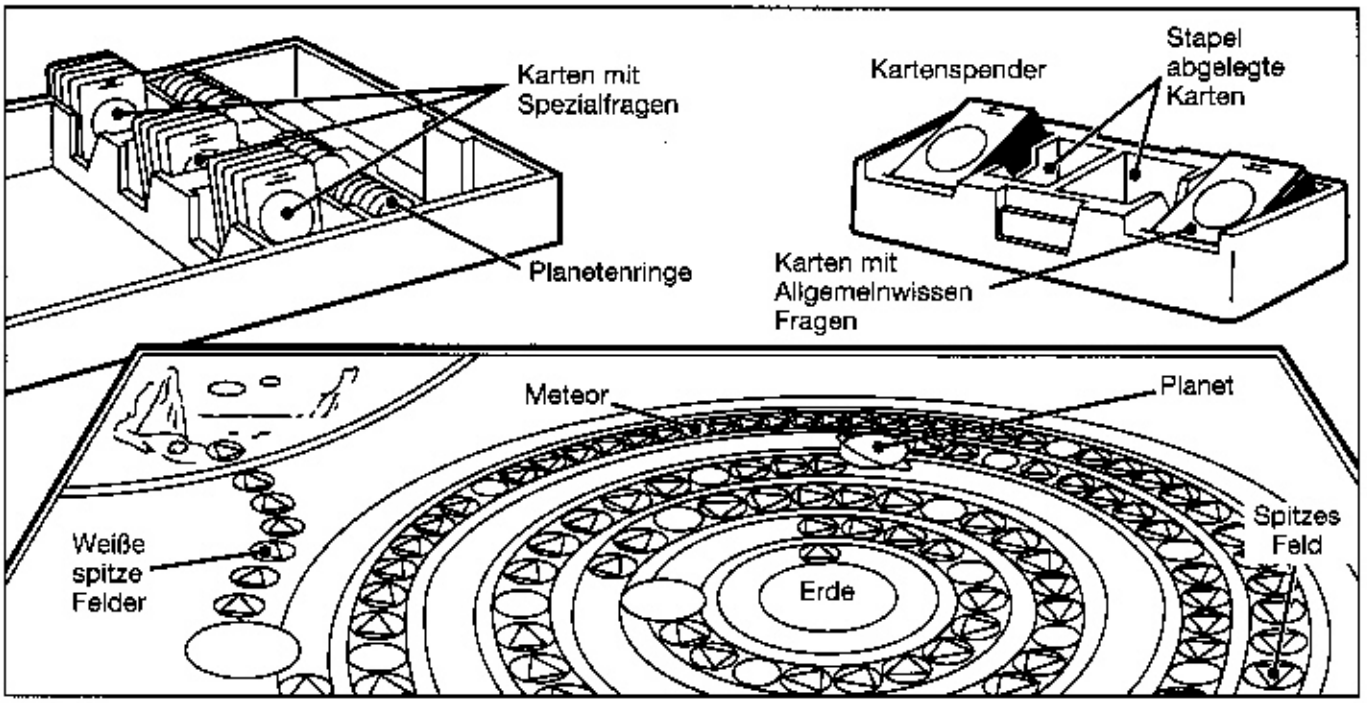


Abb.1

SPIELREGELN

Jeder Spieler würfelt einmal. Der mit der höchsten Zahl beginnt das Spiel. Dieser Spieler würfelt erneut und rückt seine Spielfigur entsprechend der gewürfelten Augenzahl auf dem Spielweg vor in den Weltraum. (Ist im Verlauf des Spiels das so erreichte Feld bereits besetzt geht der Spieler bis zum nächsten freien Feld weiter vor).

Jeder Durchgang kann aus maximal drei Würfen bestehen und drei Fragen, sofern sie richtig beantwortet werden. Nach drei richtigen Antworten gibt es einen Freiwurf, und die Spielfigur darf entsprechend der geworfenen Augenzahl vorgerückt werden. Damit ist der Durchgang beendet. Sobald eine falsche Antwort gegeben wird, ist der Durchgang zu Ende, und der Spieler hat die Strafe zu befolgen, die für jeden Spielfeld-Typ festgesetzt ist (s.u.)

LANDUNG AUF FELDERN

1. Landung auf spitzen Feldern

Landet eine Spielfigur auf einem spitzen Feld, dann stellt ihm der rechts von ihm sitzende Spieler eine Frage aus dem Allgemeinwissen. Er zieht dazu die oberste Karte von einem der beiden Stapel aus dem Kartenspender und liest die Frage vor. Anschließend wird die Karte verdeckt zwischen den beiden Stapeln abgelegt.

Der Spieler muß den Fragesteller jeweils daran erinnern, welchen Schwierigkeitsgrad er zu Beginn des Spiels gewählt hat, und ob er Frage 1 oder Frage 2 beantworten möchte. Ist die Frage im laufenden Spiel bereits gestellt worden, wird die andere Frage gestellt.

Antwortet der Spieler richtig, geht das Spiel weiter (wie im eingerahmten Feld beschrieben). Antwortet er falsch, bleibt der Spieler auf seinem Feld stehen, und der Durchgang ist beendet. Das Spiel geht mit dem nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

2. Landung auf Meteor-Feldern

Erreicht der Spieler ein Meteor-Feld (s.Abb.), dann muß er eine Frage aus dem entsprechenden Spezialthema beantworten. (Zunächst wird das eine Frage aus dem Bereich "Märchen und Geschichten" sein, weil der Spieler auf seinem Raumflug zuerst den Mars anfliegt). Auch die Spezialfragen stellt der Mitspieler zur Rechten. Anschließend wird die Fragenkarte unter den entsprechenden Kartenstapel gelegt.

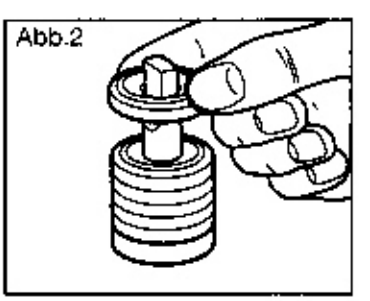
Beantwortet der Spieler die Frage richtig, dann darf er zwei Felder vorrücken und erneut würfeln, um seinen Durchgang fortzusetzen oder zu beenden (s. eingerahmtes Feld).

Antwortet der Spieler falsch, muß er zwei Felder zurückgehen, und der Durchgang ist beendet. Ist das entsprechende Feld von einem Mitspieler besetzt, muß er weiter bis zum nächsten freien Feld zurück.

3. Landung auf einem Planeten

Erreicht ein Spieler einen Planeten, muß er in jedem Fall anhalten, unabhängig davon, ob dies mit genauer Augenzahl geschieht oder nicht. Auf den Planeten wird ihm aus dem zugehörigen Themenbereich eine Spezialfrage gestellt. Es dürfen mehrere Spieler gleichzeitig auf einem Planeten landen.

Abb.2



a) Beantwortet der Spieler die Frage richtig, erhält er einen Planetenring der Farbe des erreichten Planeten:
Mars – rot; Jupiter – gelb; Saturn – hellblau; Uranus – grün;
Neptun – orange; Pluto – violett.

Der Planetenring wird um die Spielfigur gelegt (s. Abb. 2), und der Spieler spielt weiter oder beendet seinen Durchgang (s. eingerahmtes Feld).

b) Beantwortet der Spieler die Planetenfrage falsch, muß er sieben Felder zurück oder noch weiter, bis er ein freies Feld findet, und der Durchgang ist beendet.
So geht das Spiel weiter. Alle Spieler entfernen sich auf ihrem Weltraumflug immer weiter von der Erde und sammeln auf ihrem Weg von Planet zu Planet die entsprechenden Ringe.

Ausnahme von der Freiwurf-Regel

Normalerweise rückt der Spieler nach einem Freiwurf um die geworfene Augenzahl vor, und der Durchgang ist zu Ende. Mit einem Freiwurf kann man jedoch nicht an einem Planeten vorbeirücken. Wird ein Planet erreicht, muß der Spieler dort anhalten und sofort eine Spezialfrage beantworten. Dann bleibt er dort stehen, wenn er richtig antwortet, oder muß sieben Felder zurück, wenn er falsch antwortet (s. Punkt 3).

ENDPHASE DES SPIELS

Landung auf weißen spitzen Feldern

Erreicht ein Spieler den Planeten Pluto, so muß er eine letzte Spezialfrage beantworten.

Beantwortet er sie falsch, muß er wie zuvor sieben Felder zurück.

Beantwortet er die Planetenfrage richtig, erhält der Spieler seinen letzen Planetenring und geht ein Feld vor. Damit ist der Durchgang beendet.

Beim nächsten Durchgang muß der Spieler eine Frage aus dem Allgemeinwissen beantworten (ohne zu würfeln). Antwortet er richtig, rückt er ein Feld vor, und darf eine weitere Frage beantworten. Er darf bis zu drei Fragen pro Durchgang beantworten, bis er Galaxia erreicht.

Beantwortet der Spieler drei Fragen hintereinander richtig, darf er zusätzlich ein weiteres Feld vorrücken. Damit endet sein Durchgang.

Beantwortet der Spieler die Frage aus dem Allgemeinwissen nicht richtig, bleibt er auf dem Feld stehen und wartet auf den nächsten Durchgang.

GEWINNER DES SPIELS

Der Spieler, der zuerst die sechs Planetenringe gesammelt und den Planeten "Galaxia" erreicht hat, ist der Gewinner des Spiels.

SPIELREGELN AUF EINEN BLICK

Landung auf	Antwort richtig	Antwort falsch
a) einem spitzen Feld Eine Frage aus dem Allgemeinwissen ist zu beantworten	weiter würfeln und bis zu höchstens 3 Fragen beantworten	stehenbleiben, und der Durchgang ist beendet
b) einem Meteor-Feld Eine Frage zu einem Spezialthema ist zu beantworten	2 Felder vorrücken, noch einmal würfeln und bis zu 3 Fragen beantworten	2 Felder zurück, und der Durchgang ist beendet
c) einem Planeten (während eines Zuges oder durch Freiwurf). Eine Frage zu einem Spezialthema ist zu beantworten	Empfang eines Planetenrings. Noch einmal würfeln (wenn Voraussetzungen gegeben) und bis zu 3 Fragen beantworten	7 Felder zurück, und der Durchgang ist beendet
d) Pluto Eine Frage zu einem Spezialthema ist zu beantworten	Empfang des letzten Planetenrings. 1 Feld vorrücken, und der Durchgang ist beendet	7 Felder zurück, und der Durchgang ist beendet
e) einem weißen spitzen Feld Eine Frage aus dem Allgemeinwissen ist zu beantworten	1 Feld vorrücken. Bis zu 3 Fragen beantworten, ohne noch einmal zu würfeln	stehenbleiben, und der Durchgang ist beendet
	3 richtige Antworten in einem Durchgang Noch einmal würfeln, um die Augenzahl vorrücken, ohne eine weitere Frage zu beantworten, es sie denn, Landung auf einem Planeten	

MB SPIELE

© 1995 I.Q. 2000 Products, Inc.
Packung © 1995 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH,
Overweg 29, D-59494 Soest.
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH,
Davidgasse 92-94, A-1100 Wien.
Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG,
Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

04563D0895