

DAS GROSSE
**FAMILIEN
QUIZ**



ANLEITUNG

SPIELINHALT

Spielplan, 198 Quizkarten (33 je Wissenskategorie), 18 Jokerkarten, 6 Spielfiguren, Würfel, Anleitung

SPIELVORBEREITUNG

1. Der Spielplan wird in der Tischmitte ausgelegt.
2. Die Quizfragen werden nach der Farbe, die die jeweilige Wissenskategorie kennzeichnet, sortiert (rot: „Stadt, Land, Fluss“, gelb: „Es war einmal“, grün: „Tiere und Pflanzen“, dunkelblau: „Wissenschaft und Technik“, hellblau: „Sport und Freizeit“, pink: „Kunst und Unterhaltung“).
3. Jeder Spieler erhält seine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld.
4. Jeder Spieler erhält die 3 farblich zu seiner Spielfigur passenden Jokerkarten.
5. Der Würfel wird neben dem Spielplan bereitgelegt.
6. Die Mitspieler entscheiden am besten vor Spielbeginn, in welcher Schwierigkeitsstufe sie spielen möchten. Die Karten sind entweder mit einem Stern für leichtere oder mit zwei Sternen für schwerere Fragen unterteilt.

HIER GEHT'S LOS! →



SPIELZIEL

Wem es durch das erfolgreiche Beantworten der Quizfragen zuerst gelingt, auf das Zielfeld vorzurücken, gewinnt das Spiel.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt. Das Würfelergebnis zeigt die maximale Laufweite an.

Der Spieler rückt seine Spielfigur auf das Feld, für das er sich entschieden hat. Die Farbe des Feldes gibt vor, aus welcher Fragekategorie die Frage stammen wird, die er beantworten soll. Der linke Nachbar des Spielers nimmt eine entsprechende Karte (ohne, dass der aktive Spieler die Frage bereits sehen kann) und liest die Frage vor. Die richtige Antwort ist farblich markiert.



★ „leicht“
★★ „schwer“



Beispiel:

Paul würfelt die 5, d.h. er darf max. 5 Felder vorrücken. Er entscheidet sich, 3 Felder weit zu rücken, da er am liebsten Fragen dieser Kategorie beantwortet.

Beantwortet der Spieler die **Frage richtig**, bleibt er stehen. Ist die **Antwort falsch**, muss der Spieler seine Spielfigur um 2 Felder nach hinten rücken. Der Zug des Spielers ist in beiden Fällen beendet und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

JOKERKARTEN:

Während des eigenen Zuges kann der Spieler jederzeit eine seiner Jokerkarten ausspielen.



1. **„Noch einmal würfeln“:** Erreicht der Spieler mit seinem Würfelwurf nicht das von ihm gewünschte Feld, kann er diese Jokerkarte spielen und erneut würfeln.



2. **„Kategorie tauschen“:** Möchte der Spieler die Kategorie seiner Frage tauschen, kann er das mit dieser Jokerkarte tun.



3. **„2te Chance“:** Hat ein Spieler eine Frage falsch beantwortet, darf er beim Einsatz dieser Jokerkarte eine zweite Frage der gleichen Kategorie beantworten.

Jede Jokerkarte kann in einem Spiel nur einmal verwendet werden.

Ist eine Jokerkarte ausgespielt, kommt sie auf den Ablagestapel auf dem Spielbrett.

SONDERFELDER:



„**Freie Wahl**“: Auf diesem Feld kann der Spieler die Kategorie seiner Frage selbst bestimmen.



„**Starthilfe**“: Landet ein Spieler auf diesem Feld wählt sein linker Nachbar eine Kategorie aus, aus der der Spieler eine Frage beantworten muss. Ist die Antwort richtig, darf er bis auf ein Feld hinter dem ihm am nächsten stehenden Spieler vorrücken. Ist die Antwort falsch, rückt er auch hier 2 Felder zurück.

SPIELENDE

Der Spieler, dem es zuerst gelingt, auf das Zielfeld (Startfeld) vorzurücken, gewinnt das Spiel. Bei Wunsch nach einer längeren Partie kann vorher vereinbart werden, dass das Spiel erst nach z.B. 3 Runden endet.



NORIS-SPIELE © 2015
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany



www.noris-spiele.de



60 610 8007