

Das große GEO QUIZ

Für 3 bis 6 Spieler ab 10 Jahren

DAS SPIELZIEL

Im Spiel geht es darum, Fragen richtig zu beantworten und dadurch auf dem Rundweg des Spielplans schnell voran zu kommen. Wer alle Hindernisse (durch Abgabe von Themen-Chips) überwunden hat und das Zielfeld zuerst erreicht, gewinnt das Spiel.

DAS SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 6 Spielfiguren
- 63 Themen-Chips (12 pro Thema + 3 Joker)
- 6 Hindernis-Plättchen
- 500 Karten mit je 2 Fragen
- 1 Trennkarte
- 1 Kartenhalter

DIE SPIELVORBEREITUNG

Vor dem allerersten Spiel lösen Sie bitte die vorgestanzten Teile vorsichtig aus dem Tableau!

Die runden Themen-Chips

- Sortieren Sie die 63 Chips nach Themen (Erde, Geschichte, Mensch, Natur, Technik, 3 Joker).
- Nehmen Sie 1 Chip von jedem Thema, dazu 1 Joker. Drehen Sie die 6 Chips um und mischen Sie sie verdeckt. Legen Sie nun auf jedes runde Feld der Laufstrecke einen der verdeckten Chips. Sie werden erst aufgedeckt, wenn eine Spielfigur darauf landet.
- Alle anderen Themen-Chips werden ebenfalls verteilt - auf die entsprechenden Vorratsfelder des Spielplans - offen natürlich: Pro Spieler 2 Chips von jedem Thema.
Bei 4 Spielern müssen also auf jedem Vorratsfeld 8 Chips des Themas liegen, bei 5 Spielern 10 und bei 6 Spielern alle.
Überzählige Chips werden in die Schachtel zurück gelegt.



DIE SPIELIDEE

Aus über 70 Heften des erfolgreichen Magazins GEO stammen die 1.000 Fragen dieses ungewöhnlichen Quizspiels. Ungewöhnlich deshalb, weil nicht einfach Spezialwissen abgefragt wird. Zu jeder Frage werden zuerst Fakten genannt, danach wird die Frage gestellt. An Antwortmöglichkeiten gibt es drei Alternativen und - ganz neu - die Antwort „Alles falsch!“. Natürlich wird die richtige Antwort geliefert und in den meisten Fällen eine zusätzliche Information über die Hintergründe.

Die Fragen sind nicht einfach, oft wird auch nach sehr außergewöhnlichen Dingen gefragt, Dinge, die man eigentlich nicht wissen kann. Das Spiel regt dazu an, sich nicht nur zu fragen „Weiß ich das?“, sondern auch zu prüfen „Was könnte denn richtig sein?“ oder „Was ist denn garantiert falsch?“. Und, wenn man trotzdem auf der falschen Fährte war, man erhält auf jeden Fall neue und richtige Informationen, die vielleicht bei anderen Fragen weiter helfen können.

Jeder, der dann über ein angesprochenes Thema mehr wissen will, kann in GEO-Heften selbst nachschlagen: Bei jeder Frage ist angegeben, aus welchem Heft sie stammt, aus welchem Jahr und auch die Seitenzahl fehlt nicht.



Die „Fakten“!



- Die beiden übrigen Joker werden offen in die Mitte des Spielplans gelegt.



Die Hindernis-Plättchen



- Drehen Sie die 6 quadratischen Hindernis-Plättchen um (schwarze Seite nach oben) und mischen Sie sie. Wählen Sie eines der 6 Plättchen aus und legen Sie es verdeckt in die Schachtel zurück.
- Die übrigen 5 Plättchen legen Sie in beliebiger Reihenfolge (aber verdeckt) auf die quadratischen Felder der Laufstrecke. Danach erst dürfen Sie die 5 Plättchen umdrehen.
- Die Plättchen stellen Hindernisse dar, die nur durch Abgabe von 2 Themen-Chips überwunden werden (siehe unten – „Die Hindernisfelder“).

Die Fragekarten

- Alle 5 Kartenpäckchen werden quer in den Kartenhalter gesetzt. Es spielt keine Rolle, in welcher Reihenfolge Sie die Päckchen in den Kartenhalter einsetzen. Wichtig ist nur, dass immer die gleiche Farbe (zum Beispiel GRÜN) nach vorne zeigt.



Wenn Sie zum Beispiel die Fragen der grünen Seite spielen wollen, müssen die Karten mit der blauen Seite nach vorne zeigen.

- Ganz hinten wird dann die Trennkarte eingesetzt, die gespielte und ungespielte Karten trennt: Wenn Sie z. B. die grünen Fragen spielen wollen, muss die Trennkarte mit der grünen Seite nach vorne eingesteckt werden.
- Als Letztes setzen Sie den Kartenhalter in die Mitte des Spielplans.

Achtung: Die Karten sind nach Themen immer in der gleichen Reihenfolge sortiert: Erde – Geschichte – Mensch – Natur – Technik. Wenn Sie eine zufällige Reihenfolge wünschen, dann mischen Sie die Karten, bevor Sie sie in den Kartenhalter setzen.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die entsprechende Spielfigur. Die Spielfiguren werden auf das Startfeld gesetzt.

Es beginnt der Spieler, der das dickste Lexikon besitzt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

DER SPIELBLAUF

Eine Frage stellen

- Der Spieler, der an der Reihe ist, fungiert als „Fragensteller“. Er zieht vorne die erste Karte aus dem Kartenhalter.
- Der Spieler dreht die Karte um und liest laut vor:
 - Das Themengebiet (es gibt fünf).
 - Die „Fakten“.
 - Die Frage.
 - Alle Antwortmöglichkeiten (A, B, C und D).

Unter keinen Umständen dürfen jetzt vorgelesen werden:

- Die Rubrik „Richtig ist“ – falls vorhanden.
- Die Rubrik „Info“.
- Auch das Sternchen, das die richtige Antwort markiert, darf nicht erwähnt werden.

Hat ein Spieler etwas nicht verstanden, darf die Karte noch einmal vorgelesen werden.

Die Frage beantworten

- Reihum gibt nun jeder Mitspieler bekannt, welche Antwort er für richtig hält. Es beginnt immer der Spieler links vom Fragensteller, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.
- Es ist nicht möglich, eine Frage auszulassen, jeder Spieler muss auf jede Frage eine Antwort nennen.
- Haben alle Mitspieler ihre Antwort genannt (A, B, C oder D), so liest der Fragensteller die richtige Antwort vor – die mit einem **Sternchen** * markiert ist – und gleich danach den Text, der unter „Info“ steht.

a) Die richtige Antwort lautet A, B oder C:

- Jeder Spieler, der die richtige Antwort genannt hat, darf entweder
- mit seiner Spielfigur ein Feld auf dem Spielplan vorrücken, oder
 - einen Chip (mit dem gleichen Thema wie die Frage) vom Vorrat nehmen und vor sich ablegen.



- b) **Lautet die richtige Antwort aber D** (Alles falsch!), so liest der Fragensteller die „echte“ Antwort vor, die unter „Richtig ist:“ folgt – und danach den Text, der unter „Info“ steht. Jeder Spieler, der als richtige Antwort „D“ genannt hat, darf nun sowohl einen Chip des gleichen Themas nehmen, als auch ein Feld auf dem Spielplan vorrücken.

- Haben **mehrere** Spieler richtig geantwortet, so sind diese im Uhrzeigersinn an der Reihe (mit dem Vorrücken bzw. Chip nehmen). Begonnen wird wieder links vom Fragensteller.
- Liegt auf dem Feld, auf das ein Spieler seine Spielfigur zieht, ein verdeckter Themen-Chip, so darf der Spieler diesen Chip an sich nehmen. Wer später kommt, geht leider leer aus.
- Jeder Spieler bewahrt seine Chips auf, bis er sie zum Überwinden der Hindernisse einsetzen kann.
- Wer die Frage **falsch beantwortet** hat, muss seine Spielfigur stehen lassen und er erhält auch keinen Chip.
- Es spielt keine Rolle, wie viele Spielfiguren auf einem Feld stehen, geschlagen wird nicht.
- Hat **keiner der Mitspieler** die Frage richtig beantwortet, so darf sich der **Fragensteller** einen Chip dieses Themas vom Vorrat nehmen – sozusagen als Ausgleich für die vergebliche Mühe.

Ende einer Fragerunde

- Zum Abschluss seiner Runde steckt der Fragensteller die gespielte Karte nun am Ende des Kartenstapels ein – mit der Farbe nach vorne, die die Trennkarte zeigt. Nun übernimmt sein linker Nachbar die Rolle des Fragenstellers und zieht von vorne die nächste Fragenkarte.

Die Hindernis-Felder

- Ein Spieler darf ein Feld mit einem Hindernis-Plättchen nur betreten, wenn er zwei Chips des entsprechenden Themas abgeben kann (zurück zum Vorrat auf dem Spielplan). Wer diese zwei Chips nicht besitzt, darf nicht mehr vorrücken, nimmt aber sonst normal am Spiel teil (um Themen-Chips zu sammeln und/oder zu tauschen).
- Es ist nicht erlaubt, zwei verschiedene Chips abzugeben.
- Handelt es sich bei dem Hindernis-Plättchen um einen „Joker“, so dürfen zwei beliebige Chips abgegeben werden, das können auch verschiedene sein.
- Ein Joker-Chip ersetzt jeden Themen-Chip.

Ein Vorratsfeld ist leer?

Will ein Spieler einen Themen-Chip aufnehmen und das entsprechende Vorratsfeld ist leer, so muss jeder Spieler, der mehr als zwei Chips dieses Themas besitzt, einen davon auf das Vorratsfeld zurück legen. Trifft das nicht zu, so bleibt das Vorratsfeld leer und der Spieler kann keinen Themen-Chip aufnehmen.

Aktionen für den Fragensteller

a) Hindernis tauschen

Ist ein Spieler als Fragensteller an der Reihe, so hat er **einmal** im Spiel die Möglichkeit, zwei Hindernis-Plättchen auszutauschen.

- Zuerst muss der Spieler seine Spielfigur ein Feld zurück setzen.
- Danach nimmt der Spieler zwei Plättchen seiner Wahl auf und

tauscht ihre Plätze. Es darf auch der Chip aus der Schachtel genommen werden.

- Plättchen, auf denen eine Spielfigur steht, dürfen nicht getauscht werden.

b) Chips tauschen

Jedes mal, wenn ein Spieler als Fragensteller an der Reihe ist, darf er drei beliebige eigene Chips gegen einen Chip vom Vorrat tauschen.

DIE ARME-TEUFEL-REGELN ...

... für den Letzten

Liegt ein Spieler mit seiner Spielfigur zurück, so kann dem armen Teufel geholfen werden.

- Wenn er auf dem letzten Platz liegt – mit mindestens 2 Feldern Abstand zum Vorletzten – und dann eine Frage richtig beantwortet, so erhält er zuerst die normale Belohnung (vorrücken, Chip nehmen).
- Danach darf er sich sofort einen Joker-Chip von der Spielplanmitte nehmen.
- Liegt dort kein Joker-Chip mehr, darf sich der Spieler einen Themen-Chip seiner Wahl nehmen.

... für den Allerletzten

- Liegen zwischen der Spielfigur des letzten Spielers und der des Vorletzten 3 oder mehr Felder und beantwortet dieser letzte Spieler die Frage richtig, so erhält er zuerst die normale Belohnung (vorrücken, Chip nehmen).
- Danach darf der Spieler seine Spielfigur um 1 weiteres Feld vorziehen. Damit ist dann aber sein Zug beendet.

Beispiel:

Benni ist als Fragensteller an der Reihe. Er liest eine Frage vor, bei der „D“ die richtige Antwort ist (Alles falsch!). Britta kann als Einzige die Frage richtig beantworten. Britta nimmt sich einen Chip „Geschichte“ und zieht Ihre Spielfigur ein Feld vor. Da ihre Spielfigur vor dem Vorziehen 3 Felder Abstand zur vorletzten Spielfigur hatte, zieht Britta nun ihre Spielfigur um 1 weiteres Feld vor.

DAS SPIELLENDE

Sobald ein Spieler mit seiner Spielfigur auf das Zielfeld zieht, endet das Spiel und der Spieler gewinnt.

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern. Ein besonderer Dank geht an Katharina Diel, Bianca Buchs, Jan Sauer, Alexander Lübbert und Benjamin Müller.

Impressum © 2005

Redaktionelle Bearbeitung:

Reiner Müller

Grafik: Fine Tuning; www.fine-tuning.de

Bildquelle: PixelQuelle.de

KOSMOS Verlag

Postfach 106011

D-70049 Stuttgart

Tel.: +49 (0) 711-2191-0

Fax: +49 (0) 711-2191-422

e-mail: info@kosmos.de

www.kosmos.de