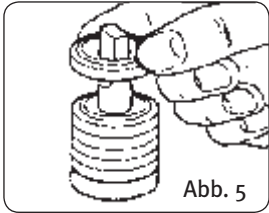


3. Landung auf einem Planeten

Erreicht ein Spieler einen Planeten, muss er auf jeden Fall anhalten – unabhängig davon, was er gewürfelt hat. Nun wird ihm aus dem entsprechenden Spezialgebiet eine Frage gestellt. Auf einem Planeten dürfen mehrere Figuren gleichzeitig stehen.

a) Beantwortet der Spieler die Frage richtig, erhält er einen Planetenring in der Farbe des erreichten Planeten:

- Mars: rot
- Jupiter: gelb
- Saturn: hellblau
- Uranus: grün
- Neptun: orange
- Pluto: violett



Der Planetenring wird über die Spielfigur gelegt (Abb. 5). Der Spieler spielt weiter oder beendet seinen Zug (siehe grau unterlegten Kästen).

MIT FREIWURF EINEN PLANETEN ERREICHEN

Nach einem Freiwurf rückt der Spieler um die gewürfelte Augenzahl vor, und sein Zug ist zu Ende. Allerdings kann man mit einem Freiwurf nicht über einen Planeten hinweg ziehen. Wird ein Planet erreicht, muss der Spieler dort anhalten und eine Frage zum Spezialgebiet beantworten. Wenn er richtig antwortet, bleibt er dort stehen und erhält den entsprechenden Planetenring. Antwortet er falsch, ist der nächste Spieler an der Reihe.

ENDPHASE

Alle Spieler entfernen sich während ihres Weltraumflugs immer weiter von der Erde und sammeln auf ihrem Weg von Planet zu Planet die entsprechenden Ringe. Erreicht ein Spieler den Zwergplaneten Pluto, muss er eine letzte Spezialfrage beantworten. Antwortet er falsch, ist der nächste Spieler an der Reihe. Der Spieler muss so lange auf dem Zwergplaneten Pluto stehen bleiben, bis er eine der Fragen richtig beantworten kann. Dann rückt er ein Feld vor und sein Zug ist beendet. Bei seinem nächsten Zug muss der Spieler, ohne zu würfeln, eine Frage zum Allgemeinwissen beantworten. Antwortet er richtig, rückt er ein Feld vor und darf eine weitere Frage beantworten. Bis er Galaxia erreicht, darf er pro Zug bis zu drei Fragen beantworten. Antwortet der Spieler auf dem Weg von Pluto zu Galaxia dreimal hintereinander richtig, darf er zusätzlich ein weiteres Feld vorrücken. Damit endet sein Zug. Beantwortet der Spieler eine Frage falsch, ist sein Zug zu Ende. Er bleibt er auf dem Feld stehen und wartet auf seinen nächsten Zug.

SPIELEND

Wer als Erster die sechs Planetenringe gesammelt und den Planeten Galaxia erreicht hat, gewinnt. Viel Spaß!

ÜBERBLICK ÜBER DIE VERSCHIEDENEN SPIELFELDER

LANDUNG AUF	ANTWORT RICHTIG	ANTWORT FALSCH
a) einem blauen Kreisfeld: Es wird eine Frage zum Allgemeinwissen gestellt.	a) Es darf erneut gewürfelt und gezogen werden. Eine neue Frage wird gestellt. Nach drei richtigen Antworten erhält der Spieler einen Freiwurf.	a) Stehen bleiben. Der Zug ist beendet.
b) einem Meteorfeld: Es wird eine Frage zum Spezialwissen gestellt.	b) Zwei Felder vorrücken. Dann darf erneut gewürfelt werden. Eine neue Frage wird gestellt. Nach drei richtigen Antworten erhält der Spieler einen Freiwurf.	b) Zwei Felder zurück. Der Zug ist beendet.
c) einem Planeten außer Pluto: Es wird eine Frage zum jeweiligen Spezialwissen gestellt.	c) Erhalt des Planetenrings. Dann darf erneut gewürfelt werden. Eine neue Frage wird gestellt. Nach drei richtigen Antworten erhält der Spieler einen Freiwurf.	c) Stehen bleiben. Der nächste Spieler ist an der Reihe.
d) Pluto: Es wird eine Frage zum Spezialgebiet Sport & Spiel gestellt.	d) Erhalt des letzten Planetenrings. Ein Feld vorrücken. Der Zug ist beendet.	d) Stehen bleiben. Der Zug ist beendet.
e) einem gelben Feld: Es wird eine Frage zum Allgemeinwissen gestellt.	e) Ein Feld vorrücken. Ohne zu würfeln wird eine Frage gestellt. Nach der dritten richtig beantworteten Frage darf der Spieler ein Feld vorrücken und dann ist der Zug beendet.	e) Stehen bleiben. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Freiwurf

Der Spieler erhält nach drei richtigen hintereinander folgenden Antworten einen Freiwurf: Er würfelt noch einmal und zieht die entsprechende Augenzahl vorwärts, ohne eine weitere Frage beantworten zu müssen. Danach ist der Spielzug beendet. Ausnahme: Landung auf einem Planeten.

Drei richtige Antworten hintereinander im Bereich zwischen Pluto und Galaxia

Der Spieler zieht zusätzlich ein weiteres Feld vorwärts.



Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.
Made in the Netherlands.
Visit: www.jumbo.eu

Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Schachtel mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.



17966



SPIELREGELN

Spiel des Wissens
Spaß und Spannung für die ganze Familie

EINLEITUNG

Über die Planeten unseres Sonnensystems wissen wir nur wenig. Auf immer neuen Weltraumflügen werden die Atmosphären von Jupiter und Merkur mit Temperaturen von +400° bis -100° Celsius erkundet. Mehrere unbemannte Raumsonden haben auch schon den Mars untersucht: Wissenschaftler schließen nicht aus, dass auf ihm primitives Leben in Form von Bakterien existieren kann.

Im ***Spiel des Wissens*** fliegen die Spieler als Astronauten von der Erde zu immer weiter entfernten Planeten. Das Spielbrett zeigt eine vereinfachte zweidimensionale Darstellung unseres Sonnensystems. Venus und Merkur sind auf dem Spielbrett nicht eingezeichnet, weil sie der Sonne näher sind als der Erde. Der am weitesten entfernte Planet auf dem Spielbrett ist Galaxia. Auf einer richtigen Himmelskarte wird man ihn vergebens suchen, doch in diesem Spiel ist er der unbekannte Planet, den jeder Astronaut entdecken möchte. Viele knifflige Fragen sind zu lösen, um ihn zu erreichen. Die Astronauten müssen ein gutes Allgemeinwissen haben und außerdem viele spezielle Fragen beantworten. Das Wichtigste: Sie geben nicht auf, auch wenn sie nicht auf jede Frage sofort eine Antwort wissen.

Bei dieser galaktischen Wissensreise sollte man jedoch auch gut zuhören und bei den Fragen der anderen Spieler mitdenken, denn auf diese Weise lernt man für die nächsten Partien hinzu. Kinder und Erwachsene können das Spiel des Wissens auch problemlos gemeinsam spielen, denn es sind Fragen aus verschiedensten Wissensgebieten und für alle Altersgruppen dabei. ***Spiel des Wissens – das spannende Quizspiel für die ganze Familie!***

INHALT

- 1 doppelseitiges Spielbrett: Eine Seite für das normale Spiel von ca. 45 Minuten; die andere Seite für die schnelle Variante von ca. 20 Minuten
- 1 Würfel
- 1 Kartenspender im Unterteil der Schachtel
- 6 Spielfiguren (in 6 verschiedenen Farben)
- 36 Weltenringe (jeweils 6 in 6 verschiedenen Farben)
- 126 Fragekarten Allgemeinwissen
- 126 Fragekarten Spezialwissen (je 21 Karten in 6 verschiedenen Kategorien)

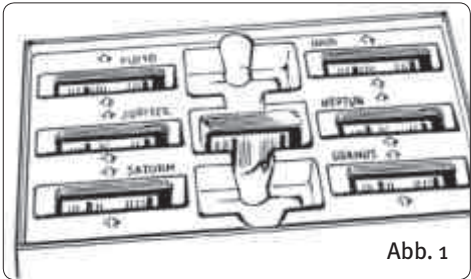
ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler versucht, als Erster sechs verschiedene Weltenringe zu sammeln und das Zielfeld Galaxia zu erreichen.

SPIELVORBEREITUNG

Die Spieler entscheiden zuerst, ob sie das Originalspiel (ca. 45 Minuten) oder die schnelle Variante (ca. 20 Minuten) spielen. Für das Originalspiel wird das Spielbrett mit der längeren Strecke nach oben gedreht; für die schnelle Version braucht man die kürzere Strecke. Die Regeln für beide Varianten sind die gleichen. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf den Ausgangsplaneten, die Erde.

Sortieren Sie die Karten, und stecken Sie die 21 Karten eines Planeten in das jeweils dafür vorgesehene Fach im Schachteleinsatz. Die 126 Fragekarten zum Allgemeinwissen kommen in das mittlere Fach der Schachtel (Abb. 1).



DIE KARTEN

Da die Karten beidseitig bedruckt sind, spielen Sie zunächst mit den Fragen auf der einen Seite. Wenn sie alle gespielt worden sind, drehen Sie die Karten um und benutzen die Fragen der anderen Seite.

Auf jeder Karte stehen vier Fragen. Die ersten beiden sind einfach und für Kinder zwischen 8 und 12 Jahren geeignet. Die letzten beiden Fragen einer Karte sind schwierig und für Jugendliche und Erwachsene gedacht. Vor Spielbeginn entscheiden die Spieler, ob sie die einfachen oder die schwierigen Fragen beantworten. Besonders viel Spaß macht das Spiel, 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. Dies verkündet er, bevor die Frage laut vorgelesen wird. Die Fragekarten zum Spezialwissen sind in sechs Kategorien mit je 21 Karten unterteilt. Jede Kategorie ist einer Farbe und einem Planeten zugeordnet:

Mars (rot):	Märchen & Geschichten	Uranus (grün):	Wort & Sprache
Jupiter (gelb):	Helden & Schurken	Neptun (orange):	Tiere & Pflanzen
Saturn (hellblau):	Spaß & Unterhaltung	Pluto (violett):	Sport & Spiel

SPIELABLAUF

Jeder Spieler würfelt einmal. Wer die höchste Zahl hat, beginnt. Er würfelt erneut und zieht seine Spielfigur entsprechend der gewürfelten Augenzahl auf den Spielfeldern in den Weltraum hinaus. Erreicht ein Spieler ein Feld, das bereits besetzt ist, zieht er seine Spielfigur auf das nächste freie Feld vor. Auf den Planeten dürfen jedoch beliebig viele Figuren stehen. Je nachdem, auf welchem Feld die Figur gelandet ist, wird eine entsprechende Fragekarte gezogen (siehe unten). Die Fragen stellt grundsätzlich der rechte Nachbar des Spielers, der gerade an der Reihe ist.

Weiß der Spieler die richtige Antwort, darf er erneut würfeln und seine Figur entsprechend vorrücken. Das erreichte Feld entscheidet wiederum darüber, welche Fragekarte gezogen wird. Hat ein Spieler drei Fragen in Folge richtig beantwortet, endet sein Zug mit einem Freiwurf – das heißt, der Spieler darf ein letztes Mal würfeln und seine Figur vorwärts ziehen, ohne eine neue Frage beantworten zu müssen. Landet er dabei auf einem Planetenfeld, wird ihm doch noch eine weitere Frage gestellt. Sobald ein Spieler eine falsche Antwort gibt, ist sein Zug auf jeden Fall beendet, und er muss im nächsten Zug die Anweisungen für die jeweiligen Spielfelder befolgen.

DIE VERSCHIEDENEN SPIELFELDER

1. Landung auf blauen Kreisfeldern

Landet eine Spielfigur auf einem blauen Feld, welches einen Pfeil in einem Kreis zeigt, muss der Spieler eine Frage aus dem Bereich Allgemeinwissen beantworten. Der Spieler erinnert den Fragesteller daran, welchen Schwierigkeitsgrad er zu Beginn der Partie gewählt hat, und teilt ihm mit, ob er Frage 1 oder 2 beantworten möchte (bevor die Frage laut vorgelesen wird).



Der fragende Nachbar zieht nun eine entsprechende Karte aus dem Fach in der Schachtel und liest die Frage vor. Nach der Beantwortung wird die Karte nach hinten in den Kartenstapel zurückgesteckt (Abb. 2 und 3).



Antwortet der Spieler richtig, ist er noch mal an der Reihe (siehe grau unterlegten Kasten). Antwortet er falsch, bleibt der Spieler auf seinem Feld stehen, und sein Zug ist beendet. Die Partie geht mit seinem linken Nachbarn weiter.

2. Landung auf Meteorfeldern

Erreicht der Spieler ein Meteorfeld (Abb. 4), muss er eine Frage aus dem entsprechenden Spezialgebiet beantworten. Wenn der Spieler beispielsweise bei seinem Weltraumflug zum Mars auf einem roten Meteorfeld landet, wird eine Frage aus dem Bereich Märchen & Geschichten gestellt. Beantwortet der Spieler die Frage richtig, darf er zwei Felder vorrücken und erneut würfeln, um seinen Zug fortzusetzen oder zu beenden (siehe grau unterlegten Kasten). Erreicht ein Spieler einen Planeten, muss er auf jeden Fall anhalten – unabhängig davon, was er gewürfelt hat. Nun wird ihm aus dem entsprechenden Spezialgebiet eine Frage gestellt. Auf einem Planeten dürfen mehrere Figuren gleichzeitig stehen.

