



Inhalt:

- 1 Spielbrett
- **264** Karten
- 4 farbige Spielfiguren
- **16** Antwortkarten
- **36** farbige Spielmarken
- 4 Jokerkarten
- 1 Roulette
- 1 Kunststoff-Pfeil
- 1 Würfel



Die Karten

Die Karten sind in 5 verschiedenen Farben unterteilt und jede Farbe entspricht einem Bildungsthema:

Gelb - Geographie

Rot - Mathematik und Naturwissenschaften

Grün - Tiere und Biologie

Braun - Geschichte

Himmelblau - Allgemeinwissen

Auf jeder Seite der Karten gibt es 3 verschieden farbige Fragen, insgesamt 6 Fragen pro Karte. Die Antwortmöglichkeiten sind 4 und jede ist mit einem Symbol verbunden: Dreieck, Stern, Kreis und Quadrat. Um die Richtigkeit der Antwort zu überprüfen, genügt es, die Karte zu drehen und unter Beachtung der richtigen Reihenfolge zu bemerken, ob das oben stehende Symbol dem gewählten entspricht. Beispiel: Wenn Sie die Antwort auf die zweite Frage wissen möchten, sollten Sie das zweite, oben stehende Symbol auf der Rückseite beachten, das die gleiche Farbe der gewählten Frage hat.

Die 4 Jokerkarten müssen von den anderen getrennt gehalten werden.

Vorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld des Spielbretts (Start).

Sortieren Sie die Karten nach Farbe und stecken Sie die 5 getrennten Blätter in die Schachtel.

Lösen Sie die Spielmarken aus dem Rahmen und legen Sie sie verstreut in die Mitte des Spielbretts.

Verteilen Sie die Antwortkarten an die Spieler, so dass jeder Spieler 1 Karte für jedes Symbol hat.

Setzen Sie den Pfeil mit dem Roulette zusammen, wie unten beschrieben ist:

- 1- Entfernen Sie die zwei Stifte vom Endteil des Pfeils.
- 2- Stecken Sie die Basis des Pfeils unter dem Roulette in das entsprechende Loch ein.
- 3- Setzen Sie den Pfeil auf die Basis des Roulettes.
- 4- Anschrauben, bis Sie ein Klick hören.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, den Zielpunkt (das Feld mit der Zielflagge) zu überschreiten, nachdem Sie 5 verschieden gefärbte Spielmarken (eine pro Thema) gewonnen haben. Wenn Sie eine Runde beendet und nicht alle notwendigen Spielmarken besitzen, müssen Sie eine weitere Runde machen.

Ablauf des Spiels

Der jüngste Spieler beginnt und man geht im Uhrzeigersinn weiter, so dass die Richtung des Pfeils befolgt wird. Während Ihres Zuges:

- Würfeln Sie und bewegen Sie Ihre Spielfigur entlang dem Weg entsprechend der gewürfelten Augenzahl.
- Ziehen Sie eine Karte der gleichen Farbe des Felds, wo die Spielfigur angehalten hat.
- Drehen Sie das Roulette, um die Farbe der Frage zu wählen.
- Antworten Sie mit lauter Stimme auf die Frage und überprüfen Sie die Richtigkeit der Antwort auf der Rückseite der Karte. Wenn das Symbol neben der gewählten Antwort dem oben auf der anderen Seite der Karte entspricht, ist die Antwort richtig und Sie erhalten eine Spielmarke mit der gleichen Farbe der Karte.

Wenn die Antwort falsch ist, gewinnen Sie nichts.

Wenn Sie auf eine Frage richtig antworten, deren Spielmarke Sie schon besitzen, haben Sie die Möglichkeit, wieder zu würfeln, und nachdem Sie zu einem anderen Feld fortgegangen sind, haben Sie das Recht, eine andere Frage zu beantworten. Ihr Zug endet nur im Falle einer falschen Antwort oder eines Gewinns einer Spielmarke.

Wenn die Spielfigur auf einem Feld mit einem speziellen Symbol anhält, gelten die folgenden Regeln:



Multicolor: Der Spieler kann das Thema und somit auch die Farbe der Karte frei wählen, aus der die Frage mit dem Roulette auszuwählen ist.



-1: Der Spieler beantwortet keine Frage und verliert eine Spielmarke derselben Farbe des Felds, die er in die Mitte des Spielbretts legt. Wenn der Spieler keine entsprechende Spielmarke besitzt, kommt der nächste Spieler dran.



Dieb: Der Spieler antwortet auf die Frage des entsprechenden Felds, und wenn die Antwort richtig ist, stiehlt er einem Freund eine Spielmarke, die er bereits gewonnen hat. Wenn noch niemand eine Spielmarke der entsprechenden Farbe gewonnen hat, kann der Spieler, der dran ist, eine Spielmarke von der Mitte des Spielbretts nehmen. Wenn der Spieler eine Spielmarke mit der Farbe des Dieb-Felds bereits besitzt, hat er das Recht, eine Jokerkarte zu ziehen, auf der 2 verschiedene Farben dargestellt sind, so dass der Spieler zwischen den zwei Farben wählen kann. Wenn der Spieler beide Farben bereits besitzt, gewinnt er keine Spielmarke.



People: Alle Spieler müssen die Antwort auf die Frage geben, die der Spieler am Zug ausgewählt hat, indem sie die ihnen zur Verfügung stehenden Antwortkarten benutzen. Der Spieler am Zug liest die Frage und jeder Spieler wählt die Karte mit dem Symbol der gewählten Antwort und legt sie vor sich, mit dem Bild nach unten. Wenn alle Spieler eine der 4 Karten gewählt haben, zeigt jeder Spieler die Antwort. Wer richtig geantwortet hat, gewinnt eine Spielmarke der Farbe des Felds. Wenn es Spieler gibt, die richtig geantwortet haben, aber schon die Spielmarke der entsprechenden Farbe besitzen, können sie eine Jokerkarte ziehen und eine Spielmarke einer der zwei dargestellten Farben gewinnen. Wenn sie die Spielmarke der Farben der Jokerkarte schon besitzen, gewinnen sie nichts.

Augustinusstraße 11a - 50226 Frechen - Deutschland
Tel.: 02234 93650-0 – Fax: 02234 93650-15
E-Mail: info@clementoni.de

Zona Industriale Fontenoce s.n.c.
62019 Recanati (MC) - Italy
Tel.: +39 071 75811 - Fax: +39 071 7581234

www.clementoni.com

