

WELT DES AUTOMOBILS



das quiz für autofans

INHALT

- 1 Spielplan
- 600 Fragen und Antworten
- 6 Automobile
- 5 Tipp-Tafeln
- 30 Tipp-Schilder



DIE SPIELIDEE

Bei diesem Quizspiel erfahren Sie alles, was Sie schon immer zum Thema Auto wissen wollten. Sie entscheiden bei jeder Frage neu, wie viele Punkte Sie machen wollen und welches Risiko Sie dabei eingehen. Denn wer zu viel wagt, kann schnell alles wieder verlieren.

VORBEREITUNG

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt, die **Tipp-Tafeln** werden nach aufsteigenden Zahlen um den Spielplan verteilt. Jeder Spieler erhält ein **Auto** und die fünf **Tipp-Schilder** seiner Farbe. Einigen Sie sich auf eine bestimmte Anzahl **Karten**, mit denen gespielt werden soll. Für 15 Fragen benötigen Sie ungefähr eine Stunde. Die Karten werden als gemischter Stapel mit der Frageseite nach oben neben dem Spielplan bereit gelegt. Die restlichen Karten verbleiben in der Schachtel.

DAS SPIEL

Der älteste Spieler beginnt. Er nimmt die unterste Karte vom Stapel, entscheidet sich für einen Buchstaben und liest die dazugehörige Frage mit den Antworten vor.

Achtung: Die Karte sollte so gehalten werden, dass die richtigen Antworten auf der Rückseite nicht zu sehen sind. Zu jeder Frage gibt es fünf Antworten, wobei die Anzahl der richtigen Antworten von Frage zu Frage unterschiedlich ist. Von einer bis fünf korrekten Antworten ist alles möglich.

Zuerst werden **alle** Antworten vorgelesen, um allen einen Überblick zu verschaffen. Danach beginnt das Platzieren der Tipp-Schilder. Die erste Antwort wird erneut vorgelesen. Alle nehmen jetzt **geheim ein oder kein Tipp-Schild** in die Hand. Wer nun ein Tipp-Schild in der Hand hat, ist der Meinung, dass die Antwort richtig ist, wer kein Tipp-Schild in der Hand hat, glaubt, dass die Antwort falsch ist. Haben sich alle Spieler entschieden, zeigen sie, ob sie sich für richtig oder falsch entschieden haben, indem sie ihre Hände öffnen. Die Spieler, die ein Tipp-Schild in der Hand haben, setzen es auf die Tipp-Tafel mit der Nummer 1. Dann wird die zweite Antwort vorgelesen. Auch sie kann richtig oder falsch sein. Wer glaubt, die zweite Aussage sei richtig, nimmt wieder geheim eines seiner Tipp-Schilder in die Hand und setzt es später auf die Tipp-Tafel mit der Nummer 2. So geht es weiter, bis alle Antworten vorgelesen wurden. Sie haben die Möglichkeit, auf alle Antworten zu setzen. Der Vorleser darf natürlich auch mitspielen.

Nun wird die Karte umgedreht und die richtigen Antworten werden vorgelesen. Wer auf **eine oder mehr** falsche Antworten getippt hat, muss **alle** seine Tipp-Schilder wieder zurücknehmen. Für diese Spieler gibt es in dieser Runde leider keine Punkte. Alle anderen Spieler rücken ihr Auto nun wie folgt auf dem Spielplan vor: Wer genau eine richtige Antwort hat, stellt sein Auto auf das Startfeld. Wer mehrere richtige Antworten hat, stellt sein Auto ebenfalls auf das Startfeld und zieht für jede weitere richtige Antwort ein Feld vorwärts.

Nach der ersten Runde dürfen Sie Ihr Auto immer um so viele Felder im Uhrzeigersinn nach vorne setzen, wie sie Tipp-Schilder gesetzt haben. Aber natürlich nur, wenn keine Ihrer Antworten falsch war.

Achtung: Um zu punkten, muss man nicht auf alle richtigen Antworten getippt haben.

Am Ende einer Fragerunde bekommen alle Spieler ihre Tipp-Schilder wieder zurück. Das Amt des Vorlesers wechselt im Uhrzeigersinn reihum. Die zweite Karte wird vorgelesen usw.



SPIELLENDE

Das Spiel endet, sobald alle Fragekarten gespielt worden sind. Wer jetzt mit seinem Auto in Führung liegt, hat gewonnen.

© 2011 HUCH! & friends

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Design / Gestaltung: HUCH! & friends / Sabine Kondirolli

www.huchandfriends.de

& friends
HUCH!