



Das Quiz, das spielend Wissen schafft.

Ravensburger Spiele® Nr. 24 094 4

REDAKTION (MÜNCHEN):

Christine und Martin Wolfrum,
Jörg Theilacker

GESAMTE BILDREDAKTION, KONZEPTION
UND LAYOUT DER TAFELN:

Wolfgang Mezger (Frittlingen)

PACKUNGSDESIGN:

BLT Design et Communication

INHALT: 48 Bildseiten (24 Blätter)

- 1 Schalttafel mit 4 x 24 Kontakten
- 1 Leuchtstift (ohne Batterie)
- 1 Anleitung

Vorbereitung:

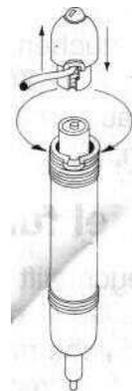
BATTERIE IN LEUCHTSTIFT EINLEGEN:

Vor dem ersten Spiel müßt ihr in den Leuchtstift eine 1,5 V Batterie (Micro LR 03) einlegen, die in jedem Fachgeschäft erhältlich ist. Wie die Batterie eingelegt wird, könnt ihr in der Zeichnung sehen.

BEIM ÖFFNEN:

Leuchtkopf nach links drehen und ziehen

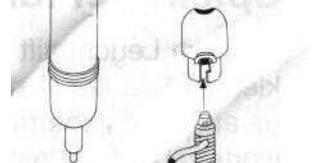
Öffnen



Schließen

BEIM SCHLIESSEN:

Leuchtkopf reinstecken und nach rechts drehen



Zum Auswechseln des Glühbirnchens braucht ihr ein 1,2 V Birnchen (siehe Abbildung).

BILDТАFEL AUSWÄHLEN

UND KONTAKTTAFEL DREHEN:

Sucht euch eine Bildtafel aus, und legt sie in den Schachteinsatz neben die blaue Kontakttafel. Die restlichen Bildtafeln legt ihr zur Seite.

Die Bildtafeln sind jeweils mit den Buchstaben A,B,C oder D gekennzeichnet.



Kontakttafel
(Vorderseite)



Kontakttafel
(Rückseite)

Jedesmal, wenn ihr eine neue Bildtafel auflegt, müßt ihr die Kontakttafel so drehen, daß der gleiche Buchstabe oben liegt wie auf der Tafel.

Ziel des Spiels:

Ihr müßt versuchen, den Bildausschnitten von 1 - 24 die richtigen Antworten auf der Textleiste zuzuordnen.

Spielregel für 1 Person allein:

Mit dem Leuchtstift in der einen und dem kleinen Stecker in der anderen Hand geht es auf die Suche nach den richtigen Antworten. Du beginnst am besten mit dem Bildausschnitt 1. Du steckst den

Leuchtstift in den Kontaktpunkt 1 auf der Schalttafel. Dann suchst du in der Textspalte die richtige Antwort zu dieser Abbildung und steckst den kleinen Stecker in den Kontaktpunkt direkt neben dem richtigen Text.

Ist die Antwort richtig, leuchtet der Stift auf (Prima...!).

Ist die Antwort falsch, leuchtet kein Licht auf (Schade...!).

Du darfst dich gleich nochmals auf die Suche nach der richtigen Antwort machen.

Auf diese Weise suchst du zu jedem Bildausschnitt die richtige Antwort.

Du kannst auch umgekehrt vorgehen und von den Antworten ausgehen. Du suchst dann zu jeder Antwort den richtigen Bildausschnitt.

Wahrscheinlich wirst du beim ersten Mal nicht alle 24 Fragen auf Anhieb richtig beantworten. Wenn du allerdings in ein paar Tagen dieselbe Tafel nochmals auflegst, wirst du staunen, wie viele Treffer mehr du dann erzielen wirst.

Wettbewerb für 2 Personen und Gruppen:

Für diese Spielvariante benötigt ihr entweder ein Blatt Papier und einen Bleistift oder Spielsteine, Bonbons, Nüsse oder Ähnliches.

Ihr spielt nach derselben Spielregel wie für 1 Person allein.

Spieler A nennt eine Zahl zwischen 1 und 24.

Spieler B muß nun zum vorgegebenen Bildausschnitt, z.B. 3, die richtige Antwort finden.

Der Leuchtstift zeigt, ob die Antwort richtig oder falsch war.

Für eine richtige Antwort erhält Spieler B einen Punkt gutgeschrieben oder einen Spielstein (je nach Wertungssystem).

Für eine falsche Antwort gibt es natürlich keinen Punkt, ihr braucht aber auch keinen abzugeben.

Danach wird gewechselt, und Spieler B nennt eine Zahl zwischen 1 und 24. Jetzt muß Spieler A mit dem Leuchtstift die richtige Antwort suchen.

Jeder darf zu einer Frage nur eine Antwort geben.

Ende des Spiels:

Wer zuerst 30 Punkte erreicht hat, hat gewonnen. Ihr könnt natürlich auch selbst eine Punktzahl für das Spielende vereinbaren.

Seid ihr mehr als 2 Spieler, könnt ihr auch in zwei Gruppen spielen und euch gegenseitig bei der Antwortsuche helfen.

© 1992 Ravensburger Spieleverlag