

Spielanleitung



Allgemeines

Wissens-Spektrum II ist ein Spiel, das aus viel Wissen, viel Spaß und viel Glück besteht. Hauptziel dieses Spieles ist es, den Stein der Weisen zu finden, das heißt, im Verlauf des Spiels etwas Wissen hinzuzugewinnen, etwas Wissendarstellungen zu können oder mit etwas Glück richtig zu raten oder gekonnt zu würfeln. Wie im richtigen Leben ist Wissen gleich Macht. Es geht in diesem Spiel nicht darum, mit Wissen zu glänzen oder sich seines

Nichtwissens zu schämen. Der Hauptgedanke ist, die Frage teils ernst, teils humorvoll zu nehmen und vielleicht hier und da etwas Neues aufzugreifen, das in einer anderen Gesellschaftsgruppe Basis eines interessanten Gespräches sein kann. Wir haben in unseren vielen Spielerrunden immer wieder festgestellt, daß so manche Frage oder Antwort zum Nachschlagen und weiteren Diskussionen anregt.

Spieleranzahl

2 bis 36, entweder einzeln oder in gleichen Mannschaften. Optimale Spielerzahl: 4 bis 8. Auf eine

gewisse Ausgewogenheit in Wissen und Alter sollte Wert gelegt werden.

Inhalt des Spiels

1	Spielplan	1	Würfel
6	Spielsteine	1	080 Frage- und
36	Ringe (6 pro Farbe)		Antwort-Karten

Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, den Stein der Weisen vor allen anderen Spielern oder Mannschaften zu erringen. Dies geschieht, indem ein Spielstein mit je einem Ring der 6 Wissensbereiche bestückt wird. Als letztes muß der Spielstein auf eines der

zwei Jokerfelder gebracht und eine abschließende Frage beantwortet werden. Nach erfolgreicher Beantwortung springt der Spieler in die Mitte auf die Weltkugel.

Vorbereitung

Jeder Spieler (Mannschaft) wählt einen Spielstein und stellt ihn in die Mitte der Erdkarte. Jeder wür-

felt einmal und der mit der höchsten Zahl beginnt, und weiter geht's im Uhrzeigersinn.

Ablauf

Der erste Spieler wählt einen Wissensbereich und setzt seinen Spielstein auf das passende Farbfeld im inneren Sechseck.

Grün	Die Welt der Motorisierung
Violett	Teenager
Rot	Olympia
Blau	Reisen
Rosa	Pop Rocky
Gelb	Deutsche Geschichte

Die Fragen auf den Karten sind von 1 bis 6 nummeriert. Der Spieler würfelt einmal. Die Würfelpunkte bestimmen, welche Fragennummer von seinem Mitspieler vorgelesen wird, und das geschieht wie folgt:

Die Person zur Rechten des Spielers zieht die erste Fragekarte des Wissensbereichs und liest die entsprechende Frage vor. Kann der Spieler die Frage richtig beantworten, darf er die Karte behalten und würfelt noch einmal. Er rückt um die Würfelpunkte in beliebiger Richtung weiter. Im gleichen Zug aber nicht hin und zurück. Das erreichte Farbfeld bestimmt den neuen Wissensbereich für die nächste Frage. Wenn der Spieler diese Frage

falsch beantwortet, wird die Karte wieder in dem jeweiligen Wissensgebiet hinten eingeordnet und der Mitspieler zur Linken ist dran.

Gelangt ein Spieler zu einem rechteckigen Feld, hat er nur eine Chance, eine Frage zu beantworten. Kommt er jedoch auf ein rundes Feld (außer den 2 Jokerfeldern) und kann die Frage nicht beantworten, darf er ein zweites Mal würfeln, um die zweite Fragennummer zu bestimmen und erhält damit eine zweite Chance.

Beantwortet er auch diese Frage nicht richtig oder weist der Würfel die gleiche Augenzahl wie beim ersten Wurf aus, ist der nächste Spieler an der Reihe. Hat ein Spieler drei Karten von einem Wissensbereich gesammelt, darf er einen passenden Ring dafür eintauschen. Die drei Karten werden dann wieder bei dem jeweiligen Wissensbereich hinten eingeordnet.

Die beiden **goldenen Felder** sind Jokerfelder. Gelangt man auf ein Jokerfeld, darf man einen beliebigen Wissensbereich wählen. Ein Feld kann von mehreren Spielsteinen gleichzeitig besetzt werden. Ein Rauswerfen gibt es nicht.

Ende des Spiels

Nachdem ein Spieler alle sechs Ringe erworben hat, muß er genau auf eines der zwei Jokerfelder kommen. Dann wählt nicht er, sondern seine Mitspieler einen Wissensbereich, bevor die Fragekarte gezogen wird. Der Spieler selbst würfelt die Fragennummer wie üblich aus. Kann er die Frage

richtig beantworten, ist er Sieger, denn er hat den Stein der Weisen gefunden. Wenn er falsch antwortet, muß er beim nächsten Wurf das Jokerfeld verlassen und wieder von neuem versuchen, es zu erreichen. Dabei kann er natürlich zum gleichen Jokerfeld zurückkehren.

Ergänzende Regeln

1. Innerhalb einer Gruppe können die Spielregeln natürlich leicht abgeändert werden, so daß zu große Unterschiede im Wissensstand nicht den Spielspaß verderben.
2. Ist ein Spieler schwach in einem bestimmten Wissensbereich, darf er drei Karten von einem anderen Bereich sammeln und braucht dann nur eine Karte von dem schwierigen Wissensbereich, um diese vier Karten für einen Ring des schwachen Bereichs einzutauschen.
3. Die folgende Regel ist besonders für Kinder unter 12 Jahren geeignet. Ist eine Frage zu schwierig, dürfen sie nach einer falschen Antwort dreimal würfeln. Ist das Ergebnis der drei Würfe 12 oder höher, erhält das Kind die Karte.
4. Die folgende Regel erlaubt einen schnelleren Spielablauf. Wenn ein Spieler die richtige Antwort nicht weiß, wird die Frage an die anderen Mitspieler (im Uhrzeigersinn vom Spieler aus) gestellt. Der Erste, der sie richtig beantwortet, erhält dann die Karte.

Ihr Wissens-Spektrum II ist ausbaufähig

In der Originalausgabe von Wissens-Spektrum II sind die ersten sechs Kategorien bunt gemischt und allgemein gehalten. Aber vielleicht haben Sie ein besonderes Wissensspektrum in Sondergebieten oder möchten anderen eine Freude machen mit Fragen aus seinem Wissensgebiet? Als Nachfüll-Pakete bietet Altenburg-Stralsunder die folgenden verschiedenen Kategorien mit Fragen und

Antworten an. Sie können beliebig gegen andere Wissenskategorien ausgetauscht werden. Diese idealen Geschenke/Mitbringsel erhalten Sie in jedem gut sortierten Spielwaren- und Schreibwarengeschäft.

9620/2 Sport/Geographie/Naturwissenschaften
9621/1 Geschichte/Kunst/Allgemeinwissen



**Altenburg-Stralsunder
Spielkarten-Fabriken AG
7022 Leinfelden**