

Das Quiz-Spiel mit der Maus

Spaß und Spannung beim
Knobeln, Raten, Schätzen,
Merken!

Für die ganze
Familie!



Wann startete Die Maus
im Fernsehen?

2

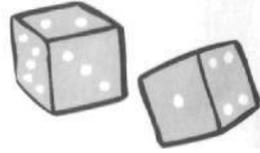
Reiner Knizia

Die
Sendung
mit der **Maus**



Schmidt

Das Quiz-Spiel mit der Maus



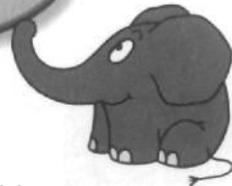
Das kurzweilige Familienspiel zum Knobeln, Raten, Merken, Schätzen.
Für 2 bis 6 Spieler oder 2 Teams, ab 7 Jahren. Von Reiner Knizia.



Eine kunterbunte Quizrunde

Hier geht die ganze Familie zusammen mit Maus, Elefant und Ente ins Rennen. Die drei Freunde haben sich für euch jede Menge kunterbunter Aufgaben ausgedacht. Beim Rundlauf geht es um Knobeln, Raten, Schätzen und Merken! Wer von euch als Erster, einmal rund um den Spielplan herum, wieder auf seinem Startfeld landet, der hat die Nase vorn. Zum Schluss noch schnell eine Wissensfrage richtig beantwortet und schon hast du das Spiel gewonnen!

Viel Spaß!



Alles für das Quiz

1 großer Spielplan
6 Lauffiguren
2 Spezialwürfel
30 Wissen-Karten
13 Merk-Karten

12 Schatz-Karten
12 große Schatz-Bilder
3 Rennsteine
1 Folie mit Klebebildchen und diese
Spielregel

Die Spiel- vorbereitung

Vor dem Start

Vor dem ersten Spiel müsst ihr die 9 Klebebildchen vorsichtig von der Folie lösen und auf die beiden Würfel und die 3 grauen Holzfiguren (Rennsteine) kleben. Dabei werden pro Würfel je 1x die Maus, 1x der Elefant und 1x die Ente geklebt. Die drei übrigen Bildchen klebt ihr oben auf die drei Rennsteine. Nun legt ihr den Spielplan in die Mitte. Wissen-Karten, Merk-Karten und Schatz-Karten werden gemischt und in drei getrennten Stapeln offen neben den Spielplan gelegt. Die Schatz-Bilder und die drei Holzfiguren kommen griffbereit auf die Seite. Nun wählt jeder von euch eine Spielfigur und stellt sie auf das farblich passende Startfeld. Die Startfelder erkennt ihr an den drei Fragezeichen. Alle Spieler am Start? Dann kann es losgehen!



Der Spielverlauf

Quizen um die Wette

Der jüngste Spieler von euch beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer an die Reihe kommt, rückt zunächst mit seiner Figur um ein Feld in Pfeilrichtung vorwärts. Maus, Elefant und Ente haben sich für jedes Spielfeld eine andere knifflige Aufgabe einfallen lassen. Was auf welchem Spielfeld genau passiert, wird euch weiter unten erklärt.

Bei jeder Aufgabe trittst du als Spieler gegen das Team aus allen Gegenspielern an. Gewinnst du die Aufgabe, so darfst du mit deiner Spielfigur um ein Spielfeld weiterziehen. Gewinnt aber das Team deiner Gegenspieler, so dürfen alle Gegenspieler mit ihren Spielfiguren um ein Feld weiterrücken. In beiden Fällen ist dein Zug beendet. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe. Dieser rückt entsprechend mit seiner Figur ein Feld vor und spielt dann die erreichte Herausforderung gegen das Team aller Gegenspieler. Runde um Runde nähert ihr euch so wieder dem eigenen Startfeld.

Das Spielende

Fast geschafft

Runde um Runde wird gewürfelt, geraten und geschätzt. Hast du mit deiner Spielfigur den Spielplan einmal umrundet und stehst nun wieder neben deinem Startfeld, so hast du es fast geschafft. Beim nächsten Vorrücken ziehst du wieder auf dein Startfeld und musst zum Schluss noch einmal eine Wissen-Karte vom Stapel nehmen und erfolgreich beantworten. Ist deine Einschätzung falsch, so bleibst du auf deinem Startfeld stehen und das Spiel geht weiter. Bist du wieder am Zug, so versuchst du dein Glück mit einer neuen Wissen-Karte. Sobald du diese letzte Wissen-Frage richtig beantwortest, hast du das große Maus-Quiz gewonnen!

Herzlichen Glückwunsch!

Wissen

Wenn ihr auf ein Feld mit einer neuen Herausforderung kommt, passiert folgendes:

Wissen

Hier braucht ihr Köpfchen! Der Spieler, der an der Reihe ist, zieht die oberste Karte vom Stapel der Wissen-Karten, legt sie vor sich ab und wirft einen Würfel. Der Würfel zeigt an, welche der 6 Fragen beantwortet werden muss. Der Spieler liest diese Frage laut vor und die Gegenspieler beraten sich kurz und einigen sich auf eine Zahl als Antwort. Diese Zahl ist die Vorgabe für den Spieler, denn er muss sich jetzt zwischen drei Möglichkeiten entscheiden: Ist die Lösung „mehr“ oder „weniger“ oder „genau“? Anschließend wird die Karte umgedreht und die Lösung preisgegeben. Hatte der Spieler mit seiner Einschätzung Recht, so darf er mit seiner Spielfigur ein Feld vorrücken, andernfalls dürfen alle Mitspieler ein Spielfeld weiterziehen. Die gespielte Karte wird unter den Stapel geschoben.

Beispiel

Frage: „Wie viele Milchzähne hat ein Kind?“ Antwort der Gegenspieler: „24“. Einschätzung des Spielers: „Weniger!“. Lösung auf der Karte: „20“. Der Spieler gewinnt und rückt ein Feld vor.



Schätzen

Schätzen

Hier geht es um euer Augenmaß! Der Spieler zieht die oberste Karte vom Stapel der Schatz-Karten und wirft den Würfel. Der Würfel zeigt das dazugehörige Schatz-Bild und die Frage an. Der Spieler sucht aus den 12 Schatz-Bildern das passende Bild aus und legt es offen in die Mitte, so dass alle es gut sehen können. Nach einer Weile dreht der Spieler das Schatz-Bild um. Die Gegenspieler beraten sich kurz und einigen sich auf eine Zahl als Antwort. Nun muss der Spieler entscheiden: Ist die Lösung der Gegenspieler „mehr“ oder „weniger“ oder „genau“? Anschließend wird das Schatz-Bild umgedreht und die dazugehörige Lösung auf der Schatz-Karte vorgelesen. Hatte der Spieler mit seiner Einschätzung Recht, so darf er mit seiner Spielfigur ein Feld vorrücken, anderenfalls dürfen alle Mitspieler ein Spielfeld weiterziehen. Schatz-Karte und Schatz-Bild werden wieder unter die jeweiligen Stapel geschoben.

Beispiel

Frage: „ Bild 6: Wie viele Würfel sind auf dem Bild?“. Gegenspieler: „20“ Spieler: „Weniger!“.

Lösung auf der Karte: „26“. Die Gegenspieler gewinnen die Frage und ziehen alle ein Feld vor.



Merken

Merken

Hier hilft euch ein gutes Gedächtnis! Der Spieler zieht die obersten drei Karten vom Stapel der Merk-Karten und legt sie mit den Bildern nach oben nebeneinander in die Mitte. Schaut euch die drei Karten genau an, denn nur auf den ersten Blick sind sie alle gleich! Habt ihr euch alle Bilder gut eingepägt, dann dreht die Karten auf die Rückseite. Der Spieler wirft einen Würfel und liest die entsprechende Frage auf der Rückseite der ersten Karte vor. Wieder geben die Gegenspieler nach einer kurzen Beratung eine Zahl als Antwort vor und der Spieler entscheidet sich zwischen „mehr“ oder „weniger“ oder „genau“. Anschließend werden die drei Merk-Karten wieder aufgedeckt und die richtige Antwort ermittelt. Hatte der Spieler mit seiner Einschätzung Recht, so darf er mit seiner Figur ein Feld vorrücken, andernfalls dürfen alle Gegenspieler ein Spielfeld weiterziehen. Die drei Merk-Karten legt ihr wieder unter den Stapel.

Beispiel

Frage: „Wie viele Schornsteine sind auf den drei Karten zu sehen?“. Gegenspieler: „8“. Spieler: „Genau getroffen!“. Lösung: „8“. Der Spieler gewinnt und rückt ein Feld vor.



The logo consists of a grey, semi-circular shape with a slight 3D effect, containing the text "PingPong" in a white, sans-serif font.

PingPong

PingPong

Hier wird mit der Maus um die Wette gewürfelt! Der Spieler nimmt den grauen Rennstein mit der Maus, stellt ihn vor das erste gelbe Feld in der Mitte des Spielplans und los geht's: Ping: Der Spieler wirft beide Würfel und schon wird es spannend: Zeigen beide Würfel eine Zahl, so gibt das 0 Punkte. Zeigt ein Würfel ein Bild (Maus, Elefant oder Ente) und der andere Würfel eine Zahl, so richtet sich der Wert je nach der gewürfelten Zahl (also: 1, 2 oder 3 Punkte). Wirft der Spieler zwei Bilder, so hat er Glück, denn dies zählt 4 Punkte. Alles gewertet? Dann stellt der Spieler den Maus-Rennstein auf das gelbe Feld, das seinem Würfelergebnis entspricht. Nun sind die anderen dran:

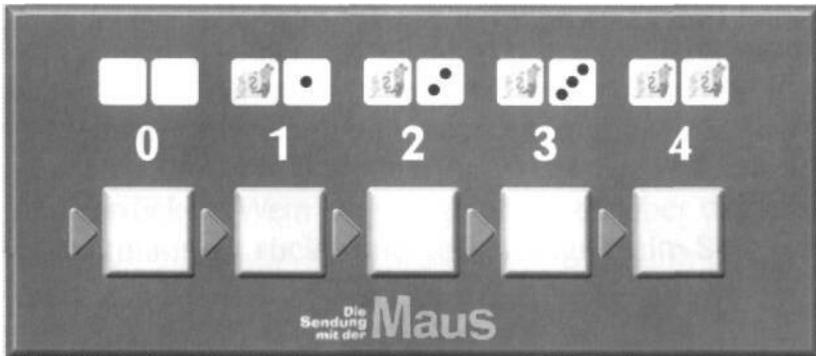
Pong! Die Gegenspieler beraten sich kurz und sagen an, ob sie mehr oder weniger würfeln werden. Ein Gegenspieler wirft die beiden Würfel: Wirft er genauso viel wie der Spieler oder das Gegenteil der Ansage, so gewinnt der Spieler und rückt mit seiner Spielfigur ein Spielfeld vor. Der Maus-Rennstein kommt wieder zur Seite. War die Ansage der Gegenspieler aber richtig, so wird der Maus-Rennstein auf das dem Wert entsprechende neue gelbe Feld gerückt. Und dann heißt es eben wieder: Ping! Der Spieler muss nun ansagen, ob er mehr oder weniger würfeln wird. Würfelt er genauso viel oder das Gegenteil seiner Ansage, so gewinnen die Gegenspieler und rücken alle mit ihren Spielfiguren ein Feld vorwärts, der Maus-Rennstein kommt wieder zur Seite. War die Ansage aber richtig, so stellt der Spieler den Maus-Rennstein auf das neue gelbe Feld und dann ... na, ihr wisst es schon ... kommt wieder: Pong!

Beispiel

Ping: Der Spieler wirft die Ente und die 1, das zählt 1 Punkt und der Spieler stellt den Maus-Rennstein auf das gelbe Feld mit der 1.

Pong: Die Gegenspieler sagen mehr und werfen den Elefant und die 2, dies zählt 2 Punkte und der Maus-Rennstein wird nun auf das gelbe Feld mit der 2 gestellt. -

Ping: Der Spieler sagt weniger und wirft die Maus und die Ente, dies zählt 4 Punkte und macht damit die Ansage falsch. Die Gegenspieler haben gewonnen und rücken alle ein Feld vor.



Maus-Elefant-Ente

Maus-Elefant-Ente

Hier geht es ums Würfelglück! Ziel ist es, alle drei grauen Rennsteine, die Maus, den Elefant und die Ente zu gewinnen. Die drei Rennsteine werden in die Mitte gestellt und nun wird abwechselnd mit beiden Würfeln gewürfelt. Der Spieler, der an der Reihe ist, beginnt. Für jedes Bild, das gewürfelt wird, bekommt man den entsprechenden Rennstein, entweder aus der Mitte oder aber vom Team der Gegenspieler und stellt ihn vor sich. Dies geht solange hin und her, bis einer der Parteien alle drei Rennsteine besitzt. Wer dies als Erster schafft, rückt mit seiner Figur ein Spielfeld vor, entweder der Spieler oder aber alle Gegenspieler.



Rennen

Rennen

Hier gewinnt der Schnellste! Der Spieler, der an der Reihe ist, und das Team der Gegenspieler suchen sich jeweils eine der drei Rennsteine aus und stellt diesen vor das erste gelbe Feld in der Mitte des Spielplans. Das Ziel ist, mit seinem Rennstein als Erster über das letzte gelbe Feld hinaus zu kommen. Beiden Parteien werfen abwechselnd beide Würfeln, wobei die Wertung wie oben erfolgt. Also: Zwei Zahlen ergeben 0 Punkte, eine Zahl und ein Bild ergeben je nach der Zahl 1, 2 oder 3 Punkte, 2 Bilder zählen 4 Punkte. Der Spieler beginnt, er würfelt und rückt mit seinem Rennstein (Maus, Elefant oder Ente) entsprechend dem Wert der Würfel auf den gelben Feldern vor. Ist man jedoch mit seinem Wurf nicht zufrieden, so darf man beliebig oft neu würfeln und dann den letzten Wurf zum Vorrücken nutzen. Aber aufgepasst: Risiko! Denn, wirft man dabei zwei Zahlen (= 0 Punkte), so ist der Zug verloren und man darf nicht vorrücken. Wem es gelingt, als Erster über das letzte Feld hinaus zu gelangen rückt mit seiner Figur ein Spielfeld vor.



A grey, semi-circular button with the word "Chance" written in white text in the center.

Chance

Maus, Elefant und Ente bringen euch Glück! Wer hier landet, wirft die beiden Würfel und darf für jedes gewürfelte Bild ein Spielfeld weiterziehen.

A grey, semi-circular button with the text "Eine Spielvariante" written in white text in the center.

Quizen im Team

Gemeinsam seid ihr stark, dann probiert das Quiz-Spiel mit der Maus doch einmal im Team! Ihr bildet zwei Gruppen aus ungefähr gleich vielen Spielern. Jedes Team wählt zusammen eine Spielfigur und schon kann es losgehen: Mit der Hilfe der Maus und ihren Freunden quizzt ihr um die Wette. Welches Team gewinnt?

© Schmidt Spiele GmbH, D-12359 Berlin,
Made in Germany
www.schmidtspiele.de

Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet (verschluckbare Kleinteile).

© I. Schmitt-Menzel/Friedrich Streich
WWF üzenzhaus Köln GmbH
Die Sendung mit der Maus® WDR
Lizenz: BAVARIA SONOR

Idee: Reiner Knizia
Gestaltung: playtime, Stuttgart

