

BUNTE

Quiz Royal

Ravensburger Spiele® Nr. 01 555 9

Ein Quizspiel für 2 - 6 Personen bzw.

Teams ab 14 Jahren

Autoren des Spielsystems:

Projektteam EULE des Otto Maier Verlags

Autoren der Fragen und Antworten:

Ulli Weis (Buntes Allerlei); Margit Seitz und Michael

Kneissler (Wissenschaft und Technik); Elisabeth

Müller-Gärtner und Sissi Tränkner (Literatur, Kunst

und Musik); Klaus Bertram (Sport und Spiel);

Gerhard Böger, Gerhard Krüger und Leo Sillner

(Geschichte und Politik); Tom Werneck (Humor,

Denksport und Rekorde); Renate Treutwein (Zoo-
logie, Botanik und Geographie)

Grafische Gestaltung: Erika Binz-Blanke

Zu diesem Spiel gehören:

900 Karten mit 6.300 Fragen und Antworten

1 Spielplan

6 Spielfiguren

49 Wissenssteine

1 Blockadeschild

1 Würfel

1 Briefumschlag

1 Anleitung



Dieses unterhaltsame Frage- und Antwortspiel ist in Zusammenarbeit zwischen der BUNTE des Burda Verlags und dem Otto Maier Verlag entstanden: Die BUNTE-Redaktion hat interessante und spaßige Fragen und Antworten erarbeitet, die Ravensburger haben das Spielprinzip und die Ausstattung entwickelt.

Der Ablauf des Spiel in Kürze

Die Spieler gehen mit ihren Spielfiguren durch eine reizvoll gestaltete Stadt und versuchen, sich für das höchste Amt in dieser Stadt als Regent zu qualifizieren. Da nur jemand in Frage kommt, der sich in allen wichtigen und unwichtigen Belangen des Lebens gut auskennt, müssen im Verlauf des unterhaltsamen Stadtbummels 7 Wissenssteine aus 7 unterschiedlichen Gebieten erworben werden. Wer seine 7 Wissensteine beisammen hat, stellt sich als Kandidat der Krönungsfrage. Wird sie vom Spieler richtig beantwortet, so darf er als Regent über die Stadt in das Palais einziehen, und das Spiel ist beendet.

Die Wissensgebiete

Auf den Karten befinden sich Fragen und Antworten aus den verschiedensten Bereichen. Jedem Wissensgebiet ist auf der Fragekarte und auf dem Spielplan eine Farbe zugeordnet. Die Aufteilung sieht folgendermaßen aus:

Rot	Buntes Allerlei (alles Mögliche, was in einer Illustrierten zu lesen ist)
Blau	Wissenschaft und Technik
Orange	Literatur, Musik und Kunst
Dunkelgrün	Sport und Spiel
Gelb	Geschichte und Politik
Violett	Humor, Denksport und Rekorde
Hellgrün	Zoologie, Botanik und Geographie

Vorbereitungen

Vor der ersten Spielrunde werden die vorgestanzten Spielfiguren und das Blockadeschild vorsichtig aus dem Karton herausgedrückt und in die dafür vorgesehenen transparenten Aufstellfüße gesteckt.

Nun stellen die Spieler die beiden Schachteln mit den Frage- und Antwortkarten so auf den Tisch neben den Spielplan, daß sie für jeden Mitspieler gut erreichbar sind.

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie in die Mitte des Spielplans auf den gepflasterten Platz.

Bevor der erste Spieler zu würfeln beginnt, einigen sich die Spieler auf ein Fragegebiet, aus dem am Schluß die Krönungsfrage (siehe unten) gestellt werden soll. Nach der Einigung wird ein Wissensstein der entsprechenden Farbe zur Markierung auf das runde Feld vor dem Stadtpalais gelegt. Dort bleibt er bis zum Ende des Spiels liegen. Dann werden von dem ältesten Mitspieler 7 Karten wahllos gezogen, in den Umschlag gesteckt und bis zur Krönungsfrage beiseite gelegt.

Beispiel

Die Spieler einigen sich darauf, daß die Krönungsfrage aus dem Bereich Geschichte und Politik (= Gelb) stammen soll. Also wird ein **gelber** Wissensstein auf das runde Feld vor dem Stadtpalais gelegt. Anschließend werden 7 beliebige Karten gezogen, in den Umschlag gesteckt und beiseite gelegt.

Die Spielregel

- Würfeln** Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Die Spieler bewegen ihre Figur mit Hilfe des Würfels. Auf Besonderheiten des Würfels wird weiter unten hingewiesen.
- Ziehen** Die Richtung, in die ein Spieler seine Figur bewegt, bestimmt er selbst. Er darf jedoch während eines Zuges die Laufrichtung nicht ändern, also beispiels-

weise nicht 2 Felder vor und 1 zurückgehen. Als Lauffeld zählt jedes farbige Feld, Alle Würfelaugen müssen zum Ziehen benutzt werden, man darf keine Würfelaugen verschenken.

Es dürfen mehrere Spielfiguren auf einem Feld stehen.

Neutraler Platz Der gepflasterte Platz in der Mitte des Spielplans mit Zugang zum Palais und zur Spielbank ist neutral und zählt nicht als Lauffeld. Man kann ihn also überqueren, ohne dafür Würfelaugen zu „opfern“.

Fragen und Antworten Kommt ein Spieler nach dem Zug auf einem Feld zum Stehen, wird ihm eine Frage aus dem Wissensgebiet gestellt, das durch die jeweilige Farbe des Feldes festgelegt ist. Die Fragen werden vorne (Löwenkopf) aus der Schachtel gezogen und hinten wieder abgestellt.

Wer fragt? Jeweils der **rechte** Nachbar stellt die Frage.

Richtige Antwort Beantwortet man eine Frage richtig, so darf man noch einmal würfeln. Man darf so lange weiterspielen, bis man eine Frage nicht oder falsch beantwortet hat.

Falsche oder keine Antwort Wird eine Frage nicht richtig beantwortet so geht diese Frage an den nächsten Spieler der Runde weiter, also an den linken Nachbarn. Ist dieser in der Lage, die Frage richtig zu beantworten, so darf er seine Spielfigur um ein Feld in die von ihm gewünschte Richtung weitersetzen, ohne die mit diesem Feld verbundene Frage beantworten zu müssen. Da er nun ohnehin als nächster an der Reihe ist, würfelt er und spielt wie oben erläutert weiter.

Sollte auch er die an ihn weitergegebene Frage nicht beantworten können, so wird die Antwort vorgelesen, und er spielt weiter, ohne ein zusätzliches Feld vorrücken zu dürfen,

Wissenssteine Die Wissenssteine kann man nur auf den besonders hervorgehobenen Spielfeldern (**Bibliothek, Kabarett, Kiosk, Sportanlagen, Theater, Universität, Zoologischer und Botanischer Garten**) bekommen. Deshalb ist es wichtig, diese Felder möglichst schnell und gezielt zu erreichen.

Diese hervorgehobenen Felder zählen als normale Lauffelder, man kann sie also nur mit direktem Wurf anlaufen oder normal durchlaufen. Kommt ein Spieler auf einem solchen Feld zum Stehen, so wird ihm von seinem rechten Nachbarn wiederum die farblich dazugehörige Frage gestellt. Wird diese richtig beantwortet, so erhält der Spieler einen Wissensstein in der entsprechenden Farbe. Die Spieler stapeln die Wissenssteine vor sich außerhalb des Spielplans.

Achtung: Hat ein Spieler einen Wissensstein erworben, dann ist er dem Ziel schon ein ganzes Stück nähergekommen, so daß er nach einer richtigen Antwort in diesem Fall nicht weiterspielen darf. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Kann ein Spieler auf einem der hervorgehobenen Felder die an ihn gerichtete Frage nicht richtig beantworten, geht sie wie oben beschrieben an den linken Nachbarn weiter. Der Spieler zieht dann, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist, normal weiter und läuft dieses hervorgehobene Feld zu einem späteren Zeitpunkt erneut an.

Besonderheiten

Der Würfel



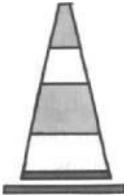
Der Würfel gibt an, um wieviele Felder ein Spieler seine Figur in die von ihm gewünschte Richtung bewegen darf.

Würfelt ein Spieler eines der beiden Felder 1 - 3, so muß er sich entscheiden, ob er seine Figur 1, 2 oder 3 Felder weiterrücken möchte.



Würfelt ein Spieler die Krone, so muß er sich entscheiden, ob er entweder seine Figur 1, 2 oder 3 Felder weiterrücken will oder eine beliebige Straße auf dem Spielplan mit dem Blockadeschild sperren möchte.

Blockadeschild Das Blockadeschild ist das rot-weiß gestreifte Hütchen, wie man es von Baustellen her kennt.



Dieses Schild kann aus taktischen Gründen eingesetzt werden. Es kann nur mit einer erwürfelten Krone ins Spiel gebracht bzw. umgesetzt werden.

Mit dem Blockadeschild kann ein Straßenzug gesperrt werden, so daß die Spieler gezwungen sind, Umwege zu gehen.

Das Schild darf nur auf normale Lauffelder und nicht auf die besonders hervorgehobenen Felder oder den gepflasterten Platz in der Mitte des Spielplans gestellt werden.

Spielbank Hier ist Risikobereitschaft gefragt. Jeder darf hier das riskante Spiel um Wissen und Nichtwissen treiben, vorausgesetzt, er hat mindestens einen Wissensstein, den er einsetzen kann. Weiß man genug und hat die dazugehörige Portion Glück, kann man hier Wissenssteine, die man noch benötigt, erwerben, ohne die entsprechende Institution oder öffentliche Einrichtung auf einem der hervorgehobenen Felder anzulaufen.

Gespielt wird hier folgendermaßen: Man läuft die Spielbank regulär an, wobei beachtet werden muß, daß der gepflasterte Vorplatz neutral ist, also keine Würfelpunkte kostet.

Einsatz Der Einsatz beträgt einen beliebigen bereits erworbenen Wissensstein. Nun wählt sich der Spieler, der die Spielbank aufgesucht hat, ein Wissensgebiet aus, von dem er den Wissensstein noch nicht besitzt und ihn hier erwerben möchte. Er gibt seine Entscheidung bekannt und legt als Einsatz einen Wissensstein in der Spielbank ab. Dann werden ihm wiederum

Fragen in der Spielbank von seinem rechten Nachbarn zwei Fragen aus dem gewählten Wissensgebiet gestellt, von denen er mindestens eine richtig beantworten muß. Ist eine der beiden Fragen richtig beantwortet, erhält der Spieler

Gewinn in der Spielbank seinen Einsatz zurück und einen Wissensstein in der Farbe des Wissensgebietes, das er sich ausgesucht hatte. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Verlust in der Spielbank Wird keine der beiden Fragen richtig beantwortet, verliert der Spieler seinen eingesetzten Wissensstein und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wichtig: Bei Spielbank-Besuchen werden nicht oder falsch beantwortete Fragen **nicht weitergegeben!**

Wichtig: Man darf nur um **einen** Wissensstein **pro** Spielbank-Besuch spielen!

Die Krönungsfrage Sobald ein Spieler alle 7 Wissenssteine beisammen hat, stellt er seine Spielfigur als Kandidat für die Krönungsfrage sofort auf den Platz vor dem Palais.

Briefumschlag Nun zieht er blind eine Karte aus dem Briefumschlag und gibt sie einem beliebigen Mitspieler. Der liest die Frage zu dem bei Spielbeginn festgelegten Wissensgebiet vor... und der Kandidat für das höchste Amt der Stadt gibt seine Antwort.

Spielende

Ist die Antwort richtig, so zieht dieser Spieler als Regent über die Stadt in das Palais ein und das Spiel ist beendet.

Gibt der Spieler eine falsche Antwort, so bleibt er auf dem Platz stehen und das Spiel läuft wie beschrieben weiter, bis der Kandidat wieder an der Reihe ist. Dann zieht er eine neue Karte aus dem Umschlag.

Wichtig: Nicht oder falsch beantwortete Krönungsfragen werden nicht weitergegeben!

Sollte die Situation eintreten, daß zwei oder mehrere Kandidaten auf dem Platz stehen, ist entsprechend zu verfahren.

Sieger wird dann derjenige Kandidat sein, der als erster die Krönungsfrage richtig beantwortet hat.

Variante für mehr als 6 Mitspieler

Sind mehr als 6 Personen an dem Spiel beteiligt, so können sich Teams für die einzelnen Spielfiguren bilden. Innerhalb dieser Teams können die Antworten beraten werden. Alle anderen Spielregeln gelten unverändert.

Variante für 2 Spieler

Sollten einmal nur zwei Personen dieses Spiel spielen, so entfällt lediglich das Weitergeben von nicht bzw. falsch beantworteten Fragen. Alle anderen Regeln behalten uneingeschränkt ihre Gültigkeit.

Hinweis: Ein Ergänzungspaket ist für das Frühjahr 1986 geplant. Es soll 3150 Fragen und Antworten aus zum Teil neuen Wissensgebieten enthalten.

© 1985 by Otto Maier Verlag Ravensburg/
Burda Verlag München/Offenburg