

Das große

KI x KA-Quiz

Mehr als 499
KI.KA-starke Fragen!

Ein spannendes Quizspiel für 2 - 4 Kinder ab 8 Jahren.

Inhalt

100 Karten
1 Spielplan
28 farbige Belohnungschips
4 Figuren
4 Aufstellfüße
1 Zahlenwürfel



Für die Variante mit dem Zeichnen werden Papier und ein Bleistift benötigt (siehe unten).

Ziel des Spiels

Die Spieler versuchen, mit den eigenen Spielfiguren direkt auf die Quizfelder zu ziehen. Dort angelangt, muss eine Frage beantwortet oder eine Aufgabe erfüllt werden. Wer das schafft, bekommt einen farbigen Belohnungschip. Der Spieler, der zuerst einen Belohnungschip von jeder Kategorie vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.

Vor dem ersten Spiel

Nehmt die Stanztafel aus der Schachtel. Brecht die 4 Spielfiguren und die 28 farbigen Belohnungschips vorsichtig heraus. Dann steckt ihr die Spielfiguren in die Aufstellfüße.

Seht euch den Spielplan und die Karten an: Der Spielplan zeigt kleine, weiße Wegfelder und größere, bunte Quizfelder.



Sieben Quizfelder sind bestimmten

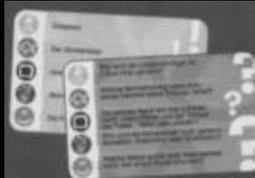
Frage- und Aufgabenbereichen zugeordnet:

- **Der Skater im gelben Kreis** steht für „Hobby“ (Sport, Reiten, Reisen, Sammeln etc.)
- **Der Fisch im grünen Kreis** steht für „Natur“ (Pflanzen, Tiere, Geologie, Ökologie etc.)
- **Der Fernseher im roten Kreis** steht für „Kultur“ (Literatur, Comics, TV, Film, Musik, Kunst etc.)
- **Die Rakete im blauen Kreis** steht für „Technik“ (Auto, Bahn, Flugzeug, Raumfahrt etc.)
- **Das lachende Gesicht im orangefarbenen Kreis** steht für „Scherzfragen“
- **Der Bleistift im violetten Kreis** steht für „Zeichnen“ (einen vorgegebenen Begriff malen, ohne dabei zu reden)
- **Die Hand im violetten Kreis** steht für „Pantomime“ (einen vorgegebenen Begriff darstellen, ohne dabei zu reden)

Drei Quizfelder sind bunte Jokerfelder

- Es gibt 2 Felder mit farbigen Ringen und einem Fragezeichen.
- Ein Feld zeigt ein violettes Rad mit farbigen Flächen und einem Fragezeichen.

90 der 100 Karten sind Frage- und Antwortkarten



Sie haben eine hellblaue Seite mit den Fragen und eine gelbe Antwortseite. Jede Frage ist einem der fünf Themenbereiche zugeordnet und zeigt das entsprechende Symbol. Dieses findet ihr auch auf dem Spielplan wieder.

Die Übrigen 10 Karten sind Aufgabenkarten

Sie sind violett und zeigen Aufgaben für die beiden Bereiche dieser Farbe. Auf der einen Seite sind die Begriffe für „Pantomime“ aufgeführt, auf der anderen Seite sind die Begriffe für „Zeichnen“. Ihr könnt selber jede Runde neu entscheiden, ob ihr diese Karten im Spiel einsetzen wollt oder ob ihr ausschließlich mit den Fragekarten spielt (siehe unten).



Vorbereitung

Nehmt alles Spielzubehör aus der Verpackung. Legt den Spielplan auf den Kartoneinsatz, der in der Schachtel liegt. Dabei müsst ihr darauf achten, dass die rechteckigen Öffnungen des Spielplans und des Einsatzes übereinander liegen. Dann mischt ihr die 90 Frage- Antwortkarten und steckt sie senkrecht in die große Aussparung in der Mitte des Spielplanes, so dass die Symbole der Frageseite zu sehen sind.

-> Ihr könnt nun selbst entscheiden, ob ihr auch mit den **10 violetten Aufgabekarten** spielen möchtet:

- Entscheidet ihr euch für das Spiel mit den Aufgabekarten? Dann mischt ihr die Karten und legt sie als Stapel neben den Spielplan. Legt außerdem einen Zeichenblock und einen Bleistift bereit.
- Wenn ihr ohne die Aufgabekarten spielen möchtet, dann legt sie beiseite.

Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus und setzt sie auf ein beliebiges, weißes Wegfeld. Jetzt wird noch der Würfel bereit gelegt und dann geht es los!

Das Spiel beginnt

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt einmal.

Welche Augenzahl zeigt der Würfel?

• Eine Zahl zwischen Eins und Fünf?

Der Spieler zieht seine Spielfigur entsprechend viele Felder in beliebiger Richtung weiter. Wichtig: Er muss seine Figur die volle Punktzahl weit ziehen und darf die Richtung während eines Zuges nicht ändern.

• Eine Sechs?

Der Spieler darf selbst entscheiden, ob er seine Spielfigur eines, zwei, drei, vier, fünf oder sechs Felder weit ziehen möchte. Auch hier darf er sich aussuchen, in welche Richtung er ziehen möchte. Er darf allerdings die Zugrichtung während des Zuges nicht ändern.

Wo landet die Figur am Ende des Zuges?

• Auf einem freien Wegfeld?

Es geschieht nichts weiter. Der Zug dieses Spielers ist beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

• Auf einem besetzten Wegfeld?

Die Figur zieht bis zum nächsten freien Feld weiter. Dies kann ein Weg- oder ein Quizfeld sein.

• Auf einem Quizfeld?

Auf diesen Feldern dürfen mehrere Spielfiguren gleichzeitig stehen. Wer hier landet, wird zum Quizkandidaten und hat die Chance, einen der wertvollen Belohnungschips zu bekommen.

Beantwortet der Kandidat die gestellte Frage richtig, so bekommt er einen farblich zum Fragebereich passenden Chip. Ist seine Antwort nicht richtig, bekommt er leider keinen Chip.

• Gelbes, rotes, grünes, blaues oder orangefarbenes Quizfeld

Der Spieler, der links vom Quizkandidaten sitzt, übernimmt die Aufgabe des Quizmasters. Er zieht die hinterste Fragekarte aus der Mitte des Spielplans heraus und liest die zum Quizfeld passende Frage vor. Dies erkennt ihr an den Symbolen, die beim Spielplan

und bei der Fragekarte übereinstimmen müssen. Der Kandidat gibt seine Antwort. Dann dreht der Quizmaster die Karte um und kontrolliert, ob der Kandidat die richtige Antwort gegeben hat. Die Karte wird anschließend als vorderste Karte zu den anderen zurückgesteckt.

• Jokerfeld mit violettem Rad und Fragezeichen

Der Kandidat darf sich einen Frage- oder Aufgabenbereich aussuchen.

• Jokerfeld mit farbigen Ringen und einem Fragezeichen

Der Kandidat darf sich einen Fragebereich aussuchen und wählt einen Mitspieler aus, der ihn bei der Antwort unterstützt.

Achtung: Der Spieler wählt den Fragebereich und den Partner aus, bevor die Frage vorgelesen wird.

Ist die Antwort richtig, so bekommen beide Spieler einen farblich zum Fragebereich passenden Chip.

Ist die Antwort allerdings falsch, so müssen beide Spieler einen ihrer bereits gesammelten Chips **abgeben**. Sie dürfen jeweils selber auswählen, welchen Chip sie abgeben wollen.

• Violette Quizfelder

Spielt Ihr mit den violetten Aufgabekarten, und eine Spielfigur landet auf einem dieser Felder, so nimmt der Spieler die unterste Karte des Stapels. Das Feld des Spielplans zeigt, ob es sich bei der Aufgabe um „Pantomime“ oder „Zeichnen“ handelt. Der Spieler schaut sich die entsprechende Kartenseite geheim an und würfelt nochmal. Seine gewürfelte Augenzahl bestimmt, welchen der Begriffe er auswählt. Hat der Spieler eine sechs gewürfelt, darf er sich einen der Begriffe aussuchen. Ist es eine Pantomime-Aufgabe, so versucht der Spieler nun, den gesuchten Begriff schauspielerisch ohne Worte so darzustellen, dass die anderen ihn (hoffentlich!) erraten. Ist es eine Aufgabe zum Zeichnen, so versucht der Spieler, den gesuchten Begriff ohne Worte so zu malen, dass die anderen ihn (hoffentlich!) erkennen.

Die Mitspieler sehen dem Kandidaten genau zu. Sobald einer als Erster die richtige Lösung rufen kann, ist diese Aufgabe beendet. Zur Belohnung erhalten der Kandidat und der Mitspieler, der richtig geraten hat, je einen violetten Belohnungschip mit dem entsprechenden Symbol. Errät keiner der Mitspieler den Begriff, erhält der Kandidat keinen Chip. Die Karte wird oben auf den Stapel gelegt.

Spielt ihr ohne die violetten Aufgabekarten, so gelten diese Felder als ganz normale Wegfelder und es geschieht nichts weiter.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.

Spielende

-> Spielt ihr ohne die violetten Aufgabekarten, dann endet das Spiel, sobald der erste Spieler fünf verschiedenfarbige Chips sammeln kann. Dieser Spieler ist der Sieger.

-> Spielt ihr mit den violetten Aufgabekarten, dann endet das Spiel, sobald der erste Spieler sieben verschiedene Chips sammeln kann. Dieser Spieler ist der Sieger.

*Spielidee: Bernd Flessner
Gestaltung: panamo arthaus*

*© 2004 Kosmos Verlag
Postloch 106011
D-70049 Stuttgart
Tel.: +49(0)711-2191-0
Fax: +49(0)711-2191-422
www.kosmos.de
info@kosmos.de*

Alle Rechte vorbehalten.

*© Kinderkanal ARD/ZDF 2004
licensed by BAVARIA SONOR
Bavariafilmplatz 8
D-82031 Geiselgasteig*

Art. Nr.: 698423

S21900