

# PLANET DER WUNDER

Raffiniertes Antwortenspiel  
für 3 bis 6 Spieler ab 10 Jahren

## Spielidee

Die Spieler „reisen“ mit ihren Figuren rund um unseren Planeten, um die Wunder der Natur kennen zu lernen. Wer die Fragen zu Wundern unserer Welt richtig beantwortet, kommt mal schneller, mal langsamer voran. Da sich die Fragen auf meist sehr ungewöhnliche Tatsachen beziehen, sind die Antworten vorgegeben - drei Alternativen stehen zur Wahl. Zusätzlich enthält jede Karte eine kurze Erklärung zur richtigen Antwort. Man sollte gut zuhören, wenn dieser Text verlesen wird, denn vielleicht gibt es später Zusatzfragen zu diesen Informationen und dann zählt sich diese Aufmerksamkeit aus!

## Spielziel

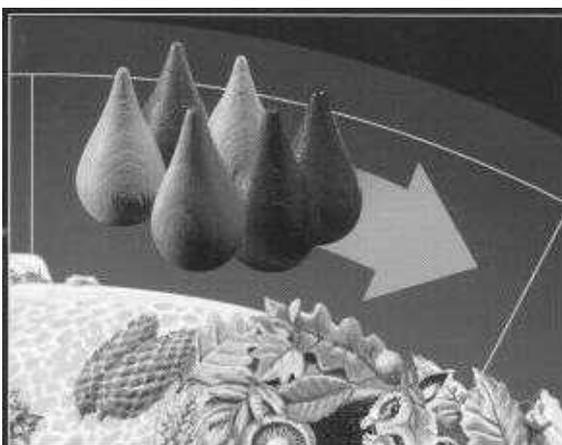
Es gewinnt, wer nach seiner "Reise" mit seiner Spielfigur zuerst wieder auf dem Startfeld mit dem Pfeil angekommen ist.

## Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 6 Wassertropfen
- 1 Bonusring
- 18 Wundertaler
- 1 Spezialwürfel
- 500 Karten (mit je 2 Fragen) im Kartenhalter

## Spielvorbereitungen

- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld mit dem Pfeil.



Nicht gewählte Figuren verbleiben in der Schachtel.

- Der Bonusring, alle Wundertaler und der Würfel werden mitten auf den Spielplan gelegt.
- Alle Karten werden quer, mit der gleichen Farbseite nach vorn, in den Kartenhalter gestellt (z.B. dunkelblau). Gespielt, d.h. vorgelesen, wird dann die Frage auf der anderen Seite (in diesem Fall hellblau).
- Der Spieler, der schon am weitesten in der Welt gereist ist, darf anfangen. Lässt sich das nicht ermitteln, beginnt der jüngste Spieler. Nach ihm folgen die anderen im Uhrzeigersinn.

## Spielverlauf

### 1. Die Fragerunde

- Der Spieler, der an der Reihe ist, ist der „Reiseleiter“. Er zieht von vorn die erste Karte und liest die Frage auf der Rückseite (in diesem Fall „hellblau“) laut und deutlich vor.
- Dann liest er ebenfalls die drei Antwortalternativen laut vor. Auf Wunsch verliest er die Frage und die Antworten noch ein zweites Mal.
- Danach geben alle Spieler **der Reihe nach** bekannt, welche Antwort sie als richtig vermuten. Es beginnt der Spieler links vom Reiseleiter, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.
- Sind alle Antworten ausgesprochen, liest der **Reiseleiter** die richtige Lösung vor - die in **fetter Schrift** gedruckte Antwort.
- Jetzt dürfen die Spieler, die **richtig** geantwortet haben, **der Reihe nach** (das ist wichtig!) ihre Figur **ein** Feld vorbewegen. Die Reihenfolge, in der die Spielfiguren bewegt werden, beginnt beim linken Nachbarn vom Reiseleiter und wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt.



Wer eine falsche Antwort gegeben hat, muss seine Figur stehen lassen.

- Auf einem Spielfeld dürfen beliebig viele Spielfiguren stehen.

- Der Spieler, der **zuerst** die richtige Antwort gegeben hat, bekommt zusätzlich einen Wundertaler, den er vor sich ablegt. Sollte kein Spieler eine richtige Antwort gegeben haben, erhält der **Reiseleiter** den Wundertaler. Wenn keine Wundertaler mehr in der Mitte liegen, darf man sich von einem Mitspieler einen Wundertaler nehmen.

- Anschließend liest der **Reiseleiter** die kurze Erklärung zur richtigen Antwort laut vor. Alle sollten gut zuhören, denn diese Informationen kann man wahrscheinlich noch gebrauchen. Die **Zusatzfrage** (in kursiver Schrift) wird jetzt aber **auf keinen Fall** vorgelesen!

- Danach wird die Karte **hochkant** nach hinten in den Kartenhalter gestellt, mit derselben Farbseite nach vorne wie die anderen Karten. Die hochkant stehenden Karten sind bereits bekannt und stehen später für Zusatzfragen zur Verfügung.

- Schließlich gibt der Spieler die Kartenbox an seinen linken Nachbarn. Nun ist er neuer **Reiseleiter**.

### 2. Die Sonderfelder

Immer wenn ein Spieler auf ein Feld mit einem Vogel zieht, und dieses Feld **leer** ist, bekommt er einen Wundertaler. Auch diesmal gilt, dass die Wundertaler zunächst aus dem Vorrat genommen werden. Nur wenn dieser leer ist, darf bei einem Mitspieler ein Wundertaler stibitz werden.



### 3. Der Bonusring



Sobald ein Spieler mit seiner Figur alleine an **letzter Position** steht, bekommt diese Figur den Bonusring übergestülpt. Solange eine Figur den Bonusring trägt, darf sie bei richtigen Antworten immer **2 Felder vorziehen!**

Es gibt drei Situationen, in denen der Bonusring wieder **abgelegt** werden muss:

- Wenn die Figur in die erste Position rückt und alleine auf diesem Feld steht.



- Wenn die Figur kurz vor dem Ziel auf eines der beiden Sternfelder ziehen würde. Dann muss sie auf dem letzten „normalen“ Feld davor stehen bleiben und den Ring abnehmen.

- Wenn der Spieler dieser Figur eine falsche Antwort gibt. Sollte die Figur aber immer noch eindeutig an letzter Position sein, darf man den Ring sofort erneut nehmen, d. h., die Figur behält einfach den Bonusring.

Der abgelegte Bonusring wird wieder in die Planmitte gelegt oder sofort der Figur übergestülpt, die nun eindeutig an letzter Position liegt. Es kann immer nur eine Figur den Bonusring tragen.

Die Figur mit Bonusring erhält auf Vogelfeldern natürlich auch einen Wundertaler, wenn sie dorthin alleine zieht.

### 4. Zwischenspiel mit Wundertalern

Wenn ein Spieler als **Reiseleiter** an die Reihe kommt **und** drei oder mehr Wundertaler vor sich liegen hat, dann gibt er **alle** Wundertaler zurück in den Vorrat. Ein kleines Zwischenspiel beginnt. Er wirft den Würfel:

#### Pech gehabt!

Der Spieler erhält lediglich einen Wundertaler zurück!



#### Zusatzfrage!

Der rechte Nachbar des Reiseleiters zieht eine der drei ersten senkrecht stehenden Karten (die den Spielern schon bekannt sind) und liest die „**kursiv gedruckte**“ Zusatzfrage vor. In den meisten Fällen



bezieht die Frage sich auf den Erklärungstext der Karte, in wenigen Fällen steht die Antwort an anderer Stelle auf der Karte. Der Reiseleiter muss versuchen, die richtige Antwort zu geben: hat er Recht, darf seine Figur ein Feld vorrücken; bei einer falschen Antwort bleibt sie stehen. Bei der Beantwortung sollte man nicht auf den exakten Wortlaut bestehen, eine sinngemäß richtige Antwort gilt auch. Die Fragekarte wird ganz hinten wieder eingesteckt, jetzt aber quer und mit der anderen Farbseite nach vorne (das heißt, diese Karte ist komplett abgehakt und darf in diesem Spiel nicht mehr verwendet werden).



#### „Wahr oder weiter“-Spiel!

Der rechte Nachbar des Reiseleiters zieht die vorderste Karte aus dem Kästchen, liest die Frage vor und gibt **lediglich** die **erste** Antwortalternative bekannt. Der Spieler am Zug sagt jetzt „wahr“, wenn er glaubt, dass die Antwort stimmt. Er sagt „weiter“, wenn er glaubt, dass die Antwort nicht stimmt. Bei „weiter“ wird die nächste Antwortalternative vorgelesen usw. Mit seiner Figur vorrücken darf der Spieler natürlich nur, wenn er die richtige Antwort gegeben hat. Nach Abhandlung der Frage wird der Zusatztext noch vorgelesen und dann wird die Karte senkrecht hinter die anderen, bereits **bekannt** Karten gesteckt.



Bei einer richtigen Antwort zieht der Spieler seine Figur ein Feld vor. Sollte dieses

Zwischenspiel allerdings die Figur mit Bonusring betreffen, darf diese bei einer richtigen Antwort natürlich 2 Felder vorrücken.

**Nach dem Zwischenspiel** wird ganz normal weiter gespielt. Der Reiseleiter, der seine Wundertaler abgegeben hat, zieht die erste Karte aus dem Halter und liest die nächste Frage vor.

### Spielende

Sobald ein Spieler mit seiner Figur auf das Zielfeld (das identisch mit dem Startfeld ist) zieht, beendet er das Spiel sofort. Er hat gewonnen!

### Variante für mehr als 6 Spieler

Bei mehr als 6 Spielern werden etwa gleich starke Teams gebildet, die sich bei ihren Antworten beraten dürfen. Jede Mannschaft geht mit nur einer Figur an den Start.

#### Der Autor

Der Franzose Jean-Thierry Winstel hat mit der französischen Vorlage „Bioviva“ zahlreiche Preise gewonnen: Toy Oscar Award 1998 Frankreich; Bestes neues Quiz-Spiel 1999 Games Magazine, USA; Seal of Excellence 2000, Quebec, Canada. Dies ist das erste Spiel, das der Autor in Deutschland veröffentlicht.

**Redaktionelle Bearbeitung:** TM-Spiele

**Grafik:** Helmut Krüger (Grafikstudio Krüger)

**Foto:** Dirk Hoffmann (Fotostudio Bauer)

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesemern.

Art.-Nr:682316

© 2000 KOSMOS Verlag  
Postfach 1060 11  
D-70049 Stuttgart  
Tel.: +49(0)711-2191-0  
Fax:+49 (0)711-2191-422  
web:www.kosmos.de  
email:info@kosmos.de

ALLE RECHTE VORBEHALTEN  
**MADE IN GERMANY**