

Wissen für Millionen

Eine Quizreise um die ganze Welt für 2-6 Spieler ab 12 Jahren
Spieldauer ca. 60 Minuten

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 6 Spielfiguren (in 6 Farben)
- 24 Tippkarten (in 6 Farben, pro Farbe 4 Karten mit den Buchstaben A, B, C, D)
- 36 Tempokarten (in 6 Farben, pro Farbe 6 Karten mit den Werten 1-2, 1-3, 4, 5, 6-7, Pfeil)
- 180 Quizkarten (60 x leicht, 60 x mittel, 60 x schwierig)
- 50 Karten mit Scherzfragen
- 50 Karten mit Fragen zu Sprichwörtern
- 1 Spielanleitung

SPIELZIEL

Die Spieler veranstalten einen Wettbewerb. Es geht um eine Million Euro, die derjenige gewinnt, der bei einer Weltreise als Erster das Zielfeld erreicht.

Auf dem Startfeld geht es los. Wer eine Quizfrage richtig beantwortet, reist mit seiner Spielfigur um so viele Felder weiter, wie er selbst getippt hat. Wer falsch antwortet, bleibt stehen oder muss sogar zurück, wenn er auf einem Risikofeld steht. Unterwegs kann man zusätzlich vorankommen, wenn man auf einem Flugfeld landet oder Scherzfragen und Fragen zu Sprichwörtern richtig beantwortet. Wer auf der Reise um die Welt als Erster das Ziel erreicht, ist Sieger und gewinnt 1 Million Euro.

SPIELVORBEREITUNG

- **Der Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält:
 - 1 **Spielfigur**, die er auf das Startfeld stellt.
 - 1 **Satz Tippkarten** (4 Karten A, B, C, D), die er verdeckt vor sich ablegt.
 - 1 **Satz Tempokarten** (6 Karten), die er auf die Hand nimmt.
- **Quizkarten:** Es gibt je einen Stapel mit leichten (silbernen), mittleren (blauen) und schwierigen (roten) Quizfragen. Die drei Stapel werden auf die entsprechenden Felder des Spielplans gelegt.
- **Scherzfragenkarten:** Die Karten werden **verdeckt** als Stapel auf den Spielplan gelegt.
- **Sprichwortkarten:** Die Karten werden **verdeckt** als Stapel auf den Spielplan gelegt.

SPIELABLAUF

Quizfragen vorlesen

Der jüngste Spieler beginnt. Er **wählt** einen Stapel mit Quizfragen (leicht, mittel, schwierig), nimmt die oberste Quizkarte vom Stapel und liest – ohne die Karte umzudrehen – **für alle Spieler** eine Frage und die vier vorgegebenen **Antworten** „a“ bis „d“ vor.

Beachte: Die Karte muss so gehalten werden, dass die Rückseite **nicht** sichtbar ist. Die Lösung zu einer Frage steht immer auf der Rückseite der Karte. Frage und Lösung haben den gleichen Farbpunkt. Die Farbe des Feldes, auf dem die eigene Figur steht, bestimmt die Frage, die man vorlesen muss. (Die erste Frage ist also auf jeden Fall eine gelbe, da das Startfeld gelb ist.)

Quizfragen beantworten

Alle Spieler – auch der, der die Frage vorgelesen hat – beantworten jetzt **geheim** die Frage, indem jeder Spieler für sich aus seinen **Tippkarten** den Buchstaben auswählt, der die richtige Antwort angibt.

Beispiel: Wie heißt der berühmteste Detektiv der Weltliteratur?

A) Götz George B) Sherlock Holmes C) Edgar Wallace D) David Copperfield

Wer die Frage richtig beantwortet, muss das Tippkärtchen „B“ auswählen.

Alle Spieler schieben einen Buchstaben **verdeckt** nach vorne und halten auch die anderen Tippkarten verdeckt. Anschließend wählen alle Spieler aus ihren **Tempokarten** eine aus und legen sie ebenfalls **verdeckt** zu den ausgewählten Tippkarten. Die Tempokarte bestimmt, wie weit ein Spieler mit seiner Figur vorziehen kann, wenn er die Frage richtig beantwortet.

Erst dann, wenn jeder Spieler eine Tippkarte und eine Tempokarte ausgewählt hat, decken alle Spieler die beiden ausgewählten Karten auf. Danach wird die Quizfrage umgedreht und unter den Lösungen nachgesehen, welche Antwort richtig ist.

Figuren ziehen

Zuerst zieht der Spieler seine Figur, der die Frage vorgelesen hat. Erst dann, wenn er seinen Zug komplett abgeschlossen hat, zieht sein linker Nachbar usw., bis alle Spieler an der Reihe waren.

- Wer eine Frage richtig beantwortet hat, muss seine Figur so viele Felder vorziehen, wie die ausgewählte Tempokarte zeigt (siehe Abschnitt „Tempokarten“).
- Wer eine Frage falsch beantwortet hat, muss stehen bleiben, es sei denn, er steht auf einem Risikofeld, dann muss er zurück (siehe Abschnitt „Risikofeld“).
- Wer auf einem **Flug-, Scherz- oder Sprichwortfeld** landet, führt sofort die Aktion aus, die dieses Feld vorschreibt. Erst danach ist der linke Nachbar mit Ziehen an der Reihe.

Auf einem Feld können mehrere Figuren stehen. Es wird nicht rausgeworfen.

Tempokarten

Die Tempokarten geben an, wie viele Felder ein Spieler vorziehen muss, wenn er eine Frage richtig beantwortet hat.



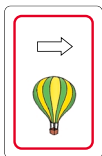
Der Spieler entscheidet selbst, ob er 1 oder 2 Felder vorzieht. Zusätzlich hat diese Karte noch eine weitere wichtige Bedeutung: Der Spieler nimmt anschließend alle bis dahin ausgespielten Tempokarten wieder auf die Hand und kann sie jetzt wieder neu einsetzen. Das Kennzeichen „Karten“ bedeutet: „Alle ausgespielten Tempokarten wieder auf die Hand nehmen.“



Der Spieler entscheidet selbst, ob er 1 oder 2 oder 3 Felder vorzieht.

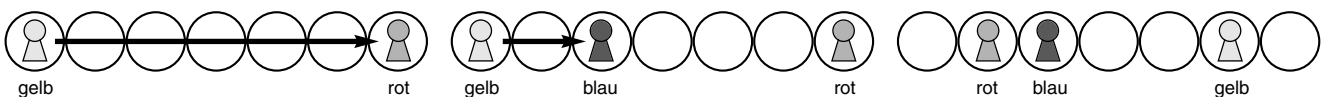


Der Spieler entscheidet selbst, ob er 6 oder 7 Felder vorzieht.
Bei der 4er bzw. 5er Karte **muss** ein Spieler 4 bzw. 5 Felder vorziehen.



Der Spieler zieht seine Spielfigur bis zur nächsten Figur vor und bleibt 1 Feld hinter ihr stehen. Wer Erster ist oder direkt hinter einer Figur steht, muss stehen bleiben.

Beispiele:



Beispiel 1: Gelb zieht vor bis 1 Feld hinter Rot.

Beispiel 2: Gelb kann nur 1 Feld vorziehen.

Beispiel 3: Gelb kann gar nicht ziehen, da keine Figur vor ihm steht.

Spielplanfelder

Der **innere Teil** eines Feldes bestimmt, ob das Feld eine besondere Bedeutung hat.



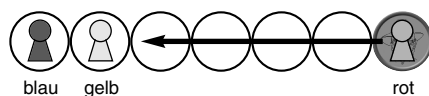
Farbiges Reisefeld: Ein Reisefeld hat **keine** zusätzliche Bedeutung.



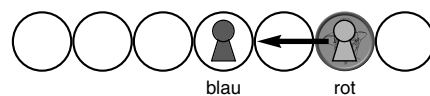
Risikofeld: Dieses Feld bedeutet „Risiko“! Wer auf einem solchen Feld landet, bleibt dort stehen. Er hat also zunächst keinen Nachteil. Beantwortet er die **nächste** Quizfrage richtig, darf er ganz normal weiterziehen. Beantwortet er dagegen die Frage **falsch**, muss er so viele Felder **zurück**, wie seine ausgewählte Tempokarte angibt.

Wer auf einem Risikofeld steht, die Tempokarte „**Pfeil**“ gewählt und die Frage falsch beantwortet hat, muss bis zur nächsten Figur zurück, d. h., man bleibt 1 Feld vor dieser Figur stehen. Man muss nicht zurück, wenn man Letzter ist, oder wenn eine fremde Figur direkt hinter der eigenen Figur steht.

Beispiele:



Beispiel 1: Rot muss 4 Felder zurück.

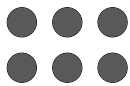


Beispiel 2: Rot muss nur 1 Feld zurück.



Scherzfeld: Wer beim Vorwärtsziehen direkt auf einem Scherzfeld landet, beantwortet sofort eine Scherzfrage. Sein rechter Nachbar nimmt die oberste **Scherzkarte** und liest die Frage vor, deren Farbpunkt die gleiche Farbe hat wie das Scherzfeld.

Beispiel: Zieht ein Spieler auf ein rotes Scherzfeld, muss sein rechter Nachbar die Frage mit dem roten Farbpunkt vorlesen.



Die Frage darf nur der Spieler beantworten, der gerade auf das Scherzfeld gezogen ist. **Ist seine Antwort richtig**, darf er sofort **6 Felder** weiterreisen. (Die 6 Punkte auf der Rückseite der Scherzkarten geben an, wie viele Felder man vorrücken darf.)

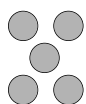
Ist seine Antwort falsch, darf er eine **zweite** Antwort geben. Ist auch diese falsch oder weiß er gar keine Antwort, bleibt er auf dem Feld stehen. Die Antwort wird vorgelesen. Die Scherzkarte kommt anschließend auf einen Ablagestapel.

Beachte: Bei manchen Fragen kann es mehrere richtige Antworten geben. Eine zutreffende Antwort gilt auch dann als richtig, wenn sie nicht auf der Karte steht.

Beispiel: „Mit welchem Bein kann man weder stehen noch gehen?“ Hier wäre z. B. das Steißbein genauso richtig wie das Schlüsselbein, das Nasenbein oder das Jochbein.



Sprichwortfeld: Wer beim Vorwärtsziehen direkt auf einem Sprichwortfeld landet, beantwortet sofort die Frage zu einem Sprichwort. Sein rechter Nachbar nimmt die oberste **Sprichwortkarte** und liest die Frage vor, deren Farbpunkt die gleiche Farbe hat wie das Sprichwortfeld.



Die Frage darf nur der Spieler beantworten, der gerade auf das Sprichwortfeld gezogen ist. **Ist seine Antwort richtig**, darf er sofort **5 Felder** weiterreisen. (Die 5 Punkte auf der Rückseite der Sprichwortkarten geben an, wie viele Felder man vorrücken darf.)

Ist seine Antwort falsch, darf er eine **zweite** Antwort geben. Ist auch diese falsch oder weiß er gar keine Antwort, bleibt er auf dem Feld stehen. Die Antwort wird vorgelesen. Die Sprichwortkarte kommt anschließend auf einen Ablagestapel.



Flugfeld: Wer beim Vorwärtsziehen direkt auf einem Flugfeld landet, reist sofort 8 Felder weiter!

Beachte: Scherz-, Sprichwort- und Flugfeld haben nur dann eine besondere Bedeutung, wenn man beim **Vorwärtsziehen** direkt auf ein solches Feld zieht; sie haben **keine** Bedeutung, wenn man beim Rückwärtsziehen auf ein solches Feld kommt. **Risikofelder** hingegen verlieren ihre Bedeutung nie.



Einige Geographiefragen nehmen Bezug auf den Spielplan. Die Fragen sind genauso zu beantworten wie die anderen Quizfragen.

Nach dem Ziehen aller Figuren:

- **Die Quizkarte** wird auf einen Ablagestapel gelegt.
- **Die ausgewählte Tippkarte** nimmt jeder Spieler wieder zu sich zurück.
- **Die ausgewählte Tempokarte** bleibt offen vor dem Spieler auf dem Tisch liegen. Der Spieler kann sie vorerst nicht mehr verwenden. In den nächsten Fragerunden eingesetzte Tempokarten werden auf die offene Tempokarte gelegt. Alle eingesetzten Tempokarten kann ein Spieler erst dann wieder auf die Hand nehmen und neu verwenden, wenn er die Tempokarte „1-2“ ausgespielt hat.
- **Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler** ist jetzt an der Reihe. Er wählt einen Stapel mit Quizkarten, nimmt die oberste Quizkarte und liest die Frage vor, deren Farbpunkt dieselbe Farbe hat wie der Rahmen des Feldes, auf dem seine Figur steht.

SPIEL-ENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler auf dem Zielfeld ankommt oder darüber hinauszieht. Er ist der Sieger des Quizrennens um die Welt.

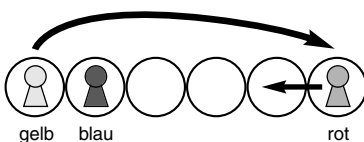
Wer bei der letzten Quizfrage noch nicht an der Reihe war, führt seinen Zug ebenfalls noch aus. Sollten dabei mehrere Spieler ins Ziel kommen, gewinnt derjenige, der das Ziel am weitesten überschreitet. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

VARIANTE „RAUSWERFEN“

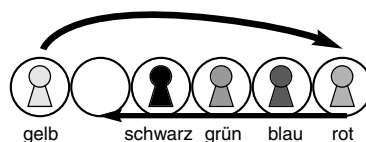
Wer möchte, kann mit „Rauswerfen“ spielen. Bei dieser Variante darf auf einem Spielplanfeld nur **eine** Figur stehen (Ausnahme: Startfeld). Zieht eine Figur auf ein Feld, auf dem bereits eine andere Figur steht, wirft sie diese raus. Die rausgeworfene Figur muss auf das **nächste freie** Feld zurück. Dies wird häufig nur ein Feld sein, kann aber in einer größeren Spielrunde auch mal mehrere Felder ausmachen. Aber auch schon ein Feld kann ärgerlich sein, wenn dadurch die eigene Planung über den Haufen geworfen wird.

Wer auf einem Risikofeld steht und zurück muss, weil er eine Quizfrage falsch beantwortet hat, darf **keine** fremde Figur rauswerfen. Wenn das Feld besetzt ist, auf dem er beim Rückwärtsziehen landet, muss er auf das nächste freie Feld weiter zurück.

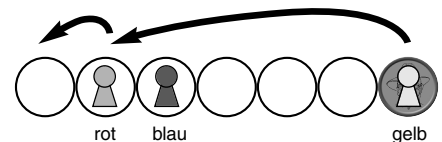
Beispiele für das Rauswerfen:



Beispiel 1: Gelb zieht 5 Felder vor und wirft Rot raus. Rot muss 1 Feld zurück.



Beispiel 2: Gelb zieht 5 Felder vor und wirft Rot raus. Rot muss 4 Felder zurück.



Beispiel 3: Gelb steht auf einem Risikofeld. Er hat die Frage falsch beantwortet und die Tempokarte „4“ gespielt. Er muss 4 Felder zurück. Da dieses Feld besetzt ist, muss er auf das nächste freie Feld zurück (1 Feld hinter Rot).