


500 Jahre
Reformation

MARTIN Luther



Kirche,
Kult und
Konfessionen ...

DAS QUIZ
nicht nur um Glaubensfragen

& friends
HUCH!
HUCH!

Martin Luther – 500 Jahre Reformation

Das Quiz – nicht nur um Glaubensfragen
Für 2 bis 8 Spieler von 10 bis 99 Jahren

Inhalt

- 1 Spielplan (Punkteleiste)
- 85 Quizkarten mit 255 Fragen
- 1 Abdeckkarte
- 4 Spielerkarten (in 4 Farben)
- 4 Markierungssteine (in 4 Farben)



Quizkarten

Abdeckkarte

Spielziel

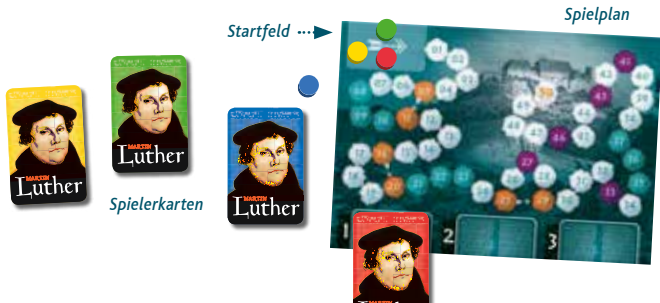
Wer mit seinem Markierungsstein zuerst die Wartburg (Feld 50 auf dem Spielplan) erreicht, hat gewonnen.

Spielvorbereitung

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler erhält eine **Spielerkarte** und legt sie mit der Lutherseite nach oben vor sich auf den Tisch. Außerdem erhält jeder Spieler einen **Markierungsstein** in derselben Farbe und stellt ihn auf das Startfeld. Bei mehr als vier Spielern wird in Teams gespielt. Die **Quizkarten** werden mit den Frageseiten nach oben gut gemischt. Die **Abdeckkarte** wird auf den Kartenstapel gelegt.

Das Spiel

Der jüngste Spieler beginnt. Er erhält den Kartenstapel, nimmt die Karte unter der Abdeckkarte an sich, entscheidet sich für einen Buchstaben und liest die dazugehörige Frage mit den Antwortmöglichkeiten 1), 2) oder 3) (sofern vorhanden) vor. Er ist in dieser Runde der aktive Spieler. **Achtung:** Die Antworten befinden sich auf den Rückseiten der Karten. Der aktive Spieler darf die Karte also nicht umdrehen.



Startfeld ...

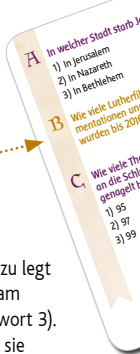
Spielplan

Spielerkarten

Die Quizkarten

Die meisten Fragen auf den Quizkarten sind **Wissensfragen**. Hier wird die Frage mit allen drei Antwortmöglichkeiten vorgelesen. Die anderen Fragen sind **Schätzfragen**. Hier wird nur die Frage vorgelesen.

Die Angaben bei Fragen und Antworten basieren auf einem Wissensstand von 2016.



Wissensfragen

Beginnend mit dem aktiven Spieler darf jeder reihum die Frage beantworten. Dazu legt der Spieler seine Spielerkarte mit der Lutherseite nach oben an eines der Felder am unteren Spielplanrand an: Feld 1 für Antwort 1), 2 für Antwort 2) oder 3 für Antwort 3). Wer an ein Feld legen möchte, an dem schon eine andere Spielerkarte liegt, fügt sie einfach überlappend hinzu. So können bis zu vier Karten an einem Feld angelegt werden.

Die Wertung: Sobald jeder seine Spielerkarte eingesetzt hat, dreht der aktive Spieler die Quizkarte um und liest die Lösung vor. Wer seine Spielerkarte richtig eingesetzt hat, erhält Punkte, je nachdem, ob er als erster (3 Punkte), zweiter (2 Punkte) oder dritter (1 Punkt) Spieler seine Karte gelegt hat. Die Punkte werden mit den Markierungssteinen auf dem Spielplan abgetragen.

Schätzfragen

Beginnend mit dem aktiven Spieler nennt jeder reihum laut einen Zahlenwert. Jeder Spieler muss allerdings einen anderen Wert nennen. Die Spielerkarten werden hier nicht eingesetzt.

Die Wertung: Wer den exakten Zahlenwert genannt hat, erhält 5 Punkte. Nennt kein Spieler den genauen Wert, erhält der Spieler, der dem Lösungswert am nächsten kommt, 3 Punkte. Manchmal kommen auch zwei Spieler der Lösung gleich nahe, wenn einer über, der andere unter dem richtigen Wert getippt hat. Dann erhalten diese beiden Spieler je 3 Punkte. Die Punkte werden mit den Markierungssteinen auf dem Spielplan abgetragen.

Wichtig: Egal ob Wissens- oder Schätzfrage, der vorderste Stein zieht immer zuerst. Es dürfen mehrere Steine übereinander auf einem Feld stehen, in diesem Fall ist der Stein ganz oben Führender.



Nach der Wertung einer Frage wird die Quizkarte zurück in die Schachtel gelegt. Nach einer Wissensfrage nehmen alle Spieler ihre Spielerkarte wieder zu sich.

Die nächsten Runden

Die Aufgabe des Vorlesers wechselt im Uhrzeigersinn.

Die nächste Frage wird vorgelesen und das Spiel wie oben beschrieben fortgesetzt.

Die Spielerkarten - Besonderheit bei 4 Spielern oder 4 Teams

Wenn alle 4 Spieler oder Teams bei einer Wissensfrage die korrekte Antwort gegeben haben, bekommt der letzte, also der vierte Spieler bzw. das vierte Team keinen Punkt, da nur 3, 2, 1 Punkte vergeben werden. Dafür darf dieser Spieler seine Spielerkarte umdrehen, sodass sie die Lutherrose zeigt. Das bedeutet, dass bei der nächsten Wissensfrage die Punkte für diesen Spieler doppelt zählen. Danach wird die Karte wieder auf ihre Lutherseite gedreht. Beantwortet der Spieler diese Frage falsch, muss er die Karte ebenfalls wieder umdrehen. Der Vorteil ist verspielt.



Die Sonderfelder auf dem Spielplan



Orange Felder

Steht der **letzte** Spieler auf einem orangen Feld und erhält Punkte, darf er die Abkürzung (Pfeil) zum nächsten orangen Feld nehmen.



Türkise Felder

Steht der **letzte** Spieler auf einem türkisen Feld, darf der **führende** Spieler, wenn er Punkte erhält, immer nur 1 Feld vorziehen.



Violette Felder

Der **führende** Spieler darf mit seinem Stein nicht genau auf einem violetten Feld landen. Führt ihn seine gewonnene Punktzahl über ein violettes Feld hinaus, darf er es überspringen. Würde er aber mit seinem Stein genau auf einem violetten Feld landen, muss er auf dem Feld davor stehenbleiben.

Spielende

Sobald ein Spieler mit seinem Markierungsstein Feld 50 auf dem Spielplan erreicht oder überschritten hat, endet das Spiel sofort. Dieser Spieler hat gewonnen.

Alternatives Spielende: Vor Spielbeginn einigen sich die Spieler darauf, wie viele Fragen sie beantworten möchten (zum Beispiel 20). Wurden alle Fragen gestellt, gewinnt der Spieler, der mit seinem Markierungsstein am weitesten vorne steht. Sollte vorher ein Spieler die Wartburg (Feld 50) erreichen, endet das Spiel zu diesem Zeitpunkt. Dieser Spieler hat dann gewonnen.

Autor: Peter Neugebauer
Design: Volker Maas
Redaktion: Cornelia Rist

Hersteller und Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND

© 2016 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

