

Welt der 80er Jahre

Das Quiz für 80er-Jahre-Fans

Inhalt

1 Spielplan
220 Fragen und Antworten
5 Spielsteine
4 Tipptafeln
15 Tippchips

Die Spielidee

Bei diesem Quizspiel erfahren Sie alles, was Sie schon immer über die 80er Jahre wissen wollten. Sie entscheiden bei jeder Frage neu, wie viele Punkte Sie machen wollen und welches Risiko Sie dabei eingehen, in einer Runde leer auszugehen.

Vorbereitung

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt, die **Tipptafeln** werden in aufsteigender Reihenfolge um den Spielplan verteilt. Jeder Spieler erhält einen **Spielstein** und die drei **Tippchips** seiner Farbe. Einigen Sie sich auf eine bestimmte Anzahl **Karten**, mit denen Sie spielen wollen. Für zwölf Fragen benötigen Sie ungefähr 45 Minuten. Die Karten werden als gemischter Stapel mit der Frageseite nach oben bereitgelegt.

Das Spiel

Der älteste Spieler beginnt. Er nimmt die unterste Karte des Stapels, entscheidet sich für einen Buchstaben und liest die dazugehörige Frage mit den Antwortmöglichkeiten vor. Halten Sie die Karte so, dass die richtigen Antworten auf der Rückseite von keinem Spieler zu sehen sind.

Zu jeder Frage gibt es vier Antworten, wobei die Anzahl der richtigen Antworten von Frage zu Frage unterschiedlich ist. Von einer bis drei korrekten Antworten ist alles möglich. Zuerst werden **alle** Antwortmöglichkeiten vorgelesen, um allen Spielern einen Überblick zu verschaffen. Danach beginnt das Platzieren der Tippchips. Die erste Antwort wird erneut vorgelesen. Wer jetzt glaubt, dass diese Aussage richtig ist, setzt einen seiner Tippchips auf die Tipptafel mit der Nummer 1. Dann wird die zweite Antwort vorgelesen. Auch sie kann richtig sein. Wer glaubt,

die zweite Aussage ist richtig, setzt einen seiner Tippchips auf die Tipptafel mit der Nummer 2. So geht es weiter, bis alle Antworten vorgelesen wurden. Sie haben die Möglichkeit, auf bis zu drei Antworten zu setzen. Mindestens eine der vorgegebenen Antworten ist immer falsch. Die Tippchips werden reihum gesetzt. Es beginnt der linke Nachbar des Vorlesers. Der Vorleser darf natürlich auch mitspielen.



Die Wertung

Nach dem Setzen der Tippchips wird die Karte umgedreht und die richtigen Antworten werden vorgelesen. Wer auf **eine oder mehrere falsche** Antworten getippt hat, muss alle seine Tippchips wieder zurücknehmen. Für diese Spieler gibt es in dieser Runde keine Punkte. Wer genau eine richtige Antwort hat, stellt seinen Spielstein auf das Startfeld. Wer **mehrere** richtige Antworten hat, zieht entsprechend weiter. Später dürfen Sie Ihren Spielstein immer um so viele Felder im Uhrzeigersinn nach vorne setzen, wie Sie Tippchips gesetzt haben. Aber natürlich nur, wenn keine Ihrer Antworten falsch war.

Achtung: Um zu punkten, müssen Sie nicht auf alle richtigen Antworten getippt haben.

Alle bekommen ihre Tippchips wieder zurück.

Die nächsten Runden

Das Amt des Vorlesers wechselt im Uhrzeigersinn. Die nächste Frage wird vorgelesen und das Spiel wie oben beschrieben fortgesetzt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald die zu Beginn vereinbarte Zahl an Fragen gespielt worden ist. Wer jetzt mit seinem Spielstein in Führung liegt, hat gewonnen. Das Spiel endet vorzeitig, wenn es einem Spieler gelingt, mit seinem Spielstein den letzten Spielstein zu überrunden.

Im Spielmaterial werden Marken, Unternehmenskennzeichen und sonstige kommerzielle Namen und Bezeichnungen verwendet. Sie sind nicht immer besonders gekennzeichnet. Deren Wiedergabe berechtigt nicht zur Annahme, dass solche Bezeichnungen von jedermann benutzt werden dürfen; es kann sich um geschützte Bezeichnungen handeln, auch wenn sie nicht als solche gekennzeichnet sind. Die Rechte sind dem jeweiligen Inhaber der Bezeichnungen vorbehalten.

Alle Informationen im Spiel beziehen sich auf den Stand 2015.

© 2015 HUCH! & friends
Design: Sabine Kondirolli,
HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

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

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. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.

Richtig ist

- A** 1. Marty McFly
In der Science-Fiction-Film-Trilogie gelangt Marty McFly mit einer Zeitmaschine in das Jahr 1955 und verhindert dort ungewollt, dass seine Eltern sich ineinander verlieben.
- B** 1. Die deutsche Sängerin und Schauspielerin Jeanette Biedermann kam zur Welt
2. Auf das Oktoberfest in München wurde ein Anschlag verübt
3. Deutschland wurde Fußball-Europameister
Monica Lewinsky war 1995 Praktikantin im Weißen Haus.