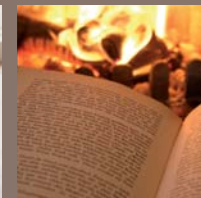


Welt der Bücher

SPIELANLEITUNG



DAS QUIZ



© 2009 HUCH! & friends

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

Design / Gestaltung: HUCH! & friends

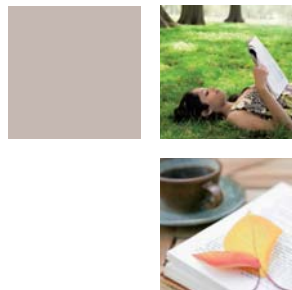
www.huchandfriends.de

& friends
HUCH!

& friends
HUCH!

Welt der Bücher

DAS QUIZ FÜR LESERATTEN



INHALT

- 1 Spielplan
- 600 Fragen und Antworten
- 6 Bücherblöcke
- 5 Tipp-Tafeln
- 30 Tipp-Bücher



DIE SPIELIDEE

Bei diesem Quizspiel erfahren Sie alles, was Sie schon immer zum Thema „Bücher“ wissen wollten. Sie entscheiden bei jeder Frage neu, wie viele Punkte Sie machen wollen und welches Risiko Sie dabei eingehen, alles wieder zu verlieren.

VORBEREITUNG

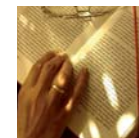
Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt, die Tipp-Tafeln werden nach aufsteigenden Zahlen um den Plan verteilt. Jeder Spieler erhält einen Bücherblock und die fünf Tipp-Bücher seiner Farbe. Einigen Sie sich auf eine bestimmte Anzahl Karten, mit denen gespielt werden soll. Für 15 Fragen benötigen Sie ungefähr eine Stunde. Die Karten werden als gemischter Stapel mit der Frageseite nach oben bereit gelegt.

DAS SPIEL

Der älteste Spieler beginnt. Er nimmt die unterste Karte vom Stapel, entscheidet sich für einen Buchstaben und liest die dazugehörige Frage mit den Antworten vor. Die Karte sollte so gehalten werden, dass die richtigen Antworten auf der Rückseite nicht zu sehen sind. Zu jeder Frage gibt es drei bis fünf Antworten, wobei die Anzahl der richtigen Antworten von Frage zu Frage unterschiedlich ist. Von einer bis fünf korrekten Antworten ist alles möglich.

Zuerst werden alle Antworten vorgelesen, um allen einen Überblick zu verschaffen. Danach beginnt das Platzieren der Tipp-Bücher. Die erste Antwort wird erneut vorgelesen.

Wer jetzt glaubt, dass diese Aussage richtig sei, setzt eines seiner Tipp-Bücher auf die Tipp-Tafel mit der Nummer 1. Dann wird die zweite Antwort vorgelesen. Auch sie kann



richtig sein. Wer glaubt, die zweite Aussage ist richtig, setzt eines seiner Tipp-Bücher auf die Tipp-Tafel mit der Nummer 2. So geht es weiter, bis alle Antworten vorgelesen wurden. Sie haben die Möglichkeit, auf alle Antworten zu setzen. Die Tipp-Bücher werden immer reihum gesetzt. Es beginnt der linke Nachbar des Vorlesers. Der Vorleser darf natürlich auch mitspielen.

Nun wird die Karte umgedreht und die richtigen Antworten werden vorgelesen. Wer auf eine oder mehrere falsche Antworten getippt hat, muss alle seine Tipp-Bücher wieder zurücknehmen. Für diese Spieler gibt es in dieser Runde leider keine Punkte. Wer genau eine richtige Antwort hat, stellt seinen Bücherblock auf das Startfeld. Wer mehrere richtige Antworten hat, zieht entsprechend weiter.

Später dürfen Sie Ihren Bücherblock immer um so viele Felder im Uhrzeigersinn nach

vorne setzen, wie sie Tipp-Bücher gesetzt haben. Aber natürlich nur, wenn keine Ihrer Antworten falsch war.

Achtung: Um zu punkten, muss man nicht auf alle richtigen Antworten getippt haben.

Alle bekommen ihre Tipp-Bücher wieder zurück. Das Amt des Vorlesers geht im Uhrzeigersinn reihum. Die zweite Karte wird vorgelesen usw.

SPIELLENDE

Das Spiel endet, sobald alle Fragekarten gespielt worden sind. Wer jetzt mit seinem Bücherblock in Führung liegt, hat gewonnen.

Das Spiel endet vorzeitig, wenn es einem Spieler gelingt, mit seinem Bücherblock den letzten Bücherblock zu überrunden.

