

Streberwissen: Tataaa – ich weiß das!

Glaubt einer von euch, die Antwort **genau zu kennen**? Dann muss er seine Drehscheibe nicht einstellen, sondern wirft sie mit der Spielerfarbe nach oben auf das Sonderfeld „Tataaa – ich weiß das!“. Er behält seine Antwort zunächst für sich. (Wenn er möchte, darf er aber gerne „Tataaa – ich weiß das!“ rufen.)

Hinweis: Es können auch mehrere Spieler ihre Drehscheibe auf das Sonderfeld „Tataaa – ich weiß das!“ werfen. Aber nur einer von ihnen bekommt dafür Bonuspunkte. Der Spieler, der seine Drehscheibe als Erster auf das Sonderfeld „Tataaa – ich weiß das!“ geworfen hat, darf auch als Erster antworten. Nur wenn er falsch liegt, darf der nächste „Tataaa!“-Spieler sein Glück versuchen usw.

Doch bevor ihr auflöst, ob euer Mitspieler recht hat, gebt ihr alle – wie oben beschrieben – eure Tipps ab.

Danach nennt euch der schnellste „Tataaa!“-Spieler seine Antwort. Anschließend nimmt er sich die Karte vom Vorleser und prüft still für sich, ob seine Antwort stimmt.

Stimmt die Antwort? Dann bekommt er **3 Punkte** und setzt seinen Spielstein 3 Felder nach vorne.

Stimmt die Antwort nicht? Dann bekommt er **keine Punkte** und behält die Lösung weiterhin für sich. **In diesem Fall** darf nun der zweitschnellste „Tataaa!“-Spieler antworten.

Waren alle „Tataaa!“-Spieler an der Reihe, dreht der Vorleser schließlich die Karte um und liest die richtige Antwort für die anderen Mitspieler laut vor.

Beispiel: Stefan liest die Frage vor: „Umtata gewann die Fußball-WM 2006.“ Andreas kennt die Antwort und wirft seine Drehscheibe auf das Sonderfeld „Tataaa – ich weiß das!“. Stefan und Fabian stellen ihre Drehscheiben ein und geben so ihre Tipps ab. Da Andreas' Drehscheibe auf dem Sonderfeld liegt, antwortet er als Erster und sagt „Italien“. Er nimmt sich die Karte und überprüft seine Antwort. Er hatte recht und bekommt 3 Punkte. Nun werten Stefan und Fabian: Stefan hat auf „Spanien“ getippt. Spanien gehört in die Region „West“ und hat die Länderfarbe „Lila“. Die Lösung ist „Italien“. Weil Italien aber ebenfalls die Länderfarbe „Lila“ hat, bekommt Stefan 1 Punkt. Allerdings liegt Italien in der Region „Süd“ und nicht im Westen, deshalb bekommt er keinen weiteren Punkt. Fabian hat auf „Griechenland“ getippt. Er bekommt 1 Punkt für die richtige Region, aber keinen Punkt für die Länderfarbe.



Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler das Ziel und damit 16 Punkte erreicht hat. Er wird neuer Präsident von Umtata und darf sich zu seinem glorreichen Sieg gratulieren lassen.

Erreichen mehrere Spieler in der gleichen Runde das Ziel, gibt es eine Polykratie! Das heißt, es gibt mehrere Gewinner und ihr teilt euch den Sieg.



Autor: Arno Steinwender
Lizenz: White Castle
Grafik/Gestaltung: Kreativbunker
Redaktion: Christian Sachseneder
Lektorat: Mirka Jedamzik, Nicola Berger
Herstellung: Brigitte Merkt

© 2015 moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
D-47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich
www.moses-verlag.de

Art.-Nr.: 90226
Der moses. Verlag dankt den Spieltestern in Wien, Düsseldorf, Kempen und Bödefeld für spannende Partien und wertvolle Hinweise!



Ein Quiz- und Ratespiel für 2 bis 5 Spieler ab 12 Jahren

Was geht da bloß ab in Umtata?

Die einen schleudern Handys um die Wette, andere transportieren Heuballen im Kofferraum. Und die Armee des Landes hat weniger Mitglieder als das Nationalorchester. Tatsache! Aber für welches europäische Land mag Umtata stehen? Und liegt es eher im Norden, Süden, Osten oder Westen? Habt ihr eine Ahnung? Dann gebt schnell einen Tipp ab! Um zu gewinnen, müsst ihr nicht unbedingt ein Europakenner sein. Ein gutes Gespür, eine Handvoll Glück und eine Vorliebe für skurrile Geschichten genügen für einen glorreichen Sieg.


moses.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 300 Karten
- 1 Kartenhalter
- 5 Spielsteine
- 5 Drehscheiben
- 1 Sonderfeld „Tataaa – ich weiß das!“ (im Schachtelboden)



Ziel des Spiels

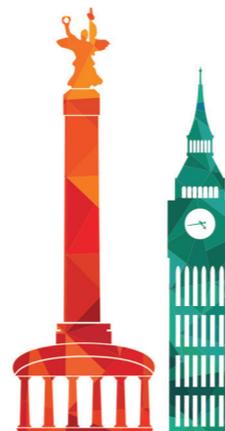
Findet heraus, welches europäische Land sich jeweils hinter dem Platzhalter „Umtata“ verbirgt. Gebt eure Tipps ab und kassiert Punkte. Wer zuerst 16 Punkte hat, gewinnt.

Das müsst ihr wissen

Der Spielplan zeigt alle für das Spiel relevanten Länder Europas. Sie sind abwechselnd in vier Farben abgebildet und in vier Regionen unterteilt: Nord, Süd, Ost und West. Die Grenzen der vier Regionen sind durch dicke weiße Linien markiert. Damit ihr sie noch besser unterscheiden könnt, haben sie unterschiedliche Muster:

- Norden: Dreiecke
- Süden: Wellen
- Osten: Punkte
- Westen: Streifen

Hinweis: Die in Grau angedeuteten Länder und Gebiete sind für das Spiel irrelevant. Das heißt, es gibt keine Fragen, die sich darauf beziehen.



Übersicht der Regionen und Länder

NORD	SÜD	WEST	OST
Dänemark	Albanien	Belgien	Bulgarien
England	Bosnien und Herzegowina	Deutschland	Estland
Färöer Inseln	Griechenland	Frankreich	Lettland
Finnland	Italien	Liechtenstein	Litauen
Grönland	Kosovo	Luxemburg	Moldawien
Island	Kroatien	Monaco	Polen
Nordirland	Malta	Niederlande	Rumänien
Norwegen	Mazedonien	Österreich	Russland
Republik Irland	Montenegro	Portugal	Slowakei
Schottland	Serbien	Schweiz	Ukraine
Schweden	Slowenien	Spanien	Ungarn
Wales	Türkei	Tschechien	Weißrussland

Hinweis: Die Länder wurden so aufgeteilt, dass vier Regionen mit jeweils 12 Ländern entstehen. Die Aufteilung wurde dabei nach rein spieltechnischen Kriterien vorgenommen. Geopolitische Aspekte spielten keine Rolle.

Spielvorbereitung

Nehmt **vor dem allerersten Spiel** den gefalteten Kartenhalter aus der Schachtel und baut ihn wie folgt zusammen:

Faltet den Kartenhalter auf, sodass ein Quader entsteht, und stellt ihn mit den klappbaren Flügeln nach oben auf den Tisch. Klappt zuerst die Bodenlasche „1“ und danach die beiden Flügel „2“ nach innen. Klappt jetzt die Decklasche „3“ nach innen und drückt sie mit dem Finger sanft so weit in den Quader hinein, dass sie „einrastet“.



Nehmt das gesamte Spielmaterial aus der Schachtel. Klappt den Spielplan auf und legt ihn für alle gut sichtbar in die Tischmitte. In den Schachtelboden ist das Sonderfeld „Tataaa – ich weiß das!“ integriert. Stellt ihn für alle gut erreichbar neben den Spielplan. Mischt nun alle Karten und stellt etwa die Hälfte davon mit der Fragenseite nach vorne in den Kartenhalter. Die restlichen Karten kommen aus dem Spiel, ihr braucht sie in dieser Partie nicht. Jeder von euch nimmt sich eine Drehscheibe. Jede Drehscheibe hat auf der Rückseite eine andere Spielfarbe. Nehmt euch den dazu passenden Spielstein und stellt ihn auf dem Spielplan auf das Feld „Start“.

So wird gespielt

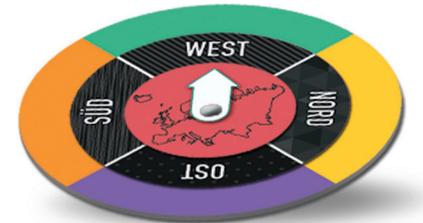
Der Spieler, der zuletzt im Urlaub war, übernimmt als erster die Rolle des Vorlesers. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

Der Vorleser zieht die vorderste Karte aus dem Kartenhalter, legt sie offen auf den Tisch und liest sie vor.

Tip: Achtet beim Herausziehen der Karte darauf, dass **niemand** den Text auf der Rückseite lesen kann.

Das Tippen: Mein Bauchgefühl sagt mir ...

Schaut euch nun die Europakarte auf dem Spielplan an und überlegt, für welches Land Umtata stehen könnte. Habt ihr eine Ahnung? Dann gebt ihr alle – auch der Vorleser – geheim einen Tipp ab: Stellt dazu eure Drehscheibe so ein, dass der Pfeil auf die entsprechende Region und Länderfarbe zeigt.



Wenn ihr keine Ahnung habt, welches Land gemeint sein könnte, dürft ihr auch raten. Reden ist dagegen verboten! Seid ihr alle fertig? Dann legt eure Drehscheiben verdeckt vor euch ab.

Die Punkteverteilung: Das war ja klar!

Habt ihr alle eure Drehscheiben abgelegt? Dann dreht der Vorleser die Karte um und liest die richtige Antwort vor.

Überprüft nun, wer von euch richtig getippt hat! Ihr bekommt jeweils **1 Punkt** für die **richtige Region** und/oder **1 Punkt** für die **richtige Länderfarbe**. Jeder von euch kann also pro Runde bis zu 2 Punkte gewinnen.

Für jeden Punkt dürft ihr euren Spielstein ein Feld nach vorne setzen. Dabei dürfen sich auch mehrere Spielsteine auf demselben Feld befinden.

Habt ihr alle Punkte verteilt? Dann steckt der Vorleser die Karte hinten in den Kartenhalter. Danach ist sein linker Nachbar mit Vorlesen an der Reihe.

