

# **DAS GROSSE** welt der wunder **WISSENSSPIEL**



---

Das clevere Familienspiel für 2-6 Spieler ab 10 Jahren





Hendrik Hey

## **Hendrik Hey - Produzent und Moderator von Welt der Wunder**

Alle Sinne wollen wir bei Ihnen anregen. Nicht nur Wissen zählt, sondern auch Improvisation, Schauspielkunst und Strategie. Jeder kann mitspielen, jeder soll einfach Spaß haben. Ich hoffe, Sie genießen die Zeit mit Ihrer ganzen Familie und mit Ihren Freunden beim großen Welt der Wunder Wissensspiel. Viel Spielspaß wünscht Ihnen, Ihr Hendrik Hey



Dominic Schindler

## **Dominic Schindler - Dominic Schindler Creations GmbH**

Die faszinierenden Bilder von Welt der Wunder auch auf einem Spielbrett wirken zu lassen, das war für uns die spannende Herausforderung. Das Auge spielt ja bekanntlich auch mit. Deshalb haben wir uns bemüht, die Freude am großen Welt der Wunder Wissensspiel für Sie bereits beginnen zu lassen, wenn Sie das Spiel aus dem Schrank holen und auf Ihrem Tisch aufbauen. Viel Freude beim Spielen wünscht Ihnen, Ihr Dominic Schindler.



Uwe Schirmmacher

## **Uwe Schirmmacher - Autor**

Ein Wissensspiel, bei dem jeder mitspielen kann. Bei dem Wissen zwar ganz nützlich ist, aber man trotzdem mit Glück, Geschicklichkeit und Strategie zum Ziel kommen kann. So sollten die Regeln für das große Welt der Wunder Wissensspiel sein. Spielen Sie einfach und Sie werden sehen, dass nicht nur „Alleswisser“ eine Chance haben, aber trotzdem jeder am Ende vielleicht etwas mehr weiß. Viel Spaß wünscht Ihnen, Ihr Uwe Schirmmacher

## **Besonderen Dank auch an alle, die bei der Entwicklung des großen Welt der Wunder Wissensspiels mitgewirkt haben:**

Sibylle Schimpf, Achim Rögener, Frank Winnenbrock, Kanzlit und Schmidt Spiele.

## Spielmaterial

1 Spielbrett, 1 Drehpfeil mit Fixierung, 6 Spielfiguren, 18 Joker-Steine, 6 Formen-Plättchen (1 Rechteck, 1 Quadrat, 4 Dreiecke), 300 Wissenskarten, 300 Aktionskarten incl. 2 Prüfkarten, 1 Sanduhr (30 Sekunden), 1 Spielanleitung

## Spielvorbereitung

Führen Sie den Stift des Drehpfeils durch das Mittelloch des Spielbretts. Fixieren Sie den Pfeil, indem Sie das Gegenstück von der Rückseite des Spielbretts auf den Stift drücken.

Sortieren Sie die Karten wie folgt:

Legen Sie die beiden schwarzen Prüfkarten verdeckt neben das Spielfeld. Mischen Sie die roten Wissenskarten und teilen Sie diese in 4 ungefähr gleich große Stapel auf. Platzieren Sie die 4 Stapel so auf die 8 Kartenfelder auf dem Spielfeld, dass jeweils zwischen den Stapeln ein Feld frei bleibt. Sortieren Sie die Aktionskarten (blau, gelb, grün, pink) nach Farben. Mischen Sie die einzelnen Stapel und legen Sie diese jeweils auf die Felder zwischen den Wissenskarten.

Jeder Spieler wählt – beginnend mit dem jüngsten Spieler - einen farbigen Spielstein, den er auf das farblich passende Start- / Zielfeld setzt. Kinder dürfen mit Erwachsenen im Team spielen. Jeder Spieler oder jedes Team erhält 3 Joker-Steine.

Stellen Sie die Sanduhr für alle Spieler gut sichtbar neben das Spielbrett.

Legen Sie die 6 Formen-Plättchen sowie Papier und Stifte bereit.

## Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt das Spiel. Nacheinander führen alle Spieler im Uhrzeigersinn ihre Aktionsphasen wie folgt durch:

Der aktive Spieler dreht den Drehpfeil. Der Pfeil gibt das Kartenfeld „Wissen“ oder „Aktion“ vor. Zeigt der Pfeil zwischen zwei Kartenstapel, darf der Spieler zwischen diesen wählen.



Kartenfelder



Start- / Zielfeld

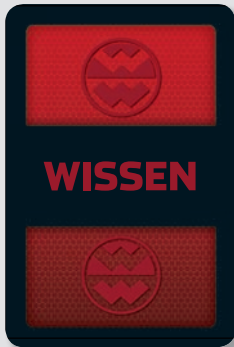


Karten

Der auf den aktiven Spieler folgende Spieler ist stets der „Spielmeister“: Er bedient die Sanduhr, zieht und verliert die Wissens- und Aktionskarten (Ausnahme: Aktionskarten „Erfinden & Kommunizieren“) und prüft die Antworten.

Der aktive Spieler versucht, die auf der Karte beschriebene Aufgabe zu lösen. Ist er erfolgreich, rückt seine Spielfigur auf dem Spielbrett im Uhrzeigersinn vor. Ereignisfelder können den Verlauf des Spiels zusätzlich beeinflussen.

Derjenige Spieler, der als erster wieder sein Start-/ Zielfeld erreicht oder überschreitet, gewinnt.



Wissenskarte

## Wissenskarten

Wissenskarten enthalten je eine Frage und 4 mögliche Antworten. Der Spielmeister nimmt die obere Karte vom Stapel und verliert die Frage und die möglichen Antworten. Spielen drei oder mehr Spieler das Spiel, kann sich der aktive Spieler zwischen 2 Möglichkeiten entscheiden:

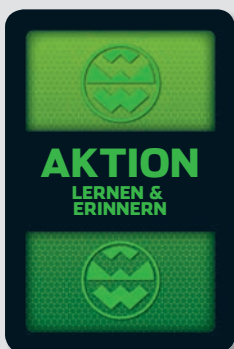
### 1. Selbst antworten

Der aktive Spieler beantwortet die Frage selbst. Hat er die Frage richtig beantwortet, darf er seine Spielfigur um 1, 2 oder 3 Steps weiterrücken. Die Anzahl der Steps, die ein erfolgreicher Spieler vorrücken darf, ist jeweils auf Wissenskarten angegeben. Ist die Antwort falsch, verbleibt die Spielfigur auf dem Feld.

### 2. Helfen lassen

Der aktive Spieler beantwortet die Frage nicht selbst, sondern lässt sich helfen. Hierzu dreht er erneut den Drehpfeil. Derjenige Spieler, in dessen Richtung der Pfeil nun zeigt, darf die offene Frage beantworten – ausgenommen der Spielmeister. Zeigt der Pfeil auf diesen oder den aktiven Spieler, wird erneut gedreht. Beantwortet der helfende Spieler die Frage richtig, rücken die Figuren beider Spieler je 1 Step vor. Beantwortet er sie nicht oder falsch, verbleiben beide Figuren auf ihren Feldern.

Spiele nur zwei Spieler das Spiel, entfällt Möglichkeit 2.



Aktionskarte: Lernen & Erinnern

## Aktionskarten

Die Aktionskarten sind in vier Bereiche aufgeteilt: „Lernen und Erinnern“, „Erfinden und Kommunizieren“, „Einschätzen und Zuordnen“, „Erkennen und Durchschauen“. Aktionskarten werden in der Regel vom Spielmeister

gezogen. Eine Ausnahme bilden die pinkfarbenen Aktionskarten „Erfinden und Kommunizieren“, die vom aktiven Spieler selbst gezogen werden. Aufgaben aus Aktionskarten können grundsätzlich nicht an andere Mitspieler weitergegeben werden.

### **Aktionskarten „Lernen und Erinnern“**

Der Spielmeister nimmt die obere Karte vom grünen Kartenstapel und verrät zunächst, welche Kartenart gezogen wurde. In dem Stapel verbergen sich zwei Arten von Karten: Figuren und Begriffe.

#### 1. Figuren

Bei einer Figuren-Karte legt der aktive Spieler sich die 6 Formen-Plättchen (1 Rechteck, 1 Quadrat, 4 Dreiecke) bereit. Der Spielmeister zeigt dem aktiven Spieler die Karte. Darauf ist eine Figur abgebildet, die sich aus den 6 Formen der Plättchen zusammensetzt. Der aktive Spieler darf sich diese Figur 30 Sekunden lang (Sanduhr) einprägen, dann wird die Karte verdeckt. Mit Hilfe der Formen-Plättchen versucht der Spieler, binnen weiterer 30 Sekunden (Sanduhr) die Figur aus dem Gedächtnis nachzulegen. Gelingt es dem Spieler, die Figur originalgetreu nachzulegen, darf er seine Spielfigur 2 Steps vorrücken. Gelingt es ihm nicht, verbleibt diese auf ihrem Feld.

#### 2. Begriffe

Der aktive Spieler legt sich Papier und Stift bereit. Der Spielmeister zeigt dem aktiven Spieler die Karte. Darauf sind 10 Begriffe abgebildet. Der aktive Spieler darf sich diese 30 Sekunden lang (Sanduhr) einprägen, dann wird die Karte verdeckt. Er hat nun weitere 30 Sekunden Zeit (Sanduhr), um aus dem Gedächtnis möglichst viele Begriffe zu notieren. Nach Auswertung bewegt der aktive Spieler seine Spielfigur wie folgt:

0-3 richtige Begriffe: 1 Step zurück

4-5 richtige Begriffe: Die Spielfigur verbleibt auf ihrem Feld

6-7 richtige Begriffe: 1 Step vor

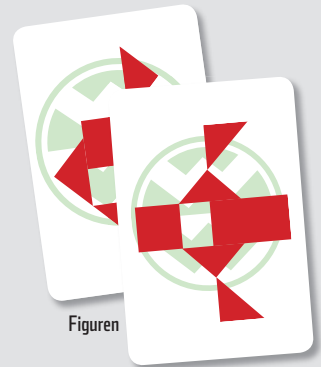
8-9 richtige Begriffe: 2 Steps vor

10 richtige Begriffe: 2 Steps vor, und der aktive Spieler bekommt (falls noch vorhanden) 1 Joker-Stein von einem Spieler seiner Wahl.

### **Aktionskarten „Erfinden und Kommunizieren“**

Der aktive Spieler selbst nimmt die obere Karte verdeckt vom pinkfarbenen Kartenstapel. Auf der Karte sind 2 Begriffe abgebildet.

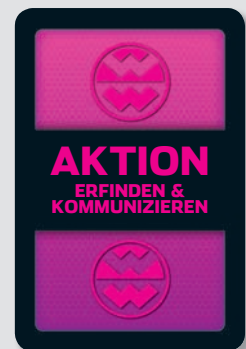
Spielen drei oder mehr Spieler das Spiel, kann sich der aktive Spieler zwischen 2 Möglichkeiten entscheiden:



Figuren



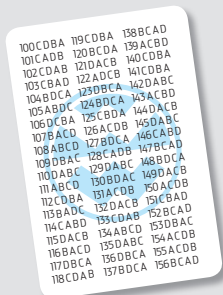
Begriffe



Aktionskarte: Erfinden & Kommunizieren



Aktionskarte: Einschätzen & Zuordnen



Prüfkarte



Aktionskarte: Erkennen & Durchschauen

## 1. Erzählen

Der aktive Spieler hat 1 Minute Zeit (2 x Sanduhr), eine frei erfundene Geschichte zu erzählen. In diese Geschichte muss er beide Begriffe so geschickt einbauen, dass die Mitspieler diese möglichst nicht erraten. Aufzählungen sind dabei nicht erlaubt. Nach Ablauf der Zeit dreht der aktive Spieler den Drehpfeil. Der Spieler, in dessen Richtung der Pfeil zeigt, nennt 2 Begriffe, die er auf der Karte vermutet. Der Spielmeister wertet die Aktion wie folgt aus:

Pro erratenen Begriff rückt der gegnerische Spieler seine Spielfigur 1 Step vor. Pro nicht erratenen Begriff rückt der aktive Spieler seinen Spielstein 1 Step vor. Pro Begriff, den der aktive Spieler nicht in die Geschichte integriert hat, rückt dieser seine Spielfigur um 1 Step zurück.

## 2. Pantomime

Der aktive Spieler hat jeweils 30 Sekunden Zeit (Sanduhr), um nacheinander die 2 Begriffe pantomimisch darzustellen. Der Spieler darf dabei nicht Sprechen und nicht auf Gegenstände, Körperteile oder Mitspieler zeigen. Alle gegnerischen Spieler dürfen mitraten. Wer zuerst die richtige Antwort nennt, rückt seine Spielfigur um 1 Step vor. Pro erratenen Begriff rückt auch der aktive Spieler seine Figur um 1 Step vor.

Spielen nur zwei Spieler das Spiel, entfällt Möglichkeit 2.

## Aktionskarten „Einschätzen und Zuordnen“

„Einschätzen und Zuordnen“ ist eine offene Runde, bei der alle Spieler mitraten dürfen. Der Spielmeister verliert die Aufgabe und legt die Karte dann offen für alle sichtbar aus. Es gilt, Ereignisse den passenden Jahreszahlen chronologisch zuzuordnen. Jeder Spieler notiert verdeckt seine Antwort auf einem Stück Papier. Der Spielmeister überprüft die Antworten wie folgt:

Auf der Aktionskarte befindet sich (links oben) eine dreistellige Prüfnummer. Auf den beiden schwarzen Prüfkarten finden sich sämtliche Prüfnummern zusammen mit den Lösungsbuchstaben A, B, C und D in der jeweils richtigen Reihenfolge.

Hat nur 1 Spieler die richtige Antwort notiert, rückt dieser seinen Spielstein 2 Steps vor. Haben mehrere Spieler die Frage richtig beantwortet, rückt jeder dieser Spieler seinen Spielstein 1 Step vor. Ist keine Antwort richtig, verbleiben alle Spielsteine auf ihren Feldern.

## Aktionskarten „Erkennen und Durchschauen“

Der Spielmeister nimmt die obere Karte vom gelben Kartenstapel und verliert die Aufgabe. Löst der aktive Spieler die Aufgabe, rückt er seine Spielfigur 2

Steps vor.

Handelt es sich bei der Karte um ein optisches Rätsel, zeigt der Spielmeister dem aktiven Spieler 30 Sekunden lang (Sanduhr) die Karte und kontrolliert dann die Antwort mithilfe der Prüfkarten.

## Joker

Jeder Spieler (bzw. jedes Team) erhält zu Beginn des Spiels 3 Joker-Steine, die er beliebig in seinen Aktionsphasen einsetzen kann. Zeigt der Drehpfeil des aktiven Spielers auf ein von ihm unerwünschtes Kartenfeld, kann er einen Joker einsetzen, um den Pfeil erneut zu drehen. Jeder Joker darf im Spiel nur einmal verwendet werden.

## Ereignisfelder

Im Verlauf des Spiels enden die Züge der Spielfiguren manchmal auf besonders markierten Ereignisfeldern. Für die Spieler wirken sich die Ereignisfelder wie folgt aus:

### Ereignisfeld Joker

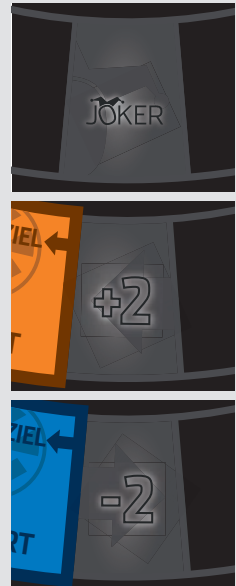
Der Spieler bekommt sofort (soweit noch vorhanden) 1 Joker-Stein von einem gegnerischen Spieler seiner Wahl. Er kann den Joker beliebig in einer seiner nächsten Aktionsphasen einsetzen.

### Ereignisfeld +2

Darf der Spieler am Ende seiner nächsten Aktionsphase oder einer offenen Runde seine Spielfigur vorrücken, da er eine Aufgabe lösen konnte, rückt er seine Spielfigur 2 zusätzliche Steps vor. Ansonsten verfällt der Bonus.

### Ereignisfeld -2

Darf der Spieler am Ende seiner nächsten Aktionsphase seine Spielfigur nicht vorrücken, da er die Aufgabe nicht lösen konnte, setzt er seine Spielfigur 2 Steps zurück. Müsste er die Spielfigur aufgrund seines schlechten Ergebnisses ohnehin um 1 Step zurücksetzen, erhöht sich die Anzahl der Felder, die er zurückziehen muss, auf 3.



Ereignisfelder

**Welt der Wunder wünscht viel Erfolg!**



**© 2010 WdW  
Productions GmbH**  
Rosenheimer Str. 145 f  
D-81671 München

**© Schmidt Spiele GmbH**  
Postfach 470434  
D-12313 Berlin

