3. Landung auf einem Planeten

Erreicht ein Spieler einen Planeten, muss er auf jeden Fall anhalten – unabhängig davon, ob er mit genauer Augenzahl auf dem Planeten landet oder den Planeten mit der gewürfelten Augenzahl überschreiten würde. Nun wird ihm aus dem entsprechenden Spezialgebiet eine Frage gestellt. Auf einem Planeten dürfen mehrere Figuren gleichzeitig stehen.

a) Beantwortet der Spieler die Frage richtig, erhält er einen Planetenring in der Farbe des erreichten Planeten:

Mars: rot
Jupiter: gelb
Saturn: hellblau
Uranus: grün
Neptun: orange
Pluto: violett

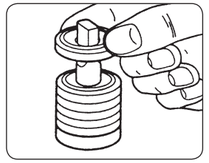


Abb. 5

Der Planetenring wird über die Spielfigur gestülpt (Abb. 5). Der Spieler spielt weiter oder beendet seinen Zug (siehe grau unterlegten Kasten).

b) Beantwortet der Spieler die Planetenfrage falsch, muss er seine Figur sieben Felder zurückziehen. Ist dieses Feld besetzt, muss er so weit zurück, bis er ein freies Feld findet. Sein Zug ist damit beendet.

DURCH FREIWURF PLANET ERREICHT

Nach einem Freiwurf rückt der Spieler um die gewürfelte Augenzahl vor, und sein Zug ist zu Ende. Allerdings kann man mit einem Freiwurf nicht über einen Planeten hinweg ziehen. Wird ein Planet erreicht, muss der Spieler dort anhalten und eine Frage zum Spezialgebiet beantworten. Wenn er richtig antwortet, bleibt er dort stehen und erhält den entsprechenden Planetenring. Antwortet er falsch, muss er sieben Felder zurück (vgl. Punkt 3).

ENDPHASE

Alle Spieler entfernen sich während ihres Weltraumflugs immer weiter von der Erde und sammeln auf ihrem Weg von Planet zu Planet die entsprechenden Ringe. Erreicht ein Spieler den Planeten Pluto, muss er eine letzte Spezialfrage beantworten. Antwortet er falsch, muss er - wie üblich - sieben Felder zurück. Beantwortet er die Planetenfrage richtig, erhält der Spieler seinen letzen Planetenring, zieht ein Feld vor und steht nun auf dem ersten weißen Feld. Damit ist sein Zug beendet.
Bei seinem nächsten Zug muss der Spieler, ohne zu würfeln, eine Frage zum Allgemeinwissen beantworten. Antwortet er richtig, rückt er ein Feld vor und darf eine weitere Frage beantworten. Bis er Galaxia erreicht, darf er pro Zug bis zu drei Fragen beantworten.
Antwortet der Spieler auf dem Weg von Pluto zu Galaxia dreimal hintereinander richtig, darf er zusätzlich ein weiteres Feld vorrücken. Damit endet sein Zug. Beantwortet der Spieler eine Frage falsch, bleibt er auf dem Feld stehen und wartet auf seinen nächsten Zug.

ENDE DER PARTIE

Wer als Erster die sechs Planetenringe gesammelt und den Planeten Galaxia erreicht hat, gewinnt.

ÜBERBLICK ÜBER DIE SPIELFELD-ARTEN

LANDUNG AUF	ANTWORT RICHTIG	FALSCH
a) einem Feld mit: Es wird eine Frage zum Allgemeinwissen gestellt.	**Es darf erneut gewürfelt und gezogen werden.** Eine neue Frage wird gestellt. Spätestens nach der dritten Frage ist der Zug beendet.	**Stehen bleiben.** Der Zug ist beendet.
b) einem Meteorfeld: Es wird eine Frage zum Spezialwissen gestellt.	**Zwei Felder vorrücken.** Dann darf erneut gewürfelt werden. Eine neue Frage wird gestellt. Spätestens nach der dritten Frage ist der Zug beendet.	**Zwei Felder zurück.** Der Zug ist beendet.
c) einem Planeten außer Pluto: Es wird eine Frage zum Spezialwissen gestellt.	**Erhalt des Planetenrings.** Dann darf erneut gewürfelt werden. Eine neue Frage wird gestellt. Spätestens nach der dritten Frage ist der Zug beendet.	**Sieben Felder zurück.** Der Zug ist beendet.
d) Pluto: Es wird eine Frage zum Spezialgebiet Sport & Spiel gestellt.	**Erhalt des letzten Planetenrings.** Ein Feld vorrücken. Der Zug ist beendet.	**Sieben Felder zurück.** Der Zug ist beendet.
e) einem weißen Feld: Es wird eine Frage zum Allgemeinwissen gestellt.	**Ein Feld vorrücken.** Ohne zu würfeln wird eine neue Frage gestellt. Spätestens nach der dritten Frage ist der Zug beendet.	**Stehen bleiben.** Der Zug ist beendet.

Drei richtige Antworten hintereinander
Der Spieler erhält einen Freiwurf: Er würfelt noch einmal und zieht die entsprechende Augenzahl vorwärts, ohne eine weitere Frage beantworten zu müssen.
Ausnahme: Landung auf einem Weltenfeld.

Drei richtige Antworten hintereinander im Bereich zwischen Tiefseewelt und Zielfeld
Der Spieler zieht zusätzlich ein weiteres Feld vorwärts.

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, the Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., Alle Rechte vorbehalten.
www.jumbo.eu, Made in The Netherlands.

Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile, an denen Kinder ersticken können und ist ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr.
Schachtel mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.

SPIELREGELN

Spiel des Wissens

Spaß und Spannung für die ganze Familie
6 verschiedene Kategorien:
Märchen & Geschichten
Helden & Schurken
Cartoons & Fernsehen
Wort- & Sprachspiele
Tiere
Sport & Spiel

SPIELREGELN

INHALT

– 1 Spielbrett
– 1 Würfel
– 1 Kartenspender im Unterteil der Schachtel
– 6 Spielfiguren (in 6 verschiedenen Farben)
– 36 Ringe (jeweils 6 in 6 verschiedenen Farben)
– 126 Fragekarten Allgemeinwissen
– 126 Fragekarten Spezialwissen (je 21 Karten in 6 verschiedenen Kategorien)

SPIELIDEE

Über die Planeten unseres Sonnensystems wissen wir nur wenig. Auf immer neuen Weltraumflügen werden die Atmosphäre von Jupiter und Merkur mit Temperaturunterschieden von +400° bis -100° Celsius erkundet. Mehrere unbemannte Raumsonden haben auch schon den Mars untersucht: Wissenschaftler schließen nicht aus, dass auf ihm primitives Leben in Form von Bakterien existieren kann. ***Im Spiel des Wissens*** fliegen die Spieler als Astronauten von der Erde zu immer weiter entfernten Planeten.
Das Spielbrett zeigt eine vereinfachte zweidimensionale Darstellung unseres Sonnensystems. Venus und Merkur sind auf dem Spielbrett nicht eingezeichnet, weil sie der Sonne näher sind als der Erde. Der am weitesten entfernte Planet auf dem Spielbrett ist Galaxia. Auf einer richtigen Himmelskarte wird man ihn vergebens suchen, doch in diesem Spiel ist er der unbekannte Planet, den jeder Astronaut entdecken möchte. Viele knifflige Fragen sind zu lösen, um ihn zu erreichen. Die Astronauten müssen ein gutes Allgemeinwissen haben und außerdem viele spezielle Fragen beantworten. Das Wichtigste: Sie geben nicht auf, auch wenn sie nicht auf jede Frage sofort eine Antwort wissen.
Bei dieser galaktischen Wissensreise sollte man jedoch auch gut zuhören und bei den Fragen der anderen Spieler mitdenken, denn auf diese Weise lernt man für die nächsten Partien hinzu. Kinder und Erwachsene können das Spiel des Wissens auch problemlos gemeinsam spielen, denn es sind Fragen aus verschiedensten Wissensgebieten und für alle Altersgruppen dabei.
Spiel des Wissens – das spannende Quizspiel für die ganze Familie!

ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler versucht, als Erster sechs verschiedene Weltenringe zu sammeln und das Zielfeld zu erreichen.

SPIELVORBEREITUNG

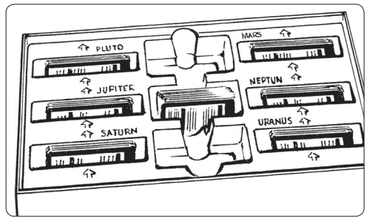
Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie in der Mitte des Spielbretts auf den Ausgangsplaneten, die Erde. Die Planetenringe kommen in das innere große Fach des Schachteleinsatzes (Abb.1).

Die Karten

Auf jeder Karte stehen vier Fragen. Die ersten beiden sind einfach und für Kinder zwischen 8 und 12 Jahren geeignet. Die letzen beiden Fragen einer Karte sind schwierig und für Jugendliche und Erwachsene gedacht.
Vor Spielbeginn wird entschieden, welche Mitspieler die einfachen Fragen und welche die schwierigen Fragen beantworten. Besonders viel Spaß macht das Spiel, wenn weder zu leichte noch zu schwierige Fragen gewählt werden.
Bei jedem Durchgang teilt der gefragte Spieler mit, ob er Frage 1 oder Frage 2 aus seinem gewählten Schwierigkeitsgrad beantworten möchte.
Die Fragekarten zum Spezialwissen sind in sechs Kategorien mit je 21 Karten unterteilt. Jede Kategorie ist einer Farbe und einem Planeten zugeordnet:

Mars (rot):	Märchen & Geschichten
Jupiter (gelb):	Helden & Schurken
Saturn (hellblau):	Cartoons & Fernsehen
Uranus (grün):	Wort- & Sprachspiele
Neptun (orange):	Tiere
Pluto (violett):	Sport & Spiel

Abb. 1



Die 21 Karten eines Planeten werden in das jeweils dafür vorgesehene Fach im Schachteleinsatz gesteckt (Abb. 1).
Die 126 Fragekarten zum Allgemeinwissen kommen in das mittlere Fach der Schachtel (Abb. 1).

SPIELABLAUF

Jeder Spieler würfelt einmal. Wer die höchste Zahl hat, beginnt, würfelt erneut und zieht seine Spielfigur entsprechend der gewürfelten Augenzahl auf den Spielfeldern in den Weltraum hinaus. Erreicht ein Spieler ein Feld, das bereits besetzt ist, zieht er seine Spielfigur auf das nächste freie Feld vor. Auf den Planeten dürfen jedoch beliebig viele Figuren stehen.
Je nachdem, auf welchem Feld die Figur gelandet ist, wird eine entsprechende Fragekarte gezogen (siehe unten). Die Fragen stellt grundsätzlich der rechte Nachbar des Spielers, der gerade an der Reihe ist.

Weiß der Spieler die richtige Antwort, darf er erneut würfeln und seine Figur entsprechend vorrücken. Das erreichte Feld entscheidet wiederum darüber, welche Fragekarte gezogen wird. Hat ein Spieler drei Fragen in Folge richtig beantwortet, endet sein Zug mit einem Freiwurf – das heißt, der Spieler darf ein letztes Mal würfeln und seine Figur vorwärts ziehen, ohne eine neue Frage beantworten zu müssen. Landet er dabei jedoch auf einem Planetenfeld, wird ihm noch eine weitere Frage gestellt. Sobald ein Spieler eine falsche Antwort gibt, ist sein Zug auf jeden Fall beendet, und er muss die Anweisungen für die jeweilige Spielfeld-Art befolgen (folgend).

DIE VERSCHIEDENEN SPIELFELD-ARTEN

1. Landung auf Feldern mit einem Kreis
Landet eine Spielfigur auf einem Feld, das von einem Kreis umgeben ist, muss der Spieler eine Frage aus dem Bereich Allgemeinwissen beantworten. Der Spieler erinnert den Fragesteller daran, welchen Schwierigkeitsgrad er zu Beginn der Partie gewählt hat, und teilt ihm mit, ob er Frage 1 oder 2 beantworten möchte.

Der fragende Nachbar zieht nun eine entsprechende Karte aus dem mittleren Fach in der Schachtel und liest die Frage vor. Nach der Beantwortung wird die Karte auf jeden Fall wieder zurückgesteckt (Abb. 2 und 3).

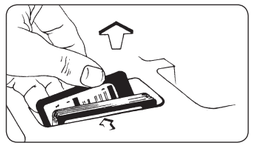


Abb. 2

Abb. 3

Antwortet der Spieler richtig, ist er weiter an der Reihe (siehe grau unterlegten Kasten).
Antwortet er falsch, bleibt der Spieler auf seinem Feld stehen, und sein Zug ist beendet. In diesem Fall geht die Partie mit seinem linken Nachbarn weiter.

2. Landung auf Meteorfeldern
Erreicht der Spieler ein Meteorfeld (Abb. 4), muss er eine Frage aus dem entsprechenden Spezialgebiet beantworten. Da der Spieler bei seinem Weltraumflug zuerst den Mars (rot) anfliegt, wird das zunächst eine Frage aus dem Bereich Märchen & Geschichten sein, wenn er auf einem roten Meteorfeld landet. Beantwortet der Spieler die Frage richtig, darf er zwei Felder vorrücken und erneut würfeln, um seinen Zug fortzusetzen oder zu beenden (siehe grau unterlegten Kasten).
Antwortet der Spieler falsch, muss er zwei Felder zurückgehen, und sein Zug ist beendet. Falls das Feld, auf dem seine Figur landet, von einem Mitspieler besetzt ist, muss er von dort aus bis zum nächsten freien Feld zurückziehen.

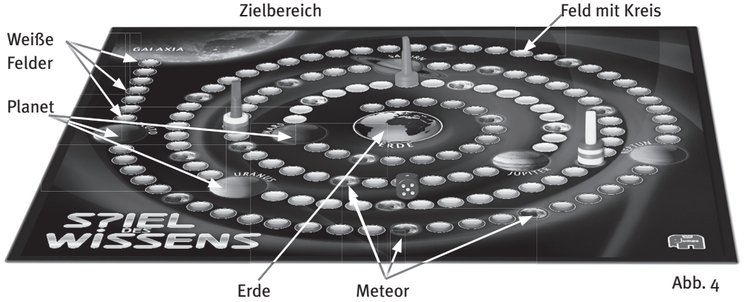


Abb. 4