



Spiel des Wissens

Spielanleitung – kurz erklärt

Spiel des Wissens ist ein Quizspiel für Kinder und Erwachsene gemeinsam. Ihr reist als Astronauten von der Erde durch das Sonnensystem und beantwortet unterwegs Fragen aus dem Allgemeinwissen und aus 6 Spezialgebieten. Wer alle 6 Planetenringe einsammelt und als Erster den erdachten Planeten Galaxia erreicht, gewinnt.

Spielziel

Sammle als Erster die 6 Planetenringe und erreiche danach das Zielfeld Galaxia.

Vorbereitung

Alle stellen ihre Figur auf die Erde in der Mitte des Bretts. Die Ringe kommen ins große innere Fach des Schachteinsatzes, die Fragekarten in die passenden Fächer. Vorher legt ihr fest, wer die leichten und wer die schweren Fragen bekommt.

So spielt ihr

- 1 Würfle und ziehe deine Figur nach außen. Ein besetztes Feld überspringst du bis zum nächsten freien.
- 2 Dein rechter Nachbar liest dir eine Frage vor. Die Art hängt vom Feld ab: Kreisfeld heißt Allgemeinwissen, Meteor oder Planet heißt Spezialwissen.
- 3 Richtig geantwortet? Dann würfelst du erneut. Falsch? Dein Zug endet, und du befolgst die Anweisung des Feldes.
- 4 Auf einem Planeten musst du immer anhalten. Für eine richtige Antwort bekommst du dort den Ring, für eine falsche gehst du 7 Felder zurück.
- 5 Nach 3 richtigen Antworten in Folge gibt es einen Freiwurf ohne Frage.
- 6 Ab Pluto geht es ohne Würfel weiter. Jede richtige Antwort bringt dich 1 weißes Feld näher an Galaxia.

So gewinnt ihr

Wer zuerst alle 6 Ringe besitzt und Galaxia erreicht, hat gewonnen.

Spielziel

Jede Spielerin und jeder Spieler fliegt als Astronaut von der Erde aus immer weiter ins All hinaus. Unterwegs liegen 6 Planeten, und auf jedem wartet eine Frage aus einem festen Spezialgebiet. Für jede richtig beantwortete Planetenfrage bekommst du einen Ring in der Farbe des Planeten. Ziel ist es, als Erster alle 6 Ringe zu tragen und danach das Zielfeld Galaxia zu erreichen.

Spielmaterial

1 Spielbrett

1 Würfel

1 Kartenspender

6 Spielfiguren

36 Planetenringe

126 Fragekarten Allgemeinwissen

126 Fragekarten Spezialwissen

Spielaufbau

- Jeder sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf die Erde. Sie liegt in der Mitte des Spielbretts.
- Die 36 Planetenringe kommen in das große innere Fach des Schachteleinsatzes.
- Die 126 Karten mit Allgemeinwissen steckt ihr in das mittlere Fach der Schachtel.
- Die Spezialkarten sortiert ihr nach Kategorie. Es gibt sechs Kategorien mit je 21 Karten, und jede ist einem Planeten und einer Farbe zugeordnet: Zum roten Mars gehört die Kategorie Märchen und Geschichten, zum gelben Jupiter Helden und Schurken, zum hellblauen Saturn Cartoons und Fernsehen. Der grüne Uranus steht für Wortspiele und Sprachspiele, der orangefarbene Neptun für Tiere und der violette Pluto für Sport und Spiel.
- Jeder Kategoriestapel kommt in das dafür vorgesehene Fach im Einsatz.
- Auf jeder Karte stehen 4 Fragen. Frage 1 und 2 sind leicht und für Kinder von 8 bis 12 Jahren gedacht, Frage 3 und 4 sind schwer und richten sich an Jugendliche und Erwachsene.
- Legt vor dem Start fest, wer die leichten und wer die schweren Fragen beantwortet. Die Anleitung rät, die Stufe so zu wählen, dass es weder zu leicht noch zu schwer wird.

Spielbeginn

Alle würfeln einmal. Wer die höchste Zahl hat, beginnt. Diese Person würfelt gleich noch einmal und zieht ihre Figur um die gewürfelte Augenzahl von der Erde weg ins All.

Spielablauf

Grundprinzip

Du würfelst und ziehst deine Figur um die Augenzahl vorwärts. Ist das Zielfeld schon von einer anderen Figur belegt, rückst du bis zum nächsten freien Feld weiter. Nur auf Planeten dürfen beliebig viele Figuren gleichzeitig stehen.

Das Feld, auf dem du landest, bestimmt die Art der Frage. Die Frage stellt immer dein rechter Nachbar. Antwortest du richtig, darfst du erneut würfeln und ziehen. Das neue Feld bestimmt wieder die nächste Frage. Antwortest du falsch, ist dein Zug sofort vorbei, und du befolgst die Anweisung für die jeweilige Feldart. Danach ist dein linker Nachbar dran.

Drei richtige Antworten in Folge

Hast du in einem Zug 3 Fragen nacheinander richtig beantwortet, endet dein Zug mit einem Freiwurf. Du würfelst ein letztes Mal und ziehst vorwärts, ohne eine weitere Frage zu bekommen. Landest du dabei auf einem Planeten, musst du dort trotzdem noch eine Frage beantworten.

Wie eine Frage abläuft

- 1 Du erinnerst den Fragesteller an deinen Schwierigkeitsgrad.
- 2 Du sagst, ob du Frage 1 oder Frage 2 deiner Stufe hören möchtest.
- 3 Dein rechter Nachbar zieht die Karte aus dem passenden Fach und liest die Frage vor.
- 4 Nach deiner Antwort wandert die Karte in jedem Fall zurück in ihr Fach.

Feld mit Kreis

Hier bekommst du eine Frage zum Allgemeinwissen aus dem mittleren Fach. Bei einer richtigen Antwort spielst du weiter und würfelst erneut. Bei einer falschen Antwort bleibst du stehen, und dein Zug ist beendet.

Meteorfeld

Auf einem Meteorfeld bekommst du eine Spezialfrage. Die Farbe des Feldes zeigt die Kategorie an. Da der erste Planet auf dem Weg der rote Mars ist, gibt es auf einem roten Meteorfeld zum Beispiel eine Frage aus Märchen & Geschichten.

- Richtig: Du rückst 2 Felder vor und darfst danach erneut würfeln.
- Falsch: Du gehst 2 Felder zurück, und dein Zug ist beendet. Ist das Feld besetzt, ziehst du weiter zurück bis zum nächsten freien Feld.

Planet

Einen Planeten darfst du nie überspringen. Egal, ob du ihn genau triffst oder mit deiner Augenzahl darüber hinausziehen könntest: Du hältst dort an. Dann bekommst du eine Frage aus dem Spezialgebiet dieses Planeten.

- Richtig: Du bekommst den Ring in der Planetenfarbe und stülpst ihn über deine Figur. Danach würfelst du erneut oder beendest deinen Zug, je nachdem, wie viele Fragen du in diesem Zug schon richtig hattest.
- Falsch: Du musst 7 Felder zurück. Ist dieses Feld besetzt, gehst du weiter zurück bis zum nächsten freien Feld. Dein Zug ist beendet.

Die Ringfarben: Mars rot, Jupiter gelb, Saturn hellblau, Uranus grün, Neptun orange, Pluto violett.

Freiwurf und Planeten

Auch mit einem Freiwurf kannst du keinen Planeten überfliegen. Erreichst du einen Planeten, hältst du an und beantwortest die Spezialfrage. Bei einer richtigen Antwort bleibst du stehen und erhältst den Ring. Bei einer falschen Antwort geht es die üblichen 7 Felder zurück.

Endphase ab Pluto

Pluto ist der letzte Planet. Dort bekommst du eine Frage aus Sport & Spiel.

- Falsch: 7 Felder zurück, wie bei jedem Planeten.
- Richtig: Du bekommst den sechsten Ring, ziehst 1 Feld vor und stehst auf dem ersten weißen Feld. Dein Zug ist beendet.

Ab jetzt wird nicht mehr gewürfelt. In jedem weiteren Zug bekommst du direkt eine Frage zum Allgemeinwissen. Antwortest du richtig, rückst du 1 Feld vor und bekommst die nächste Frage. Pro Zug darfst du höchstens 3 Fragen beantworten. Hast du alle 3 richtig, gibt es als Belohnung noch 1 zusätzliches Feld, dann ist dein Zug vorbei. Bei einer falschen Antwort bleibst du stehen und wartest auf deinen nächsten Zug.

Der Spielzug

- 1 Würfle und ziehe deine Figur um die Augenzahl vorwärts. Ein besetztes Feld überspringst du, an einem Planeten hältst du immer an.
- 2 Dein rechter Nachbar stellt dir die Frage, die zum Feld passt. Vorher nennst du deinen Schwierigkeitsgrad und wählst Frage 1 oder 2.
- 3 Bei einer richtigen Antwort führst du die Aktion des Feldes aus und würfelst erneut. Zurück zu Schritt 1.
- 4 Nach der dritten richtigen Antwort in Folge würfelst du ein letztes Mal und ziehst ohne neue Frage. Nur ein Planet unterbricht das mit einer weiteren Frage.
- 5 Bei einer falschen Antwort endet dein Zug sofort. Du bleibst stehen, gehst 2 Felder zurück (Meteor) oder 7 Felder zurück (Planet).
- 6 Der linke Nachbar ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Auf besetzte Felder darf nicht gezogen werden. Vorwärts rückst du auf das nächste freie Feld, rückwärts gehst du bis zum nächsten freien Feld zurück.
- Planeten sind davon ausgenommen. Dort dürfen beliebig viele Figuren stehen.
- Ein Planet darf nie übersprungen werden, auch nicht mit einem Freiwurf. Du hältst dort in jedem Fall an.
- Eine falsche Planetenantwort kostet 7 Felder, eine falsche Meteorantwort 2 Felder.
- Pro Zug darfst du höchstens 3 Fragen beantworten. Danach folgt der Freiwurf, in der Endphase stattdessen 1 Bonusfeld.
- Beantwortete Karten werden nicht aussortiert, sondern kommen zurück in ihr Fach.
- Ab dem ersten weißen Feld hinter Pluto wird nicht mehr gewürfelt. Es zählt nur noch das Antworten.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald jemand mit allen 6 Planetenringen an der Figur das Zielfeld Galaxia erreicht. Diese Person gewinnt sofort. Zu einem Gleichstand sagt die Anleitung nichts, weil immer nur eine Person am Zug ist und Galaxia zuerst erreichen kann.

Tipps

- Wählt den Schwierigkeitsgrad passend. Die Anleitung selbst weist darauf hin, dass zu leichte und zu schwere Fragen den Spaß verderben.
- Hört bei den Fragen der anderen mit. Die Karten kommen nach jeder Antwort zurück in ihr Fach und können später erneut gezogen werden.
- Die Farbe eines Meteorfelds verrät dir die Kategorie. So weißt du vor dem Vorlesen, worauf du dich einstellen musst.
- Der Freiwurf bringt dich ohne Frage weiter, endet aber spätestens am nächsten Planeten. Dort wartet wieder eine Spezialfrage.

Häufige Fragen

Muss ich auf einem Planeten anhalten, wenn ich mehr gewürfelt habe?

Ja. An einem Planeten hältst du immer an, auch wenn deine Augenzahl weiter reichen würde. Das gilt auch für den Freiwurf.

Was passiert, wenn mein Zielfeld besetzt ist?

Vorwärts ziehst du auf das nächste freie Feld. Musst du zurück und das Feld ist belegt, gehst du weiter zurück bis zum nächsten freien Feld. Nur auf Planeten dürfen mehrere Figuren stehen.

Wer liest die Fragen vor?

Immer der rechte Nachbar der Person, die gerade am Zug ist.

Wie viele Fragen darf ich in einem Zug beantworten?

Höchstens 3. Nach der dritten richtigen Antwort in Folge würfelst du noch einmal und ziehst ohne weitere Frage. Landest du dabei auf einem Planeten, bekommst du dort trotzdem eine Frage.

Darf ich mit dem Freiwurf über einen Planeten hinwegziehen?

Nein. Erreichst du mit dem Freiwurf einen Planeten, hältst du dort an und beantwortest die Spezialfrage.

Was passiert bei einer falschen Antwort auf einem Planeten?

Du ziehst 7 Felder zurück, bei Bedarf bis zum nächsten freien Feld. Dein Zug ist damit beendet. Das gilt auch auf Pluto.

Darf ich mir aussuchen, welche Frage ich bekomme?

Du wählst nur die Nummer: Frage 1 oder Frage 2 innerhalb deines Schwierigkeitsgrads. Das sagst du, bevor die Karte gezogen wird.

Kommen beantwortete Karten aus dem Spiel?

Nein. Jede Karte wird nach der Antwort wieder in ihr Fach gesteckt.

Wie geht es nach Pluto weiter?

Nach dem sechsten Ring rückst du 1 Feld auf das erste weiße Feld vor. Ab dann wird nicht mehr gewürfelt. Jede richtige Frage zum Allgemeinwissen bringt dich 1 Feld weiter, bis zu 3 Fragen pro Zug.

Welche Kategorie wird auf einem Meteorfeld abgefragt?

Die Kategorie richtet sich nach der Farbe des Meteorfelds. Auf einem roten Meteorfeld vor dem Mars gibt es zum Beispiel eine Frage aus Märchen & Geschichten.

Informationen zum Spiel

Verlag	MB
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von MB, zuletzt geprüft am 19.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/spiel-des-wissens/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/spiel-des-wissens/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026