Welt der Hansestadt Hamburg

Das Quiz

INHALT

1 Spielplan
220 Fragen und Antworten
5 Michel-Miniaturen
4 Tipp-Tafeln
15 Tipp-Chips

DIE SPIELIDEE

Bei diesem Quizspiel erfahren Sie alles, was Sie schon immer zum Thema Hamburg 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

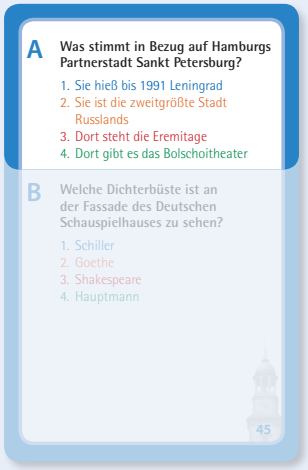
Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt, die **Tipp-Tafeln** werden nach aufsteigenden Zahlen um den Plan verteilt. Jeder Spieler erhält einen **Michel** und die drei **Tipp-Chips** seiner Farbe. Einigen Sie sich auf eine bestimmte Anzahl **Karten**, mit denen gespielt werden soll. Für 12 Fragen benötigen Sie ungefähr 45 Minuten. 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.

Es gibt zwei Arten von Fragen:

Fragen, auf die es eine bis drei richtige Antworten gibt



Zu jeder Frage gibt es vier Antworten, wobei die Anzahl der richtigen Antworten von Frage zu Frage unterschiedlich ist. Von einer bis drei korrekten Antworten ist alles möglich. Zuerst werden alle Antworten vorgelesen, um allen Spielern einen Überblick zu verschaffen. Danach beginnt das Platzieren der Tipp-Chips. Die erste Antwort wird erneut vorgelesen. Wer jetzt glaubt, dass diese Aussage richtig ist, setzt einen seiner Tipp-Chips mit der Seite ohne Zahl 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 einen seiner Tipp-Chips auf die Tipp-Tafel mit der Nummer 2. So geht es weiter, bis alle Antworten vorgelesen wurden. Sie haben die Möglichkeit, auf bis zu drei Antworten zu setzen. Mindestens eine Antwort ist immer falsch. Die Tipp-Chips werden reihum gesetzt. Es beginnt der linke Nachbar des Vorlesers. Der Vorleser darf natürlich auch mitspielen.

Fragen, deren Antworten in die richtige Reihenfolge gebracht werden müssen

Zu jeder Frage gibt es drei Antworten. **Alle** Antworten werden vorgelesen. Dann legt jeder Spieler seine Tipp-Chips von oben nach unten in der richtigen Reihenfolge so vor sich auf den Tisch, dass die Zahlen eins bis drei verdeckt sind.

Natürlich darf auch der Spieler, der vorliest, die Fragen beantworten.

DIE WERTUNG

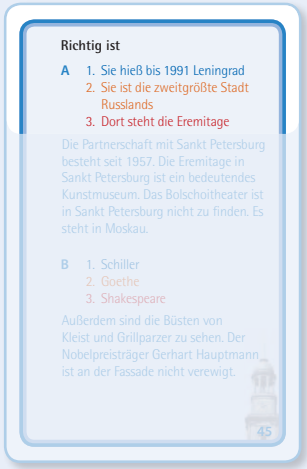
Nach dem Setzen der Tipp-Chips wird die Karte umgedreht und die richtigen Antworten werden vorgelesen.

Fragen, auf die es eine bis drei richtige Antworten gibt

Wer auf **eine oder mehr falsche** Antworten getippt hat, muss **alle** seine Tipp-Chips wieder zurücknehmen. Für diese Spieler gibt es in dieser Runde keine Punkte. Wer genau **eine** richtige Antwort hat, stellt seinen Michel auf das Startfeld. Wer mehrere richtige Antworten hat, zieht entsprechend weiter.
Später dürfen Sie Ihren Michel immer um so viele Felder im Uhrzeigersinn nach vorne setzen, wie Sie Tipp-Chips 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-Chips wieder zurück.


Richtig ist

A 1. Sie hieß bis 1991 Leningrad
2. Sie ist die zweitgrößte Stadt Russlands
3. Dort steht die Eremitage

Die Partnerschaft mit Sankt Petersburg besteht seit 1957. Die Eremitage in Sankt Petersburg ist ein bedeutendes Kunstmuseum. Das Bolschoitheater ist in Sankt Petersburg nicht zu finden. Es steht in Moskau.

B 1. Schiller
2. Goethe
3. Shakespeare

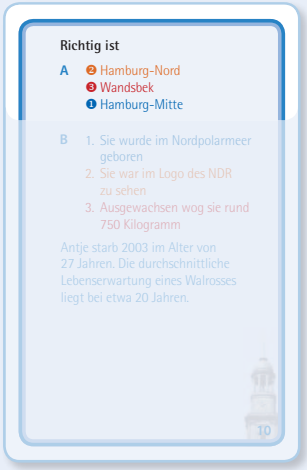
Außerdem sind die Büsten von Kleist und Grillparzer zu sehen. Der Nobelpreisträger Gerhart Hauptmann ist an der Fassade nicht verewigt.

45

© Fotos: www.pixelio.de, www.digitalstock.de, www.shotshop.com

Fragen, deren Antworten in die richtige Reihenfolge gebracht werden müssen

Die Spieler decken die Zahlenseite ihrer Tipp-Chips auf. Wer die richtige Reihenfolge vor sich liegen hat, darf mit seinem Michel drei Felder vorwärts gehen. Wer zwei Antworten vertauscht hat und nur eine Antwort korrekt eingeordnet hat, geht ein Feld vorwärts.


Richtig ist

A ❷ Hamburg-Nord
❸ Wandsbek
❶ Hamburg-Mitte

B 1. Sie wurde im Nordpolarmeer geboren
2. Sie war im Logo des NDR zu sehen
3. Ausgewachsen wog sie rund 750 Kilogramm

Antje starb 2003 im Alter von 27 Jahren. Die durchschnittliche Lebenserwartung eines Walrosses liegt bei etwa 20 Jahren.

10

Die nächsten Runden
Das Amt des Vorlesers geht im Uhrzeigersinn reihum. Die nächste Karte wird vorgelesen usw.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald die zu Beginn vereinbarte Zahl an Fragekarten gespielt worden ist. Wer jetzt mit seinem Michel in Führung liegt, hat gewonnen.
Das Spiel endet vorzeitig, wenn es einem Spieler gelingt, mit seinem Michel den letzten Michel zu überrunden.

VARIANTE VERDECKTES TIPPEN

Das Spiel verläuft wie oben beschrieben, mit einer Ausnahme: Bei Fragen auf die es eine bis drei richtige Antworten gibt, geben die Spieler ihre Antworten verdeckt ab. Hierfür liest der Vorleser eine Antwort vor. Alle Spieler entscheiden sich, ob die Antwort richtig oder falsch ist, halten eine geschlossene Hand in die Mitte und öffnen sie gleichzeitig. Hat ein Spieler einen Tipp-Chip in der Hand, legt er diesen auf die entsprechende Tipp-Tafel, hat ein Spieler keinen Chip in der Hand, hält er die Antwort für falsch und legt keinen Chip auf die entsprechende Tipp-Tafel. Dann liest der Vorleser die nächste Antwort vor.

© 2010 HUCH! & friends
Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
Design / Gestaltung: HUCH! & friends
www.huchandfriends.de