



Auswertung

Alle Spielchips, die auf der richtigen Antwort liegen, werden von ihrem Besitzer in den grauen Schlitz des Quizzomaten geworfen. Achtet darauf, dass die anderen Spieler den Wert der Chips beim Hineinwerfen nicht erkennen. Ist nur ein Chip von Robbi Robot übrig, werft ihr diesen in den weißen Schlitz des Quizzomaten.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe und zieht eine Karte.

Spielende

Sobald ihr alle Spielchips gesetzt habt und keine mehr vor euch liegen, ist das Spiel zu Ende. Hebt den Spielplan vom Quizzomaten. In der Spielschachtel befinden sich drei Fächer. Die Spielchips im mittleren Fach sind wertlos und bleiben liegen! Holt eure Spielchips aus dem **Fach unter dem Gewinnschlitz**. Nehmt auch die Spielchips von Robbi Robot aus seinem Fach heraus.

Jeder zählt die Zahlen auf seinen Spielchips zusammen. Das sind eure Gewinnpunkte. Spielchips mit negativem Wert müsst ihr von eurer Gesamtpunktzahl abziehen. Errechnet auch die Punkte von Robbi Robot.

Wer die meisten Punkte hat, ist Sieger und Deutschlands größtes Superhirn! Hat Robbi Robot die meisten Punkte? Dann habt ihr alle verloren – spielt schnell eine weitere Runde, um Robbi Robot zu besiegen!

Wichtig: Wenn ihr alle Fragen mit der grünen Seite durchgespielt habt, könnt ihr anschließend mit den Fragen auf der orangefarbenen Seite weiterspielen.

Solovariante

Du willst das Terra Kids-Deutschland-Quiz alleine spielen? Kein Problem! Aber Vorsicht: Robbi Robot ist dein Gegner – und dieses Mal ist er nur schwer zu besiegen!

Bis auf folgende Änderungen gelten die gleichen Regeln wie im Grundspiel:

- Nimm dir die Spielchips einer Farbe und lege die beiden mit negativer Wertung in den Schachteldeckel zurück.
- Nachdem du deinen Spielchip gesetzt hast, legst du auf die drei leer bleibenden Antwortfelder Spielchips von Robbi Robot.

Nach dem Legen deines letzten Spielchips ist das Spiel vorbei. Zähle nun deine Gewinnpunkte und die von Robbi Robot. Wer von euch beiden ist der Sieger: Du oder Robbi?

Entdeckerquiz DEUTSCHLAND

Terra Kids



Ein durchgedrehtes Wissensspiel für 2 - 4 Spieler von 7 - 99 Jahren.
Mit Solovariante für einen Spieler

Spielidee: Kai Haferkamp & Markus Nikisch
Illustration: Daniel Döbner
Spieldauer: ca. 20 Minuten

Wer kennt sich in Deutschland am besten aus? Hier werden alle interessanten Wissensgebiete getestet – und anschließend verrät der geniale Terra Kids-Quizzomat die Lösung! Aber Achtung: Auch Bluffen ist erlaubt!

Spielinhalt

- 1 Quizzomat (= Schachtelboden plus Spielplan)
- 50 Wissenskarten mit 100 Fragen
- 40 Spielchips (je vier Farben)
- 24 Robbi-Robot-Chips
- 1 Spielanleitung

Spielidee

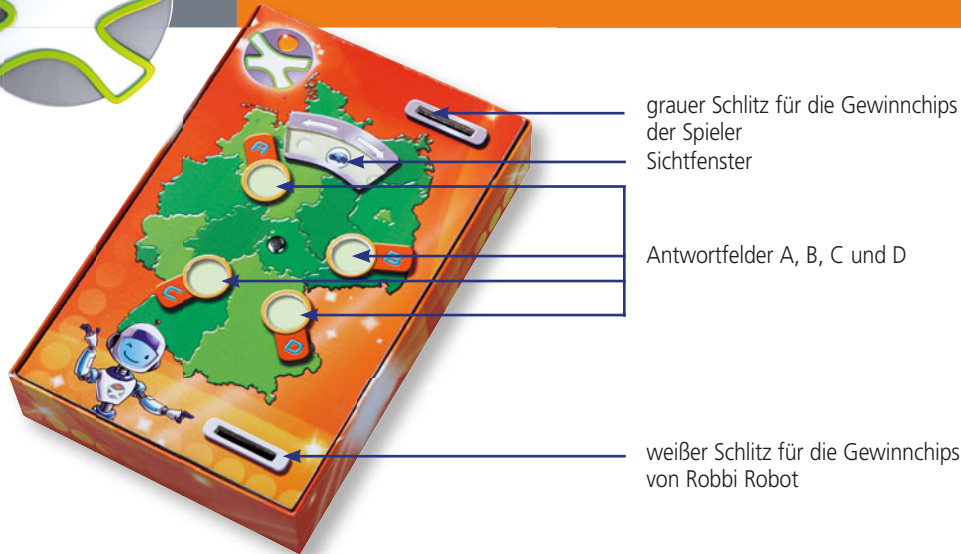
In zehn Runden testet Robbi Robot euer Deutschland-Wissen. Dafür wird in jeder Runde eine Frage gestellt. Anschließend setzen die Spieler einen Spielchip in eines der vier Antwortfelder des Quizzomaten. Robbi Robot spielt mit: Auf freie Antwortfelder legt ihr seine Spielchips. Dann kommt der Augenblick der Entscheidung: Wenn ihr den Lösungscode erdreht, seht ihr, wer richtig getippt hat und wer nicht! Ziel des Spieles ist es, am Ende die meisten Punkte zu haben.

Spielvorbereitung

Nehmt das gesamte Spielmaterial aus der Schachtel. Legt den Spielplan in den Schachtelboden – das ist der Quizzomat. Stellt den Quizzomaten in die Tischmitte. Sortiert die Wissenskarten so, dass alle grünen Kartenseiten nach unten zeigen. Mischt den Stapel und legt ihn neben den Quizzomaten. Legt die 24 Robbi-Robot-Chips verdeckt gemischt neben den Quizzomaten. Jeder Spieler bekommt die 10 Spielchips einer Farbe. Legt diese verdeckt vor euch. Überzähliges Spielmaterial kommt in den Schachteldeckel.



Entdeckerquiz DEUTSCHLAND



grauer Schlitz für die Gewinnchips der Spieler
Sichtfenster

Antwortfelder A, B, C und D

weißer Schlitz für die Gewinnchips von Robbi Robot

Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt Urlaub in Deutschland gemacht hat, beginnt. Nimm die oberste Karte vom Stapel und schau dir die grüne Seite an. Drehe das Rad des Quizzomaten so lange, bis im Sichtfenster das gleiche Symbol wie in der linken Ecke der Karte zu sehen ist.



Startsymbol

Frage

vier Antwortmöglichkeiten A, B, C oder D

Anschließend liest du die Frage und die vier Antwortmöglichkeiten laut vor. Lege dann die Karte so in die Tischmitte, dass alle noch einmal nachlesen können. Jetzt nimmst du einen deiner Spielchips und legst ihn verdeckt in das Antwortfeld des Quizzomaten, das du für richtig hältst. Achte darauf, dass die anderen Spieler den Punktwert deines Chips nicht sehen.

Beispiel: Du denkst, Antwort A ist richtig. Lege einen Spielchip mit der Punktezahl nach unten in das Antwortfeld A.

Wichtig: Die Spielchips zeigen Zahlen mit unterschiedlichen Werten (- 3 bis + 3). Wenn du dir sicher bist, dass deine Antwort richtig ist, lege einen Chip mit einem hohen Wert. Bist du dir unsicher, kannst du einen niedrigen Wert legen.

Aufgepasst! Die beiden Chips mit negativem Wert musst du auf Antworten legen, von denen du dir sicher bist, dass sie falsch sind! So kannst du die anderen Spieler mit deiner Antwort auf eine falsche Fährte locken.

Anschließend setzen reihum die anderen Spieler geheim einen Spielchip. Dabei können sie auch auf Felder setzen, die bereits mit Chips besetzt sind.



Robbi Robot

Wenn alle Spieler gesetzt haben und ein oder mehrere Antwortfelder frei bleiben, kommt Robbi Robot ins Spiel: Legt auf **alle noch freien** Antwortfelder verdeckt je einen Robbi-Robot-Chip. Ihr dürft euch den Punktwert der Robbi-Robot-Chips nicht ansehen.

Der Augenblick der Wahrheit

Jetzt wird es spannend! Drehe die Wissenskarte um: Den Lösungscode zur Frage auf der grünen Vorderseite findest du im grünen Feld unten. Nun erfahrt ihr, welche Chips richtig gesetzt wurden. Während ihr am Drehrad anhand des Codes die Lösung ermittelt, werden die falsch gesetzten Chips vom Quizzomaten verschluckt. Die übrigen Chips verraten die Lösung!



Lösungscode

Drehe zuerst die Drehscheibe so lange in die angegebene Richtung des ersten Symbols, bis dieses im Sichtfenster des Quizzomaten erscheint.
Hier im Beispiel: Drehe so lange nach links, bis die Wurst erscheint.

Anschließend drehst du die Drehscheibe so lange in dieselbe oder die andere Richtung, bis das zweite Symbol zu sehen ist.
Hier im Beispiel: Drehe so lange nach rechts, bis das Edelweiß erscheint.