

Quiz

**Ein anregendes Quiz-Spiel
für beliebig viele Spieler
von 6–99 Jahren.**

Inhalt:
1 Buchstaben-Roulette
56 Fragekärtchen
1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Die Buchstaben-Roulette wird in die Tischmitte gelegt. Die Fragekärtchen werden gemischt und Bildseite nach unten, als Stapel, neben die Buchstaben-Roulette gelegt.

Ziel des Spiels

Durch rasches Finden von passenden Antworten, Fragekärtchen zu sammeln. Wer am Schluss die meisten besitzt, hat gewonnen.

Spielregeln

Der jüngste Spieler beginnt. Er dreht die Buchstaben-Roulette mit Schwung und nennt den Buchstaben, auf den der Pfeil nach Stillstand zeigt. Dann nimmt er das oberste Fragekärtchen vom Stapel und liest es vor. Alle Spieler versuchen nun raschmöglichst eine Antwort zu finden.

Beispiel:
Der Pfeil zeigt auf **P**. Das Fragekärtchen «Schweizer Stadt» wird umgedreht. Die richtige Antwort könnte heissen: «**P**ontresina», «**P**ully» usw.

Der Spieler, der als Erster ein passendes Wort gerufen hat, erhält zur Belohnung das Fragekärtchen. Rufen zwei Spieler gleichzeitig eine richtige Antwort, wird die Roulette nochmals gedreht. Wer eine falsche Antwort gibt, muss eines seiner Fragekärtchen zurückgeben, sofern er eines besitzt. Er steckt es wieder unter den Stapel. Finden die Spieler keine Antwort, wird die Roulette noch einmal gedreht. So wird reihum gespielt.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald alle Fragekärtchen aufgebraucht sind. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Kärtchen besitzt.

Quiz

**Jeu de questions-réponses
passionnant pour un
nombre indéterminé de
joueurs de 6 à 99 ans.**

Matériel:
1 roulette de lettres de l'alphabet
56 petites cartes de questions
1 règle de jeu

Préparatifs

Placer la roulette de lettres de l'alphabet au milieu de la table. Mélanger les petites cartes de questions et les empiler à l'envers à côté de la roulette.

Principe du jeu

Le principe du jeu consiste à réunir, en trouvant rapidement la réponse aux questions, le plus de petites cartes possible. La victoire revient à celui qui, à la fin du jeu, en possède le plus.

Règles du jeu

Le plus jeune des joueurs ouvre la partie. Il tourne énergiquement la roulette et nomme la lettre sur laquelle s'arrête la flèche. Il saisit alors la petite carte de question du dessus de la pile et en lit l'énoncé. Les joueurs essaient à présent tous de répondre le plus rapidement possible à la question.

Exemple:
La flèche pointe sur la lettre **P**. La question posée sur la carte est le nom d'une ville suisse commençant par cette lettre. La réponse pourrait être «**P**ontresina», «**P**ully», etc.

Le joueur qui, le premier, a trouvé un mot adéquat reçoit en récompense la petite carte. Si deux joueurs donnent en même temps une bonne réponse, la roulette est tournée une nouvelle fois. Celui qui donne une fausse réponse doit rendre l'une de ses petites cartes de questions, pour autant qu'il en possède au moins une, en la glissant sous la pile. Si les joueurs ne trouvent pas de réponse, la roulette est actionnée une nouvelle fois. Et ainsi de suite.

Fin du jeu

La partie se termine dès épuisement de la pile de petites cartes de questions. La victoire revient au joueur possédant le plus de petites cartes.

Quiz

**Un appassionante gioco
a quiz per un numero
indeterminato di giocatori
dai 6 ai 99 anni**

Contenuto: 1 roulette con lettere
56 carte con domande
1 regole del gioco

Preparativi

La roulette con le lettere viene posta al centro del tavolo, le carte con le domande vengono mescolate e il mazzo viene poi sistemato coperto accanto alla roulette.

Scopo del gioco

Trovare rapidamente la risposta esatta e raccogliere così il maggior numero di carte. Vince chi ha il maggior numero di carte.

Regole del gioco

Inizia il giocatore più giovane. Con un colpo fa girare la roulette e annuncia la lettera su cui si è fermata la freccia. Prende poi la carta superiore del mazzo e legge cosa c'è scritto. I giocatori dovranno trovare la risposta il più in fretta possibile.

Esempio:

La freccia si ferma sulla «**P**». Sulla carta scoperta c'è scritto «città svizzera». I giocatori potranno rispondere ad es. «**P**ontresina», «**P**ully», «**P**oschiavo» ecc.

Il giocatore che pronuncia per primo la risposta esatta, riceve la carta. Se due giocatori dicono contemporaneamente la risposta esatta, si farà girare nuovamente la roulette. Se la risposta è sbagliata, il giocatore, se ne possiede, dovrà restituire una delle sue carte che verrà posta sotto il mazzo. Se i giocatori non riescono a trovare una risposta, si farà girare nuovamente la roulette.

Fine del gioco

La partita termina quando tutte le carte con le domande sono esaurite. Vince il giocatore che ha raccolto il maggior numero di carte.

