

DU BISCH VOR[®] **SCHWITZ**

SPIELREGELN



DAS SCHWEIZER
WISSENSSPIEL

01 ZIEL DES SPIELS:

Ziel ist es, als erster Spieler das Zielfeld zu erreichen, dabei so viele Fragen wie möglich richtig zu beantworten und am meisten **Taler** zu sammeln. Bei diesem Spiel gibt es somit bis zu zwei Gewinner. Das Spiel ist beendet, sobald der erste Spieler das Zielfeld erreicht hat.

Der schnellste Schweizer: Wer zuerst das Zielfeld erreicht.

Der schlauste Schweizer: Wer bei Spielende am meisten **Taler** gesammelt hat.

Der SUPER-Schweizer: Wer zuerst das Zielfeld erreicht und gleichzeitig am meisten **Taler** gesammelt hat.



02 VORBEREITUNG UND START DES SPIELS:

Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus und setzt diese auf das Startfeld. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt mit beiden Würfeln gleichzeitig. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Die Karten mit den Fragen und Antworten sind **gründlich zu mischen** und verdeckt mit der Frage nach unten neben dem Spielfeld zu platzieren.

- Jeder Spieler erhält:**
- 2 Jokerkarten (1 Telefonjoker & 1 Tischjoker), welche er einmal pro Spiel einsetzen darf.
 - 5 **Taler** als Startguthaben.

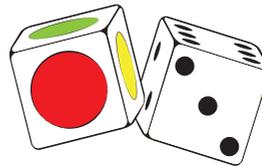
03 DIE WÜRFEL:

Es gibt zwei verschiedene Würfel. Der Würfel mit den Augenzahlen gibt an, wie viele Felder der Spieler vorwärts gehen darf. Der farbige Würfel zeigt an, über welches Thema anschliessend eine Frage zu beantworten ist.

Gelb: Frage über die Schweiz

Rot: Frage über Europa

Grün: Thema frei wählbar



04 DIE SPIELFELDER:

Kommt ein Spieler auf ein gelbes Feld, so darf er entweder auf das entsprechende orangefarbene Feld vorrücken oder muss auf das orange Feld zurück. Wer das Zielfeld zuerst erreicht, ist «**der schnellste Schweizer**».



= Nach oben springen



= Nach unten gehen

05 DIE FRAGEN:

Hat ein Spieler gewürfelt und ist die entsprechende Augenzahl vorgerückt, darf er eine Frage beantworten: Aus welcher Kategorie die Frage zu beantworten ist, entscheidet der farbige Würfel.

Es gibt zwei Kategorien von Fragen:

Gelb: Frage über die Schweiz █

Rot: Frage über Europa █

Der Spieler darf, nachdem die Frage gestellt wurde, entscheiden, ob er diese «ohne Hilfe» oder «mit Hilfe» beantworten will. Möchte er die Frage «mit Hilfe» beantworten, werden ihm 3 mögliche Antworten angeboten.

Falsche Antwort:

Wird die Frage falsch beantwortet, so muss der Spieler einen **Taler** an die Spielbank abgeben und der nächste Spieler ist an der Reihe mit Würfeln. Hat ein Spieler keine **Taler** zum Abgeben, verbleibt er trotzdem im Spiel und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Richtige Antwort:

Beantwortet der Spieler seine Frage richtig, so darf dieser nochmals würfeln. Nach 2 richtigen Antworten hintereinander kommt jedoch der nächste Spieler an die Reihe.

Bei jeder richtigen Antwort erhält der Spieler eine Belohnung in Form von **Talern**.

Wie die Frage beantwortet worden ist, bestimmt die Anzahl der **Taler**.

«ohne Hilfe» = **3 Taler**

«mit Hilfe» = **1 Taler**



06 DIE JOKERKARTEN:

Jeder Spieler darf pro Spiel einmal einen Telefonjoker und einen Mitspieler am Tisch um Hilfe bitten. Das bedeutet, er darf sich bei einer beliebigen Frage, nach der Fragestellung, Hilfe holen. Wurde der entsprechende Joker eingesetzt, ist die Karte der Spielbank zurückzugeben und darf nicht mehr eingesetzt werden. Diese beiden Joker dürfen nur eingesetzt werden, wenn der Spieler mehr **Taler** besitzt, als Mitspieler am Tisch sitzen. Pro nicht eingesetztem Joker erhält der Spieler am Ende des Spiels drei **Taler** zur Belohnung.



Tischjoker:

Es darf ein Mitspieler am Tisch um Hilfe gebeten werden. Wird die Frage vom Mitspieler richtig beantwortet, bekommen beide die entsprechenden **Taler**. Wird die Frage falsch beantwortet, müssen beide Spieler je einen **Taler** an alle anderen Mitspieler abgeben. Der Mitspieler, welcher die Frage gestellt hat, darf nicht um Hilfe gebeten werden.

Telefonjoker:

Der Spieler darf jemanden anrufen und um Hilfe bitten. Wird die Frage richtig beantwortet, bekommt der Spieler die entsprechenden **Taler**. Wird die Frage falsch beantwortet, muss der Spieler jedem Mitspieler einen **Taler** abgeben.

07 TALER:

Um «**der schlauste Schweizer**» zu werden, müssen **Taler** gesammelt werden.

Sollten die **Taler** ausgehen, so bekommt der Spieler für eine richtige Antwort einen oder drei **Taler** von dem Spieler, der vor ihm an der Reihe war, sprich vom Spieler rechts.

08 DAS SPIELEND E:

Das Spiel ist beendet, wenn der erste Spieler das Zielfeld erreicht hat.
Gewonnen hat:

- Wer zuerst das Zielfeld erreicht hat, ist «**der schnellste Schweizer**»
- Wer bei Spielende am meisten **Taler** hat, ist «**der schlauste Schweizer**»
- Wer zuerst das Zielfeld erreicht und gleichzeitig am meisten **Taler** gesammelt hat, ist «**der SUPER-Schweizer**»



Wir haben viel Zeit in die Ausarbeitung spannender Fragen und Antworten investiert. Trotz mehrfacher Prüfung kann es vorkommen, dass sich beim Inhalt oder in der Rechtschreibung Fehler einschleichen. Wir möchten uns in der Qualität unserer Spiele stetig steigern und freuen uns über deine Rückmeldung. Hast du Anregungen oder Verbesserungsvorschläge? Dann melde dich via E-Mail bei info@unique-gaming.com. Wir wünschen dir viel Freude und tolle Spielmomente.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung der Sprachformen verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

«Du bist von», «You are from», «Tu es de» und «Du bistch vo» sind geschützte Markennamen der unique Gaming Partners AG. Das Design sowie das Spielprinzip sind geschützt und geistiges Eigentum der unique Gaming Partners AG. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. ©2023 unique Gaming Partners AG · Obere Au 34 · 9495 Triesen · Fürstentum Liechtenstein · www.unique-gaming.com