

Inquizitor

THE GAME

für 2-12 Spieler ab 12 Jahren

von Nyomy (Márk Zoltán)

Piatnik Spiel Nr. 640490

© 2011 Piatnik, Wien,

Printed in Austria

Spielinhalt:

165 Fragekarten

110 "Kaum zu glauben" Karten

165 Karten mit Rettungsfragen

1 Spielplan

6 Spielfiguren

2 Würfel

Spielziel:

Die Spieler versuchen möglichst viele Fragen zu beantworten und mit Hilfe der richtigen Antworten sowie etwas Glück beim Würfeln, als Erster das Zielfeld auf dem Spielplan zu erreichen.

Spielmaterial:

Der Spielplan:

Im Spielverlauf bestimmen die Farben der Felder auf dem Spielplan die Fragekarte, zu der der Spieler antworten muss.



ROTE, ORANGE, GELBE und GRÜNE Felder:

Die entsprechenden Fragen zu den Farbfeldern sind auf den Fragekarten zu finden.

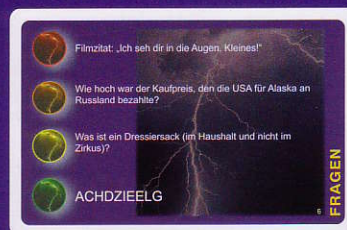
BLAUE Felder: „Kaum zu glauben“ Fragen.

VIOLETTE Felder: Steht die Spielfigur eines Spielers auf einem violetten Feld, darf der Spieler eine beliebige Fragekategorie wählen.

Die Karten:

1. Fragekarten

Auf den Fragekarten gibt es vier verschiedene Farbmarkierungen (rot, orange, gelb und grün), die die jeweilige Fragekategorie kennzeichnen.



ROT Unterhaltung

Bei den Fragen geht es um Filme, Musicals oder Bücher. Auf der Karte ist eine kurze Inhaltsangabe oder ein Zitat zu lesen. Die richtige Antwort ist der entsprechende Titel des Filmes, Musicals oder Buches.

Beispiel: Film: Ein Luxusdampfer kollidiert mit einem Eisberg und bestimmt das Schicksal einer jungen Liebe.

Antwort: Titanic

ORANGE Schätzen

Diese Fragen kommen aus den Bereichen Natur, Wissenschaft und der Welt der Superlative und Rekorde.

Die Antwort ist hier immer eine Zahl. Die Antwort des Spielers kann akzeptiert werden, wenn die von ihm genannte Zahl um höchstens 20 % von der exakten Lösung abweicht.

Beispiel: Wie viel wiegt ein neugeborenes Känguru?

Antwort: 1 Gramm.

GELB Worterklärung

Bei den Fragen handelt es sich meist um in Vergessenheit geratene Ausdrücke aus bestimmten Gebieten des deutschen Sprachraums oder Begriffe der Amtssprache sowie um Fremdwörter.

Diese Ausdrücke, Begriffe, Redewendungen oder Fremdwörter sind zu erklären.

Beispiel: Was ist ein „Pappkamerad“?

Erklärung: Es handelt sich um eine menschliche Figur aus Pappe für Schießübungen.

GRÜN Anagramme

Die Buchstaben müssen in die richtige Reihenfolge gebracht und das richtige Lösungswort gesagt werden.

Die Antwort ist immer ein Hauptwort.

Beispiel: WAEIELSSRTUNG

Lösung: Wasserleitung

2. „Kaum zu glauben“ Karten

Die Fragen drehen sich um Kurioses aus aller Welt. Auf jede Frage gibt es drei potentielle Antworten, aber nur eine ist richtig.

Auf jeder „Kaum zu glauben“ Karte

sind auf beiden Seiten verschiedene Fragen zu lesen, der **Buchstabe der richtigen Antwort befindet sich auf der jeweiligen Rückseite.**

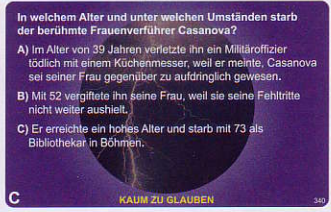
Beispiel: Was ist ein „Pfoad“?

A Ein Pfoad ist ein Zaumzeug für einen Ackergaul.

B Ein Pfoad ist ein Trachtenhemd.

C Pfoad ist ein in früheren Jahrhunderten gebräuchlicher Name für eine Bergstraße.

Antwort: B

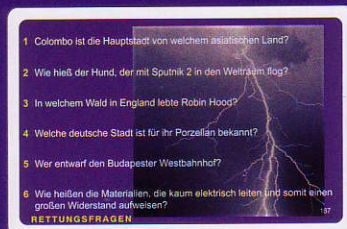


3. Karten mit Rettungsfragen

Jede Karte zeigt 6 unterschiedliche Fragen aus den Themenkreisen Politik, Kultur, Natur, Geografie, Geschichte und Technik.

Beispiel: Welcher amerikanische Präsident wurde in einem Theater ermordet?

Antwort: Abraham Lincoln



Spielvorbereitung:

Das Spiel kann von zwei bis sechs Einzelspielern oder Teams gespielt werden.

Der Spielplan wird in der Mitte des Tisches platziert.

Die Karten werden getrennt gemischt und mit der Antwortseite nach unten auf den Tisch gelegt.

Jeder Spieler bzw. jedes Team wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das farblich passende Startfeld des Spielplans.

Spielablauf:

- Der jüngste Spieler beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.
- In der ersten Runde wählt jeder Spieler eine Fragekategorie. In jeder weiteren Runde wird die Fragekategorie durch das Farbfeld bestimmt, auf dem die Spielfigur des Spielers steht.
- Der Spieler, der an der Reihe ist, bekommt vom gegenüber sitzenden Mitspieler die entsprechende Frage vorgelesen. Dieser zieht die oberste Fragekarte beziehungsweise eine „Kaum zu glauben“ Karte vom Stapel und liest die Frage vor.

Anmerkung: Die richtige Antwort ist jeweils auf der Rückseite der Karte zu lesen. Beim Vorlesen der Frage hat der Mitspieler darauf zu achten, dass die Antwortseite der Karte nicht zu sehen ist. Auf jeder „Kaum zu glauben“ Karte sind auf beiden Seiten verschiedene Fragen zu lesen, der Buchstabe der richtigen Antwort befindet sich auf der jeweiligen Rückseite.

- Beantwortet der Spieler die Frage richtig, würfelt er mit beiden Würfeln und zieht seine Spielfigur so viele Felder weiter, wie die Summe der Augenzahl beider Würfel ergibt. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Ist die gegebene Antwort falsch, darf der Spieler eine Rettungsfrage beantworten. Vorher würfelt er mit einem Würfel. Der gegenüber sitzende Mitspieler zieht eine Karte vom Stapel der Rettungsfragen und liest die, der gewürfelten Zahl entsprechende, Frage vor.
- Wird die Rettungsfrage richtig beantwortet, darf der Spieler seine Spielfigur die Anzahl des Würfelergebnisses des zuletzt geworfenen Würfels weiterziehen. Wenn der Spieler auch die Rettungsfrage falsch beantwortet, oder keine Antwort weiß, bleibt die Spielfigur stehen. Der Spieler bekommt in der nächsten Runde eine Frage aus derselben Fragekategorie. (Steht die Spielfigur noch auf dem Startfeld, darf sich der Spieler, wenn er will, auch eine neue Kategorie aussuchen.)
- Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Spielende:

Das Spiel endet, nachdem die Runde fertig gespielt wurde, in der die Spielfigur eines Spielers oder eines Teams als Erste auf dem Zielfeld landet. Der Spieler beziehungsweise das Team gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand wird von den betreffenden Spielern noch eine Stichfrage gespielt. Wer schneller die richtige Antwort gibt, gewinnt.

Spielvariante für fortgeschrittene Spieler:

Übernehmen einer Frage:

Weiß einer der Spieler die Antwort auf eine Frage, die einem Mitspieler gestellt wurde, besteht die Möglichkeit, die Frage im Falle einer falschen Antwort zu übernehmen.

Wer die Antwort weiß, ruft sofort laut „Inquizitor!“. Das muss unbedingt gerufen werden, bevor dem Spieler eine Rettungsfrage gestellt wurde!

Antwortet der Spieler, der an der Reihe ist, falsch, darf der Spieler, der „Inquizitor“ gerufen hat, antworten.

Er sagt seine Antwort und würfelt mit einem Würfel. Ist die Antwort richtig, darf er seine Spielfigur die dem Würfelergebnis entsprechende Anzahl an Feldern vorrücken.

Ist seine Antwort falsch, muss er seine Spielfigur die entsprechende Anzahl an Feldern zurück ziehen. Der Spieler, der eine falsche Antwort gegeben hat, erhält keine Rettungsfrage. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielregel für 2 – 6 Teams:

Mit Ausnahme der unten stehenden Änderungen gelten für die Teams die Regeln des Grundspiels:

- Die Fragen werden von einem Spieler des gegenüber sitzenden Teams vorgelesen.
- Die Teammitglieder dürfen leise ihre Antwort absprechen.
- Beim Übernehmen einer Frage müssen die Mitglieder des entsprechenden Teams ihre Antwort absprechen und sich auch darüber einigen, ob sie die Frage überhaupt übernehmen wollen. Die Mitglieder können nicht einzeln über das Übernehmen entscheiden.

Wenn Sie zu „Inquizitor“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne,
Hütteldorferstraße 229 - 231, A-1140 Wien

Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten, enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr! Adresse aufbewahren.