

Entdecke die Ritterburg

Das Quizspiel für tapfere Ritter



Inhalt:

- 15 Quizblätter mit 30 Themen
 - 1 Ritterburg-Schiebetafel
 - 1 Münze
 - 4 Ritter in den Farben Gelb, Rot, Grün und Blau
 - 1 Burgeist
- 16 Chips in den Farben Gelb, Rot, Grün und Blau
- 1 Symbolwürfel

Das Quiz-Spiel für
1-4 tapfere Ritter von 4-8 Jahren

Ravensburger® Spiele
Nr. 24 166 8

Autor: Atelier Rohner + Wolf, Basel
Illustration: Joachim Krause

Ritter lebten im Mittelalter. Das war etwa die Zeit vom 5. bis zum 15. Jahrhundert nach Christi Geburt. Besonders zwischen den Jahren 1100 und 1400 waren die Ritter wichtige Personen in der Gesellschaft.

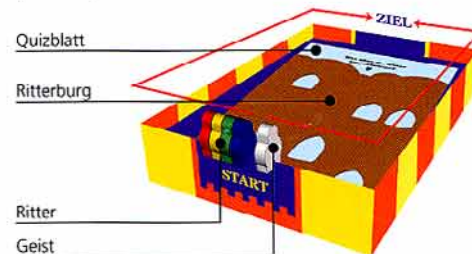
Die Ritterzeit war eine aufregende Zeit. Aber wie war das damals genau? Was musste man lernen, um Ritter zu werden? Welche Tiere lebten auf einer Burg? Was gehörte zu einem großen Ritterfest? Das und vieles mehr erfährst du bei diesem Spiel.




Vor dem ersten Spiel


Löst die Ritterburg vorsichtig aus der Stanztafel. Brecht die Fenster und Tore aus. Löst auch die Münze, auf der ein Burgeist abgebildet ist, heraus.

Bei diesem Spiel bewegt ihr die Figuren auf dem Schachtelrand. Die Ritter und der Burgeist werden auf das Startfeld gesetzt, die Ritter auf die linke Seite, der Burgeist auf die rechte Seite. Sie bewegen sich in Pfeilrichtung (s. Abb.) bis zum Zielfeld.



Oben auf den Quizblättern ist ein Schild abgebildet. Es zeigt, ob die Frage auf dem Quizblatt leicht oder etwas schwerer ist.

 Das Schild mit einem Streifen steht für leichtere Fragen. Diese Fragen eignen sich für jüngere Kinder und für die ersten Spielrunden.

 Das Schild mit zwei Streifen steht für etwas schwerere Fragen. Sie eignen sich für ältere Kinder oder Kinder, die schon etwas über Ritter wissen.

Wählt je nach Anzahl der Mitspieler die passende Spielregel für euch aus.

Ziel des Spiels

ist es, den Wettlauf gegen den Burggeist zu gewinnen und vor ihm das Zielfeld zu erreichen!

Spielregel für ein Kind

Vorbereitung

Lege die Quizblätter in die Schachtel, wie es Abb. 1 zeigt. Dann legst du die Ritterburg auf den Stapel der Quizblätter. Schiebe sie nach unten, so dass in allen Öffnungen Motive erscheinen. Wähle nun einen Ritter aus und lege vier Chips in der gleichen Farbe bereit. Setze deinen Ritter und den Burggeist auf das Startfeld. Den Würfel brauchst du für diese Variante nicht.

Der Wettlauf beginnt

Lies dir die Frage des ersten Quizblattes durch oder lass sie dir von deinen Eltern, Geschwister oder Freunden vorlesen. Schau dir die Motive in den Öffnungen der Burg genau an. Vier der Motive sind richtig, die anderen falsch. Lege deine Chips auf die Motive, von denen du glaubst, dass sie die Frage richtig beantworten. Hast du alle vier Chips abgelegt, kannst du nachschauen, ob deine Tipps richtig sind. Schiebe dazu die Ritterburg nach oben.

Wer erscheint unter dem Chip?



Prima!
Die Antwort ist richtig!
Ziehe deinen Ritter
ein Feld weiter.



Leider falsch!
Ziehe den Burggeist
ein Feld weiter.

Kontrolliere Chip für Chip und bewege die Spielfiguren entsprechend. Erscheinen unter den Chips sowohl Ritter als auch Burggeister, bewege immer zuerst den Ritter und danach den Burggeist. Nimm anschließend die Chips wieder aus der Schachtel. Schiebe die Ritterburg nach unten in ihre Ausgangsposition.

Doch der Wettlauf ist noch nicht beendet. Ziehe das Quizblatt heraus. Weitere Fragen warten auf dich! Was ist hier wohl richtig und was falsch? Das Spiel geht weiter.

Wenn du noch mehr über die Ritter und das Leben auf der Burg erfahren möchtest, schau dir das Quizblatt an. Hier findest du zu jedem Motiv eine Erklärung.

Ende des Spiels

Der Wettlauf endet, sobald eine Spielfigur das Zielfeld erreicht hat. Ist dein Ritter zuerst im Ziel, hast du gewonnen. Erreicht der Burggeist zuerst das Zielfeld, hat er gewonnen.

