

# MONSTER QUIZ the board game

„**Monster Quiz: the board game**“ ist ein Spiel, das die SMART Notebook Anwendungen mit einem großen Brettspiel von 3x2 Metern verbindet. Dabei wechseln die Spielaktivitäten zwischen Brettspiel und interaktivem Whiteboard hin und her. Auf diese Weise bleibt die Aufmerksamkeit und Motivation der Schüler, während sie an den Inhalten jedes beliebigen Faches arbeiten, ständig erhalten.

Das Spiel kann in allen Schulfächern angewandt werden, wobei die Schüler zuvor die Fragen und Aktivitäten entwerfen, um das Spiel dann spielen zu können.

Damit man das „**Monster Quiz: the board game**“ spielen kann, müssen die Schüler also zunächst die Fragen aufschreiben, die später genutzt werden, um ihre Gegner im Brettspiel zu besiegen. Die Themen der Fragen hängen von den Anforderungen des Lehrers ab. Das Thema wird also von dem Lehrer/der Lehrerin definiert, der das Spiel in ihrer/seiner Klasse durchführen möchte.

## Das Spiel besteht aus folgenden Teilen:

- ✓ Brettspiel von 3x2 Metern (1 Baueinheit)
- ✓ Monsterkarten von 8 cm Durchmesser, 54 Karten (9 Monster pro Gruppe, 6 Gruppen maximal)
- ✓ Monstereierkarten, Quadrat von 4 cm, 54 Karten (9 Monstereier pro Gruppe, 6 Gruppen maximal)
- ✓ 6 Spielfiguren
- ✓ Würfel (1 Baueinheit)

## Ziel des Spiels:

Das Spiel kann mit Einzelpersonen oder in Gruppen gespielt werden, wobei maximal 6 Einzelspieler oder 6 Gruppen spielen können.

Ziel eines jeden Spielers ist es, die 9 Monsterkarten, die auf dem Spielbrett vorkommen, zu gewinnen. Wenn ein Spieler auf ein „**Monster**“-Feld kommt, wird am interaktiven Whiteboard ein Spiel gestartet. Der Spieler, der dieses Spiel gewinnt, erhält die Monsterkarte von dem Monster, das auf dem Spielfeld abgebildet ist.

Während des Spiels stellen sich die Spieler Fragen, um Monstereier zu gewinnen. Diese Eier können sie im Verlauf des Spiels nutzen.

## Das Brettspiel

Die Strecke auf dem Brett ist ein geschlossener Kreis, sodass sich die Spieler darauf frei bewegen können. Die Anzahl der Schritte wird durch die Würfelzahl bestimmt. Die Spielfigur wird so viele Felder bewegt, wie der Würfel anzeigt. Wenn die Spielfigur auf ein Feld mit einem Bild kommt, muss eine der folgenden Aktionen ausgeführt werden:

- **Würfel:** Der Spieler würfelt nochmal.
- **Fragezeichen:** Der Spieler fordert einen Mitspieler zu Wettbewerb heraus, indem die zuvor angefertigten Fragen genutzt werden. Auf diese Weise können die Spieler Monstereier gewinnen.
- **Absolventenmütze:** Der Spieler muss die Frage beantworten oder die Aufgabe erfüllen, die der Lehrer/die Lehrerin stellt.
- **Schlüssel:** Die Spielfigur wird auf das Feld mit der Tür bewegt.
- **Blauer Pfeil:** Die Spielfigur wird drei Felder zurückbewegt.
- **Rundes Feld mit Monster:** Es wird ein Spiel auf dem interaktiven Whiteboard gestartet, wobei Monster Quiz genutzt wird. Alle Spieler können die Monsterkarte des Monsters auf dem Spielfeld gewinnen.
- **Rundes Feld mit Monstereiern:** Der Spieler gewinnt eine Monstereikarte. Wenn er das Set von 9 Monstereiern vervollständigt, kann er geradewegs auf ein „Monster“-Feld gehen und versuchen eine Monsterkarte zu gewinnen. (Lies weiter bei Regeln des Spiels)

Neben dem Spielfeld sind auch noch die „Spielerecken“ auf dem Brett abgebildet. Dort stehen die Zahl eines jeden Spielers, 9 weiße Quadrate (die mit den Monstereierkarten gefüllt werden müssen) und 9 schwarz-weiß Zeichnungen der Monster. Auf diese Kreise werden die vom Spieler gewonnenen Monsterkarten abgelegt.

## Regeln des Spiels

- Die Spieler werden in Gruppen aufgeteilt (oder spielen einzeln) und lösen mithilfe des Würfels aus, wer das Spiel beginnt. Die Gruppen sollten vor dem Spiel festgelegt werden, weil sie die Fragen bereitstellen müssen, die in der Wettbewerbssituation verwendet werden.
- Jede Gruppe erhält 4 Monstereier, die auf die weißen Quadrate in den „Spielerecken“ gelegt werden.
- Die Spielfiguren werden neben das „**Start**“-Feld gestellt. Spieler 1 würfelt und bewegt seine Spielfigur um so viele Felder, wie der Würfel anzeigt. Die Spielfigur kann in jede Richtung bewegt werden und über andere Spieler hinwegspringen. Aber sie kann nicht auf dem gleichen Feld platziert werden, auf dem bereits eine andere Spielfigur steht. Sollte das passieren, so muss der Spieler seine Figur auf dem Feld davor abstellen.
- Die Felder ohne Bilder sind neutrale Felder. In diesem Fall passiert nichts. Der Spieler beendet seine Runde und das Spiel wird mit dem nächsten Spieler fortgesetzt.
- Wenn ein Spieler auf das Feld mit den „**Würfeln**“ kommt, muss er nochmal würfeln und seine Spielfigur ein weiteres Mal setzen.
- Wenn ein Spieler auf das Feld mit dem „**blauen Pfeil**“ kommt, muss er 3 Felder zurückgehen (über den gleichen Weg, den er zuvor genutzt hat). Nun setzt er seinen Spielzug so fort, wie es ihm die Regeln des neuen Feldes vorgeben.

Wenn es aber ein neutrales Feld ist, so endet der Spielzug und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wenn es ein Feld mit einem Bild ist, bewegt sich der Spieler nach den Regeln dieses Spielfelds.

- Wenn ein Spieler auf ein Feld mit dem „**Schlüssel**“ kommt, muss er die Spielfigur auf das Feld mit der Tür bewegen. Steht der Spieler auf diesem Feld, würfelt er nochmal.
- Wenn ein Spieler auf das Feld mit den „**Monstereiern**“ kommt, gewinnt er eine Monstereikarte, sein Spielzug endet und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Wenn ein Spieler auf ein Feld mit einer „**Absolventenmütze**“ kommt, muss er die Frage beantworten oder die Aufgabe lösen, die der Lehrer/die Lehrerin stellt. Löst der Spieler die Aufgabe richtig, so setzt er seinen Spielzug fort. Löst er die Aufgabe falsch, endet sein Spielzug.
- Wenn ein Spieler auf ein Feld mit einem „**Fragezeichen**“ kommt, beginnt der Wettbewerb zwischen den Spielern. Ziel dieses Wettbewerbs ist der Gewinn einer neuen Monstereierkarte. Die Karte erhält der Spieler, indem er sie einem Gegner stiehlt.

Die Regeln für den Wettbewerb sind folgende: Spieler A kommt auf ein Feld mit einem „**Fragezeichen**“. Jetzt wählt Spieler A einen Gegner aus seinen Mitspielern aus. Spieler A stellt Spieler B eine Frage. Die Fragen werden von den Spielern vor dem Spiel angefertigt. Der Inhalt der Fragen hängt vom Thema ab, das vom Lehrer/der Lehrerin gewählt wird.

- Kann Spieler B die Aufgabe nicht lösen, gewinnt Spieler A eine der Monstereikarten. Spieler A setzt das Spiel fort, indem er nochmal würfelt.
  - Kann Spieler B die Aufgabe lösen, stellt er Spieler A eine Frage. Kann Spieler A diese Frage nicht beantworten, muss er eine seiner Monstereikarten an Spieler B abgeben und sein Spielzug ist beendet. Kann Spieler A die Aufgabe jedoch richtig lösen, so endet der Wettbewerb auf diesem Feld und der Spielzug von Spieler A ist beendet.
- 
- Wenn ein Spieler 9 Monstereier gewinnt (entweder durch das „**Monstereier**“-Feld oder durch den Gewinn von Wettbewerben), kann er geradewegs auf ein „**Monster**“-Feld seiner Wahl gehen und versuchen diese Monstereierkarte zu gewinnen. Dafür muss er allerdings 5 Monstereierkarten auf dem „**Monstereier**“-Feld abgeben.
  - Wenn ein Spieler auf ein Feld mit einem „**Monster**“ kommt, beginnt der Wettbewerb im Monster Quiz auf dem interaktiven Whiteboard. Alle Spieler dürfen spielen. Der Spieler, der es als erster schafft ein Monster „auszubrüten“, gewinnt die Monstereierkarte von dem Monster auf dem aktuellen Spielfeld.

Der Wettbewerb auf dem interaktiven Whiteboard hat die folgenden Regeln:

- Die Gruppe, die auf dem „**Monster**“-Feld ankommt, hat einen kleinen Vorteil im Wettbewerb. Diese Gruppe spielt nur an einem Gerät und alle Mitglieder der Gruppe können helfen, die richtige Antwort zu finden.

- Die anderen Gruppen spielen mit jeweils zwei Geräten. Dazu teilt sich jede Gruppe in zwei kleinere Gruppen auf, die sich gegenseitig nicht helfen dürfen.
- Wenn die Gruppe, die auf das „**Monster**“-Feld gekommen ist, die Monsterkarte gewinnt, darf diese Gruppe mit dem Spiel fortfahren. Wenn aber eine andere Gruppe die Monsterkarte gewinnt, ist der Spielzug der anderen Gruppe beendet und der nächste Spieler ist dran.

**MONSTER  
QUIZ**  
the board game

