

# Das große ABENTEUER-QUIZ

## zum 3. Kinofilm

7+  2-4  ca. 20

Hey Leute!

Schon als Kind war ich total neugierig auf die Welt. Vor allem von der Erde in unseren Böden war ich damals total begeistert. Und jetzt hab ich ein altes Video gefunden, in dem ich als Achtjähriger meine allererste Checkerfrage gestellt habe! Problem: Mir fällt einfach die Antwort darauf nicht mehr ein. Das kann doch wohl nicht wahr sein! Ich muss mich wieder dran erinnern!

Helft ihr mir zu beweisen, dass ich immer noch ein richtiger Checker bin? Ja? Cool!

Dann lasst uns gemeinsam auf eine Abenteuerreise gehen und die Wunder und Geheimnisse der Erde erforschen. Los geht's!

Inhalt: 1 Spielplan mit Checker-Kontrolle 4 Tipp-Scheiben  
1 Checker Tobi mit Aufsteller 4 x 20 Tipp-Chips in unterschiedlichen Werten  
156 Checkerfragen 40 Sand-Chips  
30 Mitmachchecks 1 Stab



Ravensburger

## Ziel des Spiels

Es ist ein Spiel gegen die Zeit – oder vielmehr gegen Treibsand. Wenn ihr die Fragen richtig beantwortet, landen eure Tipp-Chips im Gewinnfach. Wenn aber nicht, dann gehen sie im Treibsand unter! Und am Ende wird abgerechnet: Wenn im Gewinnfach mehr Punkte liegen als im Treibsand, haben wir gewonnen und meine Checker-Ehre ist gerettet!

## Vorbereitung

Bevor wir das erste Mal starten können, gibt's noch etwas vorzubereiten.

Löst vorsichtig alle Teile aus der Stanztafel.

Baut eure **Tipp-Scheiben** so zusammen, wie es die Zeichnung zeigt.

Achtet darauf, dass der halbrunde Knopf nach unten zeigt.



Jeder sucht sich eine Farbe für seine **Tipp-Scheibe** aus und nimmt die dazu passenden **Tipp-Chips**.  
Steckt meine **Spielfigur** in den Aufsteller.

Baut den **Spielplan** so zusammen, wie es die Abbildungen auf der Ebene 2 zeigen. Legt den Plan so in die Schachtel, dass die Seite mit dem Schlitz über dem schmalen Gewinnfach liegt. Die **Scheibe mit der Checker-Kontrolle** lässt sich mit dem **Stab** drehen.



Legt alle **Sandchips** neben die Schachtel.

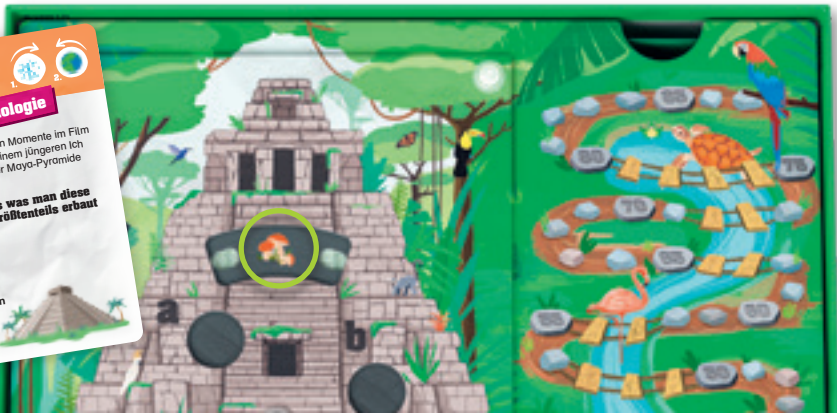
Mischt getrennt die **Checkerfragen** und die **Mitmachchecks**.

Ihr spielt über 12 Runden: Legt also die obersten **12 Karten** mit Checkerfragen als Stapel neben den Plan und **alle Karten mit den Mitmachchecks** daneben.

## Unsere Reise zu den Geheimnissen der Erde geht los!

Bist du am ältesten? Dann nimmst du die **Tobi-Figur** und den **Stab** zu dir. Du darfst in dieser Runde die oberste **Fragekarte umdrehen**, die **Frage auf der Rückseite vorlesen** und später **kontrollieren**, welche Antwort richtig ist.

Decke also die oberste Checkerkarte auf. **Wichtig:** Stelle zuerst das **Start-Symbol** bei der Checker-Kontrolle im oberen Fenster ein. Benutze dafür am besten den Stab. Lies dann die Frage und die vier Antworten vor.



Nun dürfen alle mitraten, auch du! Jeder von euch stellt **geheim** seine Vermutung (a, b, c, d) auf seiner Tippscheibe ein. Im Anschluss zeigen ihr alle euren Tipp.



Ihr dürft jetzt gern besprechen, warum ihr so getippt habt. Danach entscheidet ihr euch, ob ihr einen Chip mit 1, 2 oder 3 Punkten (wenn ihr euch ganz sicher seid) auf euren getippten Buchstaben auf dem Spielplan setzt. Es können also auch mehrere Tipp-Chips übereinander liegen.

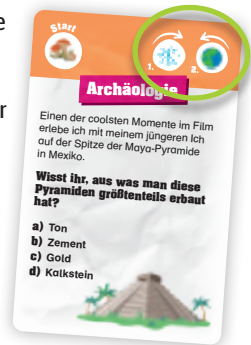
**Aussetzen gilt nicht!** Wenn ihr euch unsicher seid, setzt lieber nur einen 1-er Chip! Wenn ihr alle eure Tipps abgegeben habt, füllt ihr die noch leeren Antwortfelder mit Sandchips auf.

## Check die Antwort

Nun darfst du als Tobi-Spieler oder -Spielerin die richtige Antwort kontrollieren. Drehe zuerst in Pfeilrichtung bis zum Symbol 1 und dann in Pfeilrichtung zum Symbol 2. Nach und nach verschwinden die Chips, bis nur noch die auf der richtigen Antwort liegen bleiben. Manchmal sind auch zwei richtige Antworten möglich! Damit es aber nicht zu schwer wird, sind diese Fragen mit einem **roten Stern** markiert.



Die Tipp-Chips mit den richtigen Antworten dürft ihr jetzt in den Schlitz des Gewinnfachs einwerfen.



Diese Punkte sind uns schon mal sicher! Sandchips auf der richtigen Antwort wandern zurück in den Vorrat.

## Nächste Runde

Gib die Tobi-Spielfigur und den Stab zur Person links von dir weiter und die neue Runde startet.

## Mitmachchecks

Wenn ihr alle der Meinung seid, dass ihr keinen blassen Schimmer zur Beantwortung einer Frage habt, gibt's ne Art Joker: die Mitmachchecks! Tauscht einfach diese Frage damit aus. Das dürft ihr aber **höchstens drei Mal** in einem Spiel machen!

Als Tobi-Spieler oder -Spielerin drehst du dann die oberste Mitmachcheck-Karte um und liest die Aufgabe auf der Rückseite vor. Alle, die sie erfüllt haben, dürfen einen Tipp-Chip mit **einem Punkt** in das Gewinnfach einwerfen. Bei 4 Spielern gibt's also maximal 4 Punkte für euch.



## Ende des Spiels

Habt ihr die 12 Runden gespielt? Dann wird es jetzt spannend: Hebt den Spielplan hoch. Nehmt die Tipp-Chips im Gewinnfach heraus und legt sie neben die Schachtel. Eure Tipp-Chips im Treibsand kommen auf die andere Seite und Sandchips bleiben einfach im Treibsand liegen. Legt den Spielplan wieder auf seinen Platz und stellt die Tobi-Figur an den Start des Dschungelpfades.

Lasst die Tobi-Figur die entsprechende Felderzahl für die **Gewinnpunkte** vorwärts gehen. Danach läuft die Tobi-Figur entsprechend eurer **verlorenen Tipp-Chip Punkte** als Minuspunkte zurück.

Stehe ich, wenn alle Chips ausgezählt sind, **noch vor dem Startfeld?** Juhuu! Wir haben gewonnen und ich hab meine Checker-Ehre wieder. Stehe ich **auf oder hinter dem Startfeld** im Matsch, hatte mein jüngeres Ich wohl leider recht – und am besten probiert ihr es gleich nochmal!



Falls ihr schon älter seid oder ich wirklich ständig gewinne und ihr mich mal verlieren sehen wollt, könnt ihr das Spiel auch noch ein wenig schwieriger machen: mit der Profi-Regel.

## Profi-Regel

Spielt dafür einfach nach den bisherigen Regeln – mit folgendem Unterschied: Anstatt über die möglichen Antworten zu sprechen und euch vielleicht noch einmal umzuentcheiden, wie hoch euer Einsatz ist, setzt ihr euren Tipp-Chip direkt und verdeckt auf das Antwortfeld, für das ihr euch entscheidet! Dann landen vielleicht ein paar mehr davon im Treibsand – aber das Spiel wird dafür noch spannender!

Viel Spaß!

Autor: Kai Haferkamp  
Quizfragen und Mitmachchecks: Gregor Eisenbeiß  
Illustration: Alisa Wimmer, Rebekka Heidenberger  
Fotos: Hans-Florian Hopfner  
Art Direction: Steffi Hahn  
Redaktion: Monika Gohl  
Technische Entwicklung: Yvonne Varga  
Basierend auf dem Drehbuch von Antonia Simm



Lizenz: ©2026 Bayerischer Rundfunk/ Lizenz von megahertz GmbH durch CineConsult – München



© 2025

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg  
ravensburger.com/service