

# EU in der Welt

## Spielanleitung

### TIMING

Für diese Aufgabe erhältst du maximal 10 Minuten Zeit. Schalte einen Timer ein und beende das Spiel, wenn deine Zeit abgelaufen ist.

### VORBEREITUNG

Alle Fragekarten werden nach Farben geordnet auf den Tisch gelegt. Mische die Quartett-Karten und verteile sie an alle Spielenden. Du nimmst die Karten des Quartetts in die Hand.

### SPIEL

Die Spielenden sammeln jeweils so viele Quartette wie möglich. Das sind vier Karten desselben Themas (zum Beispiel: „Entwicklungshilfe“).

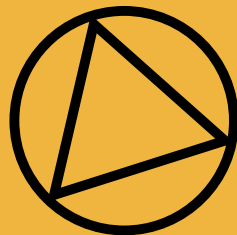
Der/die älteste Spielende beginnt. Wenn du an der Reihe bist, fragst du einen beliebigen anderen Spielenden nach einer Karte, die du nicht hast, um ein Quartett zu bilden. Wenn

diese Person die gewünschte Karte hat, muss sie dir die Karte geben. Du darfst so lange fragen, bis jemand deine gewünschte Karte nicht mehr hat oder bis du ein Quartett hast (ein Quartett pro Runde). Wenn der/die Spielende die Karte nicht hat, dann hast du Pech gehabt und dein Zug ist vorbei.

### ACHTUNG

Wenn ein(e) Spielende(r) ein Quartett hat, folgt ein Test. Die anderen Spielenden nehmen den Stapel Fragekarten der entsprechenden Farbe und stellen die vier thematischen Fragen. Man muss mindestens drei Fragen richtig beantworten, bevor man einen Punkt für das Quartett bekommt.

Wenn ein(e) Spielende(r) keine Karten mehr hat, kann er/sie trotzdem Karten von einem anderen Spieler erbitten.



# EU in der Welt

## Spielanleitung

### TIMING

Für diese Aufgabe erhältst du maximal 10 Minuten Zeit. Schalte einen Timer ein und beende das Spiel, wenn deine Zeit abgelaufen ist.

### VORBEREITUNG

Alle Fragekarten werden nach Farben geordnet auf den Tisch gelegt. Mische die Quartett-Karten und verteile sie an alle Spielenden. Du nimmst die Karten des Quartetts in die Hand.

### SPIEL

Die Spielenden sammeln jeweils so viele Quartette wie möglich. Das sind vier Karten desselben Themas (zum Beispiel: „Entwicklungshilfe“).

Der/die älteste Spielende beginnt. Wenn du an der Reihe bist, fragst du einen beliebigen anderen Spielenden nach einer Karte, die du nicht hast, um ein Quartett zu bilden. Wenn

diese Person die gewünschte Karte hat, muss sie dir die Karte geben. Du darfst so lange fragen, bis jemand deine gewünschte Karte nicht mehr hat oder bis du ein Quartett hast (ein Quartett pro Runde). Wenn der/die Spielende die Karte nicht hat, dann hast du Pech gehabt und dein Zug ist vorbei.

### ACHTUNG

Wenn ein(e) Spielende(r) ein Quartett hat, folgt ein Test. Die anderen Spielenden nehmen den Stapel Fragekarten der entsprechenden Farbe und stellen die vier thematischen Fragen. Man muss mindestens drei Fragen richtig beantworten, bevor man einen Punkt für das Quartett bekommt.

Wenn ein(e) Spielende(r) keine Karten mehr hat, kann er/sie trotzdem Karten von einem anderen Spieler erbitten.

