

Professor Sielmanns

NATUR QUIZ



Pferde, Pferde, Pferde

Fragen und Antworten
zum Raten und Staunen

Anleitung



In diesem pferdestarken Quizspiel erfahren die Spieler einiges über Pferde und deren Eigenschaften.

Die Spieler können nicht nur mit Wissen oder Glück gewinnen, sondern auch mit viel Spaß lernen, worin sich Pferde von anderen Tieren oder auch uns Menschen unterscheiden.

KOSMOS-SPIELE-INFO
Spannendes Quizspiel
Von 8-88 Jahren
Für 2-4 Spieler
Ca. 20 Minuten

SPIELMATERIAL
32 Quizkarten
1 Spielanleitung

KOSMOS®

SPIELZIEL

Auf jeder Spielkarte sind zwei Fragen mit jeweils drei Antwortmöglichkeiten zu finden.

Die richtigen Antworten erkennen die Spieler an der roten Schrift.



Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Karten für sich zu gewinnen. Ein Spieler darf eine Fragekarte an sich nehmen, wenn er beide Fragen der Karte richtig beantwortet hat.

SPIELVORBEREITUNG

Ein Spieler mischt die Karten und verteilt sie verdeckt:

- ♣ Bei 2 Spielern bekommt jeder Spieler 6 Karten.
- ♣ Bei 3 Spielern bekommt jeder Spieler 4 Karten.
- ♣ Bei 4 Spielern bekommt jeder Spieler 3 Karten.

Diese Karten nehmen die Spieler so auf die Hand, dass niemand in die Karten des anderen schauen kann. Dies sind die sogenannten „Fragekarten“. Bei 3 oder 4 Spielern bekommt jeder Spieler zusätzlich noch 2 Karten, die er als sogenannte „Einsatzkarten“ verdeckt vor sich ablegt. Sie dienen zusammen mit den später zu den Einsatzkarten hinzugewonnenen Karten dazu, den Sieger zu ermitteln. Die restlichen Karten werden nicht benötigt und beiseite gelegt.

SPIELBLAUF

Der Spieler, der zuletzt ein Pferd gesehen hat, beginnt als „Quizmaster“. Sein „Kandidat“ ist zunächst der Spieler links neben ihm. Der Quizmaster wählt eine seiner Fragekarten aus.

QUIZMASTER UND KANDIDAT

- ♣ Der Quizmaster liest die erste Frage der Fragekarte und die drei Antwortalternativen laut vor.
- ♣ Der Kandidat nennt die Antwort, die er für richtig hält, zum Beispiel „C“.
- ♣ Der Quizmaster überprüft, ob diese Antwort rot markiert und damit richtig ist.

Erste Frage richtig beantwortet:

- ♣ Der Quizmaster liest die zweite Frage und die drei Antworten laut vor.
- ♣ Der Kandidat nennt wieder die vermutlich richtige Antwort und der Quizmaster überprüft die Antwort.

Zweite Frage richtig beantwortet:

- ♣ Der Kandidat erhält die Karte, liest den Informationstext vor und legt sie zu seinen Einsatzkarten - die Zahl der Einsatzkarten erhöht sich also um diese Karte.

Zweite Frage falsch beantwortet:

- ♣ Der Quizmaster liest den Informationstext vor. Die Fragekarte ist aus dem Spiel, ohne dass sie der Kandidat oder ein Mitspieler für sich gewinnen konnte.

ERSTE FRAGE FALSCH BEANTWORTET:

- ♣ Der Quizmaster sagt nur, dass die Antwort falsch beantwortet wurde, welche Antwort richtig ist, darf er noch nicht verraten!



- ☛ Da der Kandidat die erste Frage falsch beantwortet hat, kann er die Fragekarte nicht mehr gewinnen. Stattdessen kann der Spieler links neben dem Kandidaten als „**Herausforderer**“ diese Karte ergattern, wenn er dafür eine seiner Einsatzkarten riskiert. Der Spieler kann frei wählen, ob er das Risiko eingeht oder nicht. Verzichtet er, darf sich beim Spiel zu viert der Spieler rechts neben dem Quizmaster entscheiden, ob er als Herausforderer antritt.
- ☛ Möchte kein Spieler das Risiko eingehen, liest der Quizmaster den Informationstext vor und die Fragekarte ist aus dem Spiel.

QUIZMASTER UND HERAUSFORDERER

Wer als Herausforderer antritt, muss eine seiner Einsatzkarten in die Tischmitte legen. Der Quizmaster liest ihm noch mal laut die erste Frage und die beiden übrig gebliebenen Antwortalternativen vor, danach bei richtiger erster Antwort auch die zweite Frage mit den drei Antworten. Beantwortet der Herausforderer die erste oder zweite Frage falsch, verliert er nicht nur die Fragekarte, sondern auch seine Einsatzkarte - die beiden Karten sind aus dem Spiel. Beantwortet er beide Fragen richtig, gewinnt er beide Karten und legt sie zu seinen Einsatzkarten - die Zahl der Einsatzkarten kann also steigen.

NEUER QUIZMASTER

Wenn eine Fragekarte aus dem Spiel ist oder gewonnen wurde, übernimmt der Spieler links neben dem bisherigen Quizmaster dessen Rolle und stellt seine erste Frage, wie oben beschrieben, an seinen Kandidaten.

SONDERREGEL BEI 2 SPIELERN

Beim Spiel zu zweit wechseln die Rollen des Quizmasters und des Kandidaten nach jeder Fragekarte. Es gibt keinen Herausforderer, deshalb sind keine Einsatzkarten im Spiel und der Quizmaster darf die richtige Antwort sofort verraten.

Beantwortet ein Kandidat seine erste Frage falsch, liest der Quizmaster den Informationstext vor und die Fragekarte ist aus dem Spiel.

SPIELENDE

Wenn kein Spieler mehr Fragekarten auf der Hand hat, ist das Spiel zu Ende. Wer die meisten Einsatzkarten gesammelt hat, ist Sieger des Spiels.

Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger oder die Spieler spielen gleich noch eine Runde, bis der Sieger feststeht.

Wer noch mehr Lust auf spannende Quizfragen zum Thema Natur hat - es gibt noch weitere Spiele aus der Reihe „Professor Sielmanns Naturquiz“. Bisher sind erschienen:



Mit Fotografien von:
Naturfoto Kuczka, Lothar Lenz, Sabine Stuewer
Illustrationen: Cornelia Koller
Gestaltung: DA- DIE AGENTUR GMBH Ravensburg
Autorin: Silke Behling

Spielidee: Sandra Dochtermann

Redaktionelle Bearbeitung: Barbara Schmidts

© 2004 KOSMOS Verlag

Postfach 106011, D-70049 Stuttgart

Tel.: +49(0)711-21 91-0, Fax: +49(0)711-21 91-422

Web: www.kosmos.de, E-Mail: info@kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Art.-Nr. 696313