

Professor Sielmanns

# NATUR QUIZ



## Abenteuer Pferd

Spannende Fragen zum Verhalten  
der Pferde

### Anleitung



In diesem spannenden Quizspiel dreht sich alles um das Verhalten, die „Sprache“ und die Lebensweise von Pferden. Die Spieler können nicht nur mit Wissen oder Glück gewinnen, sondern auch mit viel Spaß lernen, Pferde besser zu verstehen. Die Fotos zeigen, wie das Verhalten der Pferde in der Natur aussieht.

KOSMOS-SPIELE-INFO

Spannendes Pferde-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.

Erste Frage

Drei Antwortalternativen  
zur ersten Frage

Zweite Frage

Drei Antwortalternativen  
zur zweiten Frage



Richtige Antwort rot

Richtige Antwort rot

Informationstext

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Karten für sich zu gewinnen, indem derselbe Spieler beide Fragen einer Karte richtig beantwortet.

## 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 als „Fragekarten“ auf die Hand, so dass niemand in die Karten seiner Mitspieler schauen kann.

Bei 3 oder 4 Spielern bekommt jeder Spieler zusätzlich noch 2 Karten, die er als „Einsatzkarten“ verdeckt vor sich ablegt - getrennt von seinen Handkarten.

Die restlichen Karten werden nicht benötigt und beiseite gelegt.

## SPIELABLAUF

Der Spieler, der zuletzt ein Pferd gesehen hat, beginnt als „Quizmaster“. Er liest die erste Frage und die drei Antwortalternativen seiner obersten Handkarte laut vor. Als „Kandidat“ ist zuerst nur der Spieler links neben dem Quizmaster an der Reihe.

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. Er sagt aber nur, ob die Antwort richtig oder falsch ist - welche Antwort richtig ist, darf der Quizmaster bei falscher Antwort noch nicht verraten!

Beantwortet der Kandidat die erste Frage richtig, stellt der Quizmaster ihm auch die zweite Frage und liest die drei Antwortmöglichkeiten laut vor.

☛ Beantwortet der Kandidat auch die zweite Frage richtig, gewinnt er die Fragekarte. Wer eine Karte gewinnt, liest den Informationstext vor und legt die Karte verdeckt zu seinen Einsatzkarten vor sich ab. Die Spieler können gewonnene Fragekarten als Einsatzkarten verwenden.

☛ Beantwortet der Kandidat die zweite Frage falsch, liest der Quizmaster den Informationstext vor und die Fragekarte ist aus dem Spiel. Der Kandidat hat Pech gehabt, aber immerhin kann kein Mitspieler diese Karte für sich gewinnen.

Beantwortet der Kandidat die erste Frage falsch, 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.

### Die Herausforderung

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 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.

Wenn eine Fragekarte aus dem Spiel ist oder gewonnen wurde, übernimmt der Spieler links neben dem bisherigen Quizmaster dessen Rolle und stellt als neuer Quizmaster die erste Frage von einer seiner Handkarten. Nächster Kandidat bei einer neuen Fragekarte ist immer der Spieler links neben dem neuen Quizmaster.

### 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.



## **SPIELEND**

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

Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger oder die Spieler spielen gleich noch mal eine Runde, bis der Sieger eindeutig 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:  
John Foxx Images, Gabriele Kärcher,  
Lothar Lenz, Christiane Slawik, Sabine Stuewer  
Gestaltung: DA- DIE AGENTUR GMBH Ravensburg  
Autorin: Silke Behling

Redaktionelle Bearbeitung und Spielidee:  
Sandra Dochtermann

© 2003 KOSMOS Verlag  
Postfach 106011, D-70049 Stuttgart  
Tel.: +49(0)7 11-21 91-0, Fax: +49(0)711-21 91-422

Web: [www.kosmos.de](http://www.kosmos.de), E-Mail: [info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Art.-Nr. 699413

521640

**KOSMOS**<sup>®</sup>