

Professor Sielmanns

NATUR QUIZ



RÄTSEL, REKORDE, SENSATIONEN!

148 Fragen zum Raten und Staunen

Anleitung

In diesem lustigen Quizspiel können die Spieler nicht nur mit Wissen, sondern auch mit Glück gewinnen. Dabei lernen sie spannende Rekorde und merkwürdige Eigenschaften von Tieren und Pflanzen der ganzen Welt kennen. So aufregend kann unsere Natur sein!

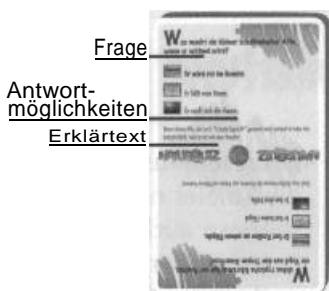
KOSMOS-SPIELE-INFO
Spannendes Quizspiel
Von 8-88 Jahren
Für 2-4 Spieler
Ca. 20 Minuten

SPIELMATERIAL
37 Quizkarten
3 Wettkarten
(Erde, Wasser, Luft)
40 Chips
1 Spielanleitung

KOSMOS®

SPIELZIEL

Auf jeder Seite einer Quizkarte sind zwei Fragen gestellt, jeweils mit drei Antwortmöglichkeiten. Jeder Antwort ist ein Symbol zugeordnet: Erde, Luft oder Wasser. Die richtige Antwort ist farblich hervorgehoben.



In diesem Spiel setzen alle Spieler auf die Antwort, die sie für richtig halten. Derjenige, der auf eine falsche Antwort setzt, verliert seine gesetzten Chips. Die Spieler, die auf die richtige Antwort gesetzt haben, erhalten den doppelten Einsatz zurück. Wer am Spielende die meisten Chips besitzt, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Die drei Wettkarten werden offen und für alle gut erreichbar in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler erhält zehn Chips. Übrige Chips werden nicht benötigt und zurück in die Spielschachtel gelegt. Die 37 Quizkarten werden gemischt und als Stapel bereitgelegt. Die Spieler einigen sich, ob sie diese Runde mit den blauen oder den roten Fragen spielen wollen.

SPIELABLAUF

Ein Spieler beginnt als Quizmaster, indem er die oberste Karte vom Stapel zieht, so dass die Mitspieler die verdeckte Seite nicht sehen können. Er liest die rote oder blaue Frage vor und die drei zugehörigen Antwortmöglichkeiten. Die Mitspieler setzen jeder reihum im Uhrzeigersinn **ein oder zwei ihrer Chips** auf eine der drei Wettkarten. Jeder Spieler muss **mindestens einen** Chip setzen.

Beispiel: Andreas ist sich sehr sicher, dass die Antwortmöglichkeit „Erde“ die richtige ist. Also platziert er gleich zwei seiner Chips auf die Wettkarte „Erde“.

Jeder Spieler sollte sich gut merken, auf welche Karte er gesetzt hat. Als Merkhilfe kann sich jeder Spieler eine der vier Ecken der Wettkarte aussuchen, in die er seine Chips legt.

Haben alle gesetzt, so wird die richtige Antwort genannt und der Erklärtext vorgelesen.

Alle Spieler, die **richtig** gesetzt haben, erhalten ihre Chips zurück und zusätzlich die gleiche Menge an Chips, die sie gesetzt haben, aus dem Vorrat des Quizmasters.

*Beispiel: Andreas hat Recht. Er bekommt also seine zwei gesetzten Chips zurück. Außerdem gibt ihm der Quizmaster zwei weitere seiner eigenen Chips. Umgekehrt erhält der Quizmaster die Chips der Spieler, die **falsch** getippt haben. Die Quizkarte wird zurück in die Spielschachtel gelegt. Dann ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler Quizmaster und zieht die nächste Karte vom Stapel usw.*



SPIELENDE

Sobald ein Spieler keine Chips mehr besitzt, ist das Spiel beendet. Der Spieler mit den meisten Chips gewinnt.

Kann der Quizmaster nicht mehr alle Spieler, die richtig gesetzt haben, komplett auszahlen, so erhalten alle diese Spieler nur ihren Einsatz zurück. Die Chips des Quizmasters werden zur Seite gelegt und zählen nicht.

Das Spiel ist ebenfalls beendet, wenn der Kartenstapel einmal komplett durchgespielt wurde. In diesem Fall hat der Spieler mit den meisten Chips gewonnen.

SPIELVARIANTEN

Wenn jüngere Kinder mitspielen, ist zu empfehlen, dass ein älteres Kind oder ein Erwachsener das ganze Spiel über die Rolle des Quizmasters übernimmt und die Fragen vorliest. Diese Person spielt nicht mit, erhält aber am Anfang auch zehn Chips als Vorrat. Das Spiel ist auch hier beendet, wenn ein Spieler oder der Quizmaster keine Chips mehr besitzt.

SPIEL OHNE WETTEINSATZ

Es wird ohne Chips gespielt. Der Quizmaster liest die Frage und Antwortmöglichkeiten seinem linken Nachbarn vor. Nennt dieser die richtige Lösung, erhält der Gefragte die Karte.

Ansonsten wird die richtige Antwort genannt und die Karte auf den Ablagestapel gelegt. Ist der Stapel aufgebraucht, gewinnt der Spieler mit den meisten gewonnenen Karten.



*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:*

*Unglaublich, aber wahr!
Erstaunliche Geschichten aus der Natur*

*Rätsel, **Rekorde**, **Sensationen!**
148 Fragen zum Raten und Staunen*

*Wunder der Natur
Unsere geheimnisvolle Welt*

Profivariante ohne Wetteinsatz

Wenn alle Mitspieler das Spiel bereits öfter gespielt haben und die Antworten bereits kennen, können die Fragen gestellt werden, ohne die drei Antwortmöglichkeiten mit vorzulesen - soweit möglich. Der gefragte Spieler muss dann die Frage ohne Hilfe beantworten.

In dieser Variante lassen sich auch Wissensunterschiede ausgleichen, z. B. wenn ein Teil der Spieler das Spiel bereits kennt.

Den erfahrenen Spielern werden die Fragen ohne, den anderen Spielern die Fragen mit den drei Antwortmöglichkeiten gestellt.



Gestaltung: Die Agentur GmbH

Redaktionelle Bearbeitung: Christine Leisgen,
Diplombiologin

© Bioviva

© 2002 Kosmos Verlag,
Postfach 106011,
D-70049 Stuttgart,
Tel.: -(-49 (0)711-2191-0,
Web: www.kosmos.de,
E-Mail: info@kosmos.de

S21446

KOSMOS