



PFERDE

QUIZ-SPIEL

Für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahre



Anleitung

In diesem pferdestarken Quiz-Spiel erfahren die Spieler, was eine Hufrehe ist, wobei ein Fehlerpferd hilft und dass manche Pferde einen guten Tee durchaus zu schätzen wissen.

Die Spieler können nicht nur mit Wissen oder Glück gewinnen, sondern auch mit Spaß viel über Pferderassen sowie das Verhalten und die Haltung der Tiere lernen.

Spielmaterial: 32 Quizkarten

Ziel des Spiels

Wer im Laufe des Spiels die meisten Karten sammelt, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Schaut euch die Quizkarten einmal genau an!



Erste Frage

Drei Antwortmöglichkeiten zur ersten Frage

Zweite Frage

Drei Antwortmöglichkeiten zur zweiten Frage

Die Rückseite zeigt ein Bild mit Angeberwissen zum jeweiligen Thema

Richtige Antwort: orange



Stichfrage

Richtige Antwort

Mischt die Karten und verteilt sie wie folgt:

🐾 Bei **2 Spielern** bekommt jeder **6 Karten**.

🐾 Bei **3 Spielern** bekommt jeder **4 Karten**.

🐾 Bei **4 Spielern** bekommt jeder **3 Karten**.

Die **Fragekarten** nehmen die Spieler als Stapel so auf die Hand, dass sie die Vorderseite der jeweils obersten Karte lesen können.

Zusätzlich erhält jeder Spieler noch Karten, die er als Einsatzkarten vor sich ablegt:

🐾 Bei **2 Spielern** bekommt jeder **2 Einsatzkarten**.

🐾 Bei **3 und 4 Spielern** bekommt jeder **3 Einsatzkarten**.

Die restlichen Karten werden nicht benötigt und beiseitegelegt.

Das Spiel geht los

Der älteste Spieler beginnt als **Quizmaster**. Sein **Kandidat** ist der Spieler links neben ihm.

Der Quizmaster liest die **erste Frage** und die drei Antwortmöglichkeiten der obersten Fragekarte seines Stapels laut vor. Der Kandidat nennt die Antwort, die er für richtig hält. Der Quizmaster überprüft, ob diese Antwort orange markiert und damit richtig ist.

Je nach Spieleranzahl wird nun wie folgt gespielt:

3 bis 4 Spieler

Ist die Antwort des Kandidaten richtig?

Dann erhält der Kandidat die Karte und legt sie als Punkt, getrennt von seinen Einsatzkarten, vor sich ab.

Ist die Antwort des Kandidaten falsch?

Dann nennt der Quizmaster die richtige Antwort. Jetzt haben die übrigen Spieler die Möglichkeit, um die Karte zu spielen. Dazu müssen sie eine ihrer Einsatzkarten in die Mitte legen.

🐾 **Wenn nur ein Spieler um die Karte spielen möchte**, liest der Quizmaster die **zweite Frage** der Karte und die drei Antwortmöglichkeiten vor. Der Spieler nennt eine Antwort. Ist die Antwort richtig, erhält er die Karte und die Einsatzkarte und legt beide, getrennt von seinen übrigen Einsatzkarten, als Punkte vor sich ab. Ist die Antwort falsch, geht die Karte mitsamt der Einsatzkarte aus dem Spiel.

🐾 **Wenn zwei Spieler um die Karte spielen möchten**, liest der Quizmaster das Angeberwissen auf der Kartenrückseite vor und stellt anschließend die Stichfrage. Wer zuerst die richtige Antwort gibt, erhält die Karte und die Einsatzkarten. Wenn keiner die Frage beantworten kann, geht die Karte mitsamt den Einsatzkarten aus dem Spiel.

2 Spieler

Ist die Antwort des Kandidaten falsch?

Dann kommt die Karte aus dem Spiel.

Ist die Antwort des Kandidaten richtig?

Dann hat der Kandidat zwei Möglichkeiten:

- U Er erhält die Karte und legt sie als Punkt, getrennt von seinen Einsatzkarten, vor sich ab.
- U Er **spielt weiter** und legt eine seiner Einsatzkarten in die Tischmitte. Der Quizmaster liest dann die **zweite Frage** der Karte und die drei Antwortmöglichkeiten vor. Der Spieler nennt die Antwort, die er für richtig hält. Ist auch diese Antwort richtig, erhält der Kandidat die Karte und die Einsatzkarte und legt beide, getrennt von seiner übrigen Einsatzkarte, als Punkte vor sich ab. Ist die Antwort falsch, geht die Karte mitsamt der Einsatzkarte aus dem Spiel.

Neue Runde

Sobald eine Fragekarte gewonnen wurde, übernimmt der Spieler links neben dem bisherigen Quizmaster dessen Rolle (bei 2 Spielern tauschen die Spieler die Rollen) und das Spiel geht wie oben beschrieben mit dem nächsten Kandidaten weiter.

Spielende

Das Spiel endet, wenn kein Spieler mehr Fragekarten auf der Hand hat. Jeder Spieler zählt seine Karten, die er als Punkte abgelegt hat. Einsatzkarten, die nicht gespielt wurden, werden nicht mitgezählt. Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

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

Spielidee: Markus Reichert, Sandra Dochtermann

Grafik: Bluguy Grafik-Design und Mirko Suzuki

Redaktion: Katharina Köhl

Stand der Quizfragen: 11/2012

Fotos: suedwind1 / fotolia.com, ralko / fotolia.com, Nadine Haase / fotolia.com, Kseniya Abramova / fotolia.com, hospphotos / fotolia.com, Viktoria Makarova / fotolia.com, kyslynskyy / fotolia.com, winni / fotolia.com, Lux / fotolia.com, iCreations.de / fotolia.com, Mari_art / fotolia.com, dozornaya / fotolia.com, defotoberg / fotolia.com, Franziska Reichelt / fotolia.com, arolina66 / fotolia.com, Kathrin Hemkendreis / fotolia.com, lochstamper / fotolia.com, Pétra Eckerl / fotolia.com, travelpeter / fotolia.com, Audriy Solovyov / fotolia.com, Foto-Biene / fotolia.com, Hunta / fotolia.com, jeanma85 / fotolia.com, dozornaya / fotolia.com, Oleksandr Moroz / fotolia.com, Zoran Orcik / 123rf.com
Illustrationen: Cornelia Koller

© 2013 / 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5 - 7, 70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 21 91-0, Fax: +49 711 21 91-199

kosmos.de, info@kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

© 2013 / 2015 TESSLOFF VERLAG, Nürnberg

www.tessloff.com

Alle Rechte für die Marke WAS IST WAS vorbehalten.

Art.-Nr.: 696702