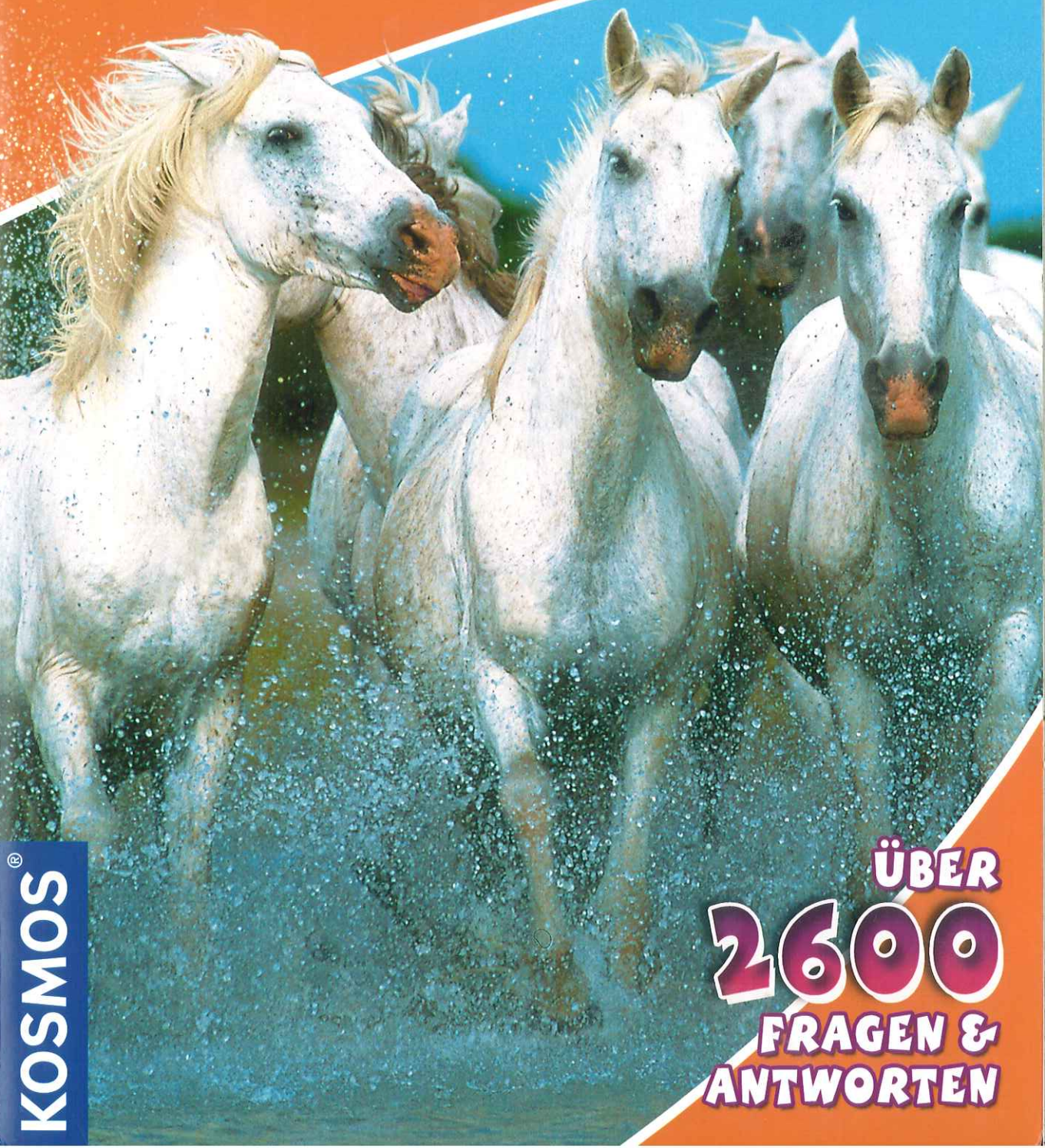


DAS GROSSE KOSMOS

PFERDE-QUIZ

Ein kniffliges Pferde-Quizspiel mit Puzzlespaß

Für 2-4 Pferdefreunde ab 8 Jahren



KOSMOS[®]

ÜBER
2600
FRAGEN &
ANTWORTEN



In diesem spannenden Pferde-Quizspiel warten jede Menge pferdestarke Fragen auf euch!
 Mit jeder richtigen Antwort wächst dein Pferdepuzzle und deine Chance auf den Sieg.
 Auch wenn deine Mitspieler an der Reihe sind, bleibt es spannend – denn du kannst mittippen
 und Hufeisen sammeln, um sie später gegen fehlende Puzzleteile einzutauschen.

Inhalt:



SPIELZIEL

Wer mit dem richtigen Dreh und ein wenig Glück als Erster alle seine 12 Puzzleteile ergattert, ist Sieger und bald auch Pferdeexperte.

VOR DEM SPIEL

Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln und bricht das kleine Loch in der Mitte des Spielplans aus. Die Pony-Spielfigur steckt ihr in das grüne Aufstellfüßchen.

Der Drehpfeil besteht aus zwei Teilen: einem langen Pfeilstück und einem runden Teil zum Befestigen des Pfeils. Diese beiden Teile liegen als ein Teil in der Schachtel und müssen vorsichtig getrennt werden. Dann steckt ihr das runde Teil

von unten in das Loch in der Mitte des Spielplans. Den Pfeil steckt ihr von oben in dieses Loch und drückt ihn mit der Erhöhung in das runde Teil, bis es einrastet. Der Pfeil lässt sich dann leicht drehen.

Vor jedem Spiel sucht sich jeder Spieler eine Spielerfarbe aus (Dunkelblau, Dunkelgrün, Pink oder Weinrot) und bekommt die entsprechenden Tippkärtchen, die er so vor sich ablegt, dass die Fragezeichen zu sehen sind. Die Hufeisenkärtchen und Puzzleteile der vergebenen Spielerfarben, die Quizkarten sowie die Ponyspielfigur legt ihr neben der Schachtel bereit. (Welche Puzzleteile zu welcher Spielerfarbe gehören, seht ihr auf der Puzzle-Rückseite.)

Bei weniger als vier Spielern werden die Tippkärtchen, Hufeisen und Puzzleteile der nicht vergebenen Spielerfarben nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.



Legt nun den Spielplan mit dem montierten Pfeil auf die Auflage in der Schachtel.

Dann verteilt ihr die sechs Puzzleteile in den vergebenen Spielerfarben auf alle Foto-Felder, so dass auf jedem Foto-Feld von jedem Spieler zwei Puzzleteile liegen: z.B. zwei Puzzleteile mit dunkelblauer Rückseite, zwei Puzzleteile mit dunkelgrüner Rückseite usw.

Die Quizkarten mischt ihr und legt sie in zwei etwa gleich hohen Stapeln neben die Schachtel, wobei ihr einen Stapel umdreht. Bei einem Stapel ist also die Kartenseite mit Fragen auf grünem, hellblauem und gelbem Hintergrund zu sehen, bei dem anderen Stapel die Kartenseite mit Fragen auf orangefarbenem, rotem und violetterem Hintergrund.



Zeigt der Pfeil beispielsweise auf das grüne Feld, wird eine Frage aus dem Wissensgebiet Pferderassen – mit grünem Hintergrund auf der Quizkarte – gestellt.

Der linke Nachbar des jeweiligen Kandidaten übernimmt die Rolle des „Quizmasters“: Er zieht die oberste Quizkarte von dem Stapel, auf dem die Frage auf grünem Hintergrund nicht zu sehen ist, weil sie sich verdeckt auf der Kartentrückseite befindet. Der Quizmaster dreht die Karte (für die Mitspieler nicht einsehbar) um und liest von der bisher verdeckten Rückseite die Frage auf grünem Hintergrund sowie die drei Auswahlantworten a), b) und c) laut vor.

Welche Antwort richtig – also fett gedruckt – ist, verrät der Quizmaster noch nicht.



SPIELABLAUF

KANDIDAT UND QUIZMASTER: Die Frage wird gestellt

Der jüngste Spieler beginnt als „Kandidat“. Als Zeichen dafür, dass er an der Reihe ist, stellt er die Pony-Spielfigur vor sich auf. Dann dreht er schwungvoll den Pfeil auf dem Spielplan (mindestens eine komplette Runde) und schaut, auf welches Farbfeld der Pfeil zeigt. (Ist die Farbe nicht eindeutig zu erkennen, dreht er den Pfeil erneut.) Dieses Farbfeld gibt das Wissensgebiet vor, aus dem die Frage für den Kandidaten gestellt wird:

Farbfeld	Wissensgebiet
Orange	Pferdekörper
Rot	Pferd und Mensch
Lila	Reiten und Pferdesport
Grün	Pferderassen
Hellblau	Pferdeverhalten
Gelb	Schon gewusst?



TIPPKÄRTCHEN: Alle Spieler tippen mit

Jetzt sind alle Spieler gefordert. Jeder (außer dem Quizmaster) sucht aus seinen Tippkärtchen geheim a), b) oder c) aus – je nachdem, welche dieser Antworten er für richtig hält – und legt es verdeckt neben die Schachtel, deutlich getrennt von seinen übrigen Tippkärtchen. Erst wenn alle Spieler ihren Tipp abgegeben haben, nennt der Kandidat laut seinen eigenen Tipp und der Quizmaster prüft die Antwort.

AUFLÖSUNG UND BELOHNUMG

Ist die Antwort des Kandidaten richtig, darf dieser sich ein Puzzleteil seiner Farbe vom Foto-Feld des – im Beispiel grünen – Wissensgebiets auf dem Spielplan nehmen und vor sich ablegen. Liegt auf diesem Foto-Feld kein Puzzleteil seiner Farbe mehr, so gewinnt er stattdessen ein Hufeisen seiner Farbe und legt es vor sich ab.

Ist die Antwort des Kandidaten falsch, bekommt dieser kein Puzzleteil oder Hufeisen.



Dann decken die **Mitspieler** ihre ausgewählten **Tippkärtchen** auf. Jeder Mitspieler, der richtig getippt hat, darf sich ein Hufeisen seiner Farbe nehmen und vor sich ablegen. Wer falsch getippt hat, bekommt kein Hufeisen.

ENDE DER RUNDE UND ROLLENWECHSEL

Anschließend ist die Runde beendet. Die Rollen des Kandidaten und des Quizmasters wechseln zu den nächsten Spielern im Uhrzeigersinn: Der Quizmaster der Vorrunde wird also immer der neue Kandidat der nächsten Runde. Dieser stellt die Pony-Spielfigur vor sich ab, dreht den Pfeil usw.

EXTRA-CHANCE:

Hufeisen sammeln und gegen Puzzleteile eintauschen

Sobald ein Spieler **alle vier Hufeisen** seiner Farbe gesammelt hat, darf er „Stopp!“ rufen und diese gegen ein beliebiges Puzzleteil seiner Farbe eintauschen: Der Spieler legt alle vier gesammelten Hufeisen wieder neben der Schachtel ab und darf sich ein Puzzleteil aus dem Wissensgebiet seiner Wahl vom Spielplan nehmen. Dies ist im Spiel mehrmals möglich. Ab der nächsten Runde kann der Spieler also seine Hufeisen nach und nach wieder gewinnen und immer, wenn er vier Hufeisen gesammelt hat, erneut gegen ein Puzzleteil eintauschen.

ENDE DES SPIELS

Sobald ein Spieler sein Puzzle mit allen 12 Teilen vervollständig hat, endet das Spiel und dieser Spieler gewinnt.

DAS PFERDEPOSTER UND DIE PFERDEPUZZLES

Schau dir das **Poster** einmal ganz genau an – dann wirst du entdecken, dass darauf viele Körperteile eines Pferdes mit Namen versehen sind. Wenn du sie dir gut einprägst, hast du bei mancher Frage im Quiz einen Vorsprung.

Das Pferd auf dem Poster gehört der Rasse „Paso Fino“ an. Paso Finos sind Warmblutpferde aus Südamerika.

Sie beherrschen außer Schritt, Trab und Galopp eine weitere, seltene Gangart: den „Tölt“.

Diese Gangart ist den Paso Finos angeboren.

Die **Pferdepuzzles** im Spiel zeigen einen Haflinger, eine Isländer-Stute mit ihrem Fohlen, einen Friesen und einen Andalusier. Haflinger und Isländer zählen zu den Ponys.

Haflinger kannst du an ihrem hellbraunen Fell und der blonden Mähne erkennen. Isländer gibt es in verschiedenen Farben und auch sie beherrschen den seltenen Tölt.

Friesen sind immer Rappen und haben lange „Behänge“, das heißt: Schweif, Mähne und lange Fellhaare unten an den Beinen. Andalusier zählen zu den besonders edlen Pferderassen und es gibt sie in verschiedenen Farben, aber die meisten Andalusier sind Schimmel.

PFERDEFREUNDE AUFGEPASST!

Habt ihr Lust auf noch mehr spannende Quizfragen? In der Reihe „Professor Sielmanns Naturquiz“ gibt es auch kleine Pferde-Quizspiele:



Abenteuer Pferd
Art.Nr. 699413



Pferde,
Pferde, Pferde
Art.Nr. 696313



Faszination Pferd
Art.Nr. 699314

KOSMOS

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN GERMANY
Artikel-Nr.: 699420

Autor: Dr. Bernd Flessner
Spielidee: Sandra Dochtermann
Mit Fotografien von: Sabine Stuewer,
John Foxx Images, Ralf Roppelt/KOSMOS
Gestaltung: Michaela Schelk/Fine Tuning

© 2005 Kosmos Verlag
Postfach 106071, D-70049 Stuttgart
Tel.: +49(0)711-2191-0
Fax: +49(0)711-2191-422
www.kosmos.de, mail: info@kosmos.de