

Professor Sielmanns

NATUR QUIZ



Rekorde in der Luft

Wunderwelt der Vögel

Anleitung



In diesem spannenden Trumpf- und Quizspiel können die Spieler nicht nur mit Wissen, sondern auch mit Glück gewinnen. Sie staunen über die Vogelrekorde und lernen, die Eigenschaften der Vögel einzuschätzen. Außerdem erfahren die Spieler Kurioses und Wissenswertes über die Vögel aus aller Welt.

So aufregend kann unsere Natur sein!

KOSMOS-SPIELE-INFO

Spannendes Trumpf-
und Quizspiel

Von 8-88 Jahren

Für 2-4 Spieler

Ca. 20 Minuten

SPIELMATERIAL

32 Quizkarten

1 Spielanleitung

The logo for KOSMOS, featuring the word 'KOSMOS' in a bold, white, sans-serif font, oriented vertically on a black rectangular background. A small registered trademark symbol (®) is located at the top right of the word.

SPIELZIEL

Ziel des Spiels ist es, durch geschicktes Einsetzen der Rekorde auf den eigenen Vogelkarten die Karten der Mitspieler zu gewinnen.

Jede Karte beschreibt eine Vogelart mit ihren Merkmalen und Besonderheiten. Die sechs Merkmale geben jeweils die Rekorde einer Vogelart in den 6 Kategorien an:



Spannweite



Gewicht



Jahreszugstrecke



Eianzahl je Brut



Fluggeschwindigkeit



Lebensdauer

Der Singschwan hat eine Spannweite von bis zu 2,43 m, wiegt bis zu 10,8 kg, legt im Jahr auf seinem Zug in den Süden bis zu 5.000 km zurück, legt je Brut maximal 6 Eier, kann bis zu 80 km/h schnell fliegen und wird bis zu 8 Jahre alt.

Im Informationstext erfahren die Spieler zusätzlich Kurioses und Wissenswertes über die Vogelart jeder Karte.

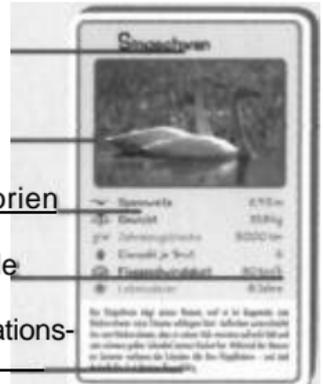
Vogel-

Foto

Kategorien

Rekorde

Informations-
text



SPIELVORBEREITUNG

Ein Spieler mischt die Karten und verteilt sie gleichmäßig unter allen Spielern. Wenn Karten übrig bleiben, werden diese zurück in die Schachtel gelegt. Alle Spieler nehmen ihre Karten als Stapel auf die Hand, so dass jeder nur seine oberste Karte sehen und niemand in die Karten seiner Mitspieler schauen kann.

SPIELABLAUF

Der Spieler, der als Letzter einen Vogel gesehen hat, beginnt. Er liest den Informationstext seiner Vogelart auf der obersten Karte seines Stapels laut vor. Dann schaut er sich die Rekorde genau an. Der Spieler überlegt nun, in welcher Kategorie die Vogelart auf seiner Karte andere Vogelarten übertrumpfen könnte. Hat er sich eine Kategorie ausgesucht, liest er den Namen seiner Vogelart, die Kategorie und den erzielten Rekord laut vor (z. B. Kormoran, Spannweite: 1,60 m). Dann nennen die Mitspieler der Reihe nach im Uhrzeigersinn den Namen und den Rekord ihrer Vogelart in der ausgewählten Kategorie. Der Spieler, dessen Vogelart den höchsten Rekord erzielt hat, gewinnt die obersten Karten seiner Mitspieler und steckt sie zusammen mit der eigenen Karte nach hinten unter seinen Kartenstapel.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle Karten seiner Mitspieler und damit das Spiel gewonnen hat.

Quizspielvariante (für 3-5 Spieler)

Die Karten werden gemischt und verdeckt als Ziehstapel in der Tischmitte platziert. Wer als Letzter einen Vogel gesehen hat, startet als Quizmaster. Er zieht die oberste Karte vom Stapel, liest den Namen der Vogelart vor und nennt eine Kategorie,





die er sich beliebig aussuchen darf, z. B. Gewicht. Daraufhin geben alle Mitspieler der Reihe nach im Uhrzeigersinn einen Tipp ab, welchen Rekord die Vogelart in dieser Kategorie erzielt hat. Dabei muss sich jeder Spieler für eine andere Antwort entscheiden, gleiche Rekordtipps sind nicht erlaubt. Der Spieler, dessen Antwort dem echten Vogelrekord am nächsten kommt, gewinnt die Vogelkarte vom Quizmaster. Der Spieler liest den Informationstext zu dieser Vogelart vor und legt die Karte beiseite auf seinen Gewinnstapel, (Um die Spieldauer zu verkürzen, kann auf das Vorlesen der Informationstexte verzichtet werden.) Dann übernimmt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler die Rolle des Quizmasters usw.

Sind zwei Spieler mit ihren Antworten gleich weit vom echten Rekord entfernt (d. h. ein Spieler hat z. B. 1 Ei zu viel getippt, der andere 1 Ei zu wenig), kommt es zum Stechen. Der Quizmaster gibt eine andere Kategorie derselben Vogelkarte vor und die Spieler im Stechen geben wieder ihre Tipps ab. Der Quizmaster gibt so lange immer eine andere Kategorie vor, bis ein Sieger feststeht. Sollte bei einer Karte in allen 6 Kategorien kein Sieger zu ermitteln sein, wird die Karte nicht gewertet und in die Schachtel gelegt. Das Spiel ist beendet, wenn der Ziehstapel aufgebraucht ist. Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Karten gesammelt hat. Bei Gleichstand werden alle Karten neu gemischt und es werden so viele Stechrunden gespielt, bis der Quizmeister feststeht.



*Wer noch mehr Lust aufspannende 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*

*Abenteuer Pferd
Spannende Fragen zum Verhalten
der Pferde*

*Faszination Pferd
Überraschendes und Wissenswertes
zu Pferde- und Pony-Rassen*



Mit Fotografien von:
Breiter, Danegger, Delpho, Fischer, Giel, Goedelt, Hecker,
Klees, Moosrainer, Juniors/Grabner, Juniors/v.Meurs, Partsch,
Silvestris, Wothe, Schmidt, Thielscher, Wernicke, Ziesler.

Gestaltung: Die Agentur GmbH
Redaktion und Quizspielvariante: Sandra Dochtermann
Übersetzung: Simone Koller und Sandra Dochtermann

© Bioviva

© 2003 Kosmos Verlag,
Postfach 106011,
D-70049 Stuttgart,
Tel.: +49 (0)711-2191-0,
Web: www.kosmos.de,
E-Mail: info@kosmos.de

S21456

KOSMOS[®]