

Professor Sielmanns

NATUR QUIZ



Wunder der Natur

Unsere geheimnisvolle Welt

Anleitung

In diesem pffiffigen Ratespiel benötigen die Spieler nicht nur Wissen, sondern auch Schnelligkeit. Sie lernen dabei interessante 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 2-6 Spieler
Ca. 20 Minuten

SPIELMATERIAL
40 Quizkarten
1 Spielanleitung

KOSMOS®

SPIELZIEL

Es gibt **fünf Kategorien** mit jeweils acht Quizkarten: **Säugetiere, Vögel, Insekten, Obst und Gemüse**. Zur besseren Übersichtlichkeit ist jeder Kategorie eine eigene Farbe zugeordnet. Die fünf Kategorien sind auch auf den Kartenrückseiten aufgeführt.



Auf jeder Quizkarte stehen **fünf Hinweise**, die ein Tier oder eine Frucht der jeweiligen Kategorie beschreiben. Aus den Hinweisen sollen die Spieler schließen, was gemeint ist. Bei der abgebildeten Karte ist „Elefant“ die richtige Antwort. Ziel des Spiels ist es, durch richtiges und schnelles Erraten jeweils **eine Karte aus jeder Kategorie** zu gewinnen.

SPIELVORBEREITUNG

Die 40 Quizkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.

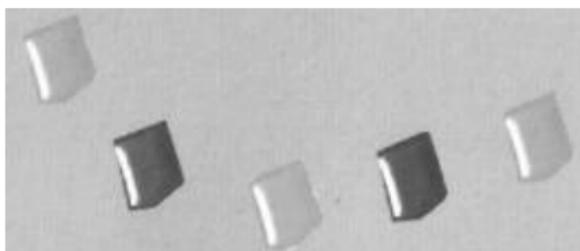
SPIELABLAUF

Ein Spieler beginnt als Quizmaster, indem er die oberste Karte vom Stapel zieht, so dass die Mitspieler die Vorderseite nicht sehen können. Er liest zunächst die Kategorie der Frage vor, also z. B. „Säugetiere“. Dann liest er den ersten der fünf Hinweise auf der Karte langsam und deutlich vor. Alle anderen Spieler sind nun gleichzeitig gefragt, zu erraten, was sich hinter dem Hinweis verbirgt. Dabei darf munter drauflos geraten werden, falsche Antworten haben keine negativen Konsequenzen für die Spieler.

Nach etwas Bedenkzeit liest der Quizmaster den zweiten Hinweis vor usw.

Der Spieler, der zuerst die richtige Antwort nennt, erhält die Quizkarte und legt sie offen vor sich ab. Weiß nach allen fünf Hinweisen niemand die Lösung, so nennt der Quizmaster die Antwort und erhält selbst die Karte.

Dann übernimmt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler die Rolle des Quizmasters, zieht die nächste Karte vom Stapel und liest die Hinweise vor usw.





KARTEN TAUSCHEN

Spieler können gewonnene Karten freiwillig untereinander nach Belieben tauschen, z. B. wenn sie zwei oder mehr Karten aus der gleichen Kategorie besitzen.

SPIELENDE

Sobald ein Spieler mindestens **eine Karte aus jeder Kategorie** vor sich liegen hat, beendet er das Spiel als Sieger. Sollte der Kartenstapel leer sein, ohne dass dieser Fall eintritt, so gewinnt der Spieler, der die meisten Karten besitzt.

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 Hinweise vorliest. Diese Person spielt dann nicht mit. Wenn niemand die richtige Antwort gibt, so wird die Karte auf einen Ablagestapel gelegt. Ansonsten gelten die obigen Regeln.

Um das Spiel zu vereinfachen, kann auch vereinbart werden, dass ohne die Kategorien gespielt wird. Dann gewinnt der Spieler, der zuerst fünf beliebige Karten besitzt.

*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*



Mit Illustrationen von:

Golte-Bechtle, Kolek-Meyer, Lang, Willbarth,
Schwanke & Raasch

Mit Fotografien von:

Ruckszio, Schönfelder

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

KOSMOS[®]