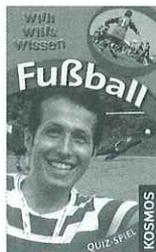
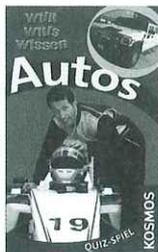


U Sonderfälle beim Knobeln

- Liegen drei Spieler gleich weit hinten, dann dürfen alle drei Spieler miteinander knobeln. Werden die Buchstaben A, B und C gelegt, gibt es ein Unentschieden und alle drei Spieler dürfen ein Feld vorrücken.
- Liegt nur ein Spieler hinten und alle anderen Spieler ziehen gleichzeitig auf ein Knobelfeld, dann wird nicht geknobelt. Der Spieler, der hinten liegt, darf automatisch ein Feld vorrücken.
- Liegen alle Spieler gleichauf und ziehen gleichzeitig auf ein Knobelfeld, wird nicht geknobelt.
- Beim Spiel zu zweit wird geknobelt, wenn der führende Spieler auf einem Knobelfeld landet. Gewinnt der zurückliegende Spieler, darf er seine Spielfigur ein Feld nach vorne rücken. Gewinnt der führende Spieler, bleiben beide Spielfiguren stehen.

4 ENDE DES SPIELS

Wenn ein Spieler das Zielfeld mit seiner Spielfigur erreicht, ist das Spiel sofort beendet und dieser Spieler ist der Sieger. Kommen mehrere Spieler gleichzeitig ins Ziel, gibt es mehrere Sieger oder ihr ermittelt durch Knobeln einen eindeutigen Sieger.



Text: Julia Coschurba
Gestaltung: Eva M. Salzgeber
Coverfoto: © 2005 Baumhaus Verlag GmbH, Frankfurt am Main

© 2008 KOSMOS Verlag, Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart,
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
www.kosmos.de, info@kosmos.de

Willi wills wissen – Lizenz durch TELEPOOL
© 2008 megaherz für den Bayerischen Rundfunk

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY

Art.-Nr.: 680527

S24046

Willi
wills
wissen

Pferde Quizspiel

Welche Fellfarbe hat ein Friesen? Was tun Pferde, wenn Gefahr droht? Womit entwirrt man den Schweif eines Pferdes?

Willi stellt Fragen und ihr könnt bei über 390 spannenden und kuriosen Antwort-Alternativen rund um das Thema Pferde zeigen, wie gut ihr euch auskennt ...



KOSMOS

Spielmaterial: 33 Spielkarten · 12 ABC-Chips ·
4 Spielfiguren · 1 rote Lösungsfolie · 1 Spielplan

1 SPIELZIEL

Welcher Spieler kennt sich beim Thema Pferde am besten aus und erreicht als erster das Zielfeld?

2 SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel: Nehmt die Stanztafeln aus der Schachtel und löst vorsichtig die Teile heraus. Jeder Spieler nimmt sich drei ABC-Chips einer Farbe und die dazugehörige Spielfigur. Legt die ABC-Chips verdeckt vor euch ab. Bei weniger als vier Spielern kommen die übrigen ABC-Chips und Spielfiguren zurück in die Schachtel, sie werden nicht benötigt. Der Spielplan wird so in die Mitte gelegt, dass ihn alle Spieler gut erreichen können. Die rote Lösungsfolie wird neben dem Spielplan bereitgelegt. Die Karten werden gemischt und in einem Stapel neben den Spielplan gelegt. Auf jeder Kartenseite sind zwei Fragen mit jeweils drei Antwortmöglichkeiten abgebildet. Zu jeder Frage gibt es ein rotes Lösungsfeld.



3 DAS SPIEL BEGINNT

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, der jüngste Spieler beginnt – er ist der „Quizmaster“. Er nimmt die oberste Karte vom Stapel und dreht die Karte um. Dann wählt er eine der beiden Fragen aus und liest die Frage sowie die drei Antwortmöglichkeiten laut und deutlich vor.

U Einen Tipp abgeben

Nachdem die Frage vorgelesen wurde, dürfen alle Spieler mitraten – auch der Spieler, der die Frage vorgelesen hat. Dazu nimmt jeder Spieler seine ABC-Chips in die Hand und wählt den Buchstaben aus, von dem er meint, dass er auf die richtige Antwort verweist. Diesen Chip legt er verdeckt, also mit dem Buchstaben nach unten, vor sich ab.

Beispiel: Hat sich ein Spieler dafür entschieden, dass Antwortmöglichkeit B die richtige ist, nimmt er den Chip, auf dem ein B abgebildet ist, und legt diesen verdeckt vor sich ab. Die Mitspieler sollen nicht sehen, für welchen Buchstaben sich der Spieler entschieden hat.

U Auflösung

- Haben sich alle Spieler für eine Antwort entschieden und einen ABC-Chip vor sich abgelegt, wird die Frage aufgelöst. Dazu dreht der Quizmaster die Karte auf den Kopf und legt die rote Folie über das entsprechende Lösungsfeld auf der Karte. Nun liest er die Antwort und den dazugehörigen Infotext laut vor. Dann drehen alle Spieler den vor sich liegenden Chip um und überprüfen, wer die Frage richtig beantwortet hat.
- Hat ein Spieler den richtigen Buchstaben vor sich abgelegt, darf er mit seiner Spielfigur ein Feld auf dem Spielplan vorziehen. Hat ein Spieler den falschen Buchstaben vor sich abgelegt, bleibt seine Figur stehen.
- Die vorgelesene Karte wird neben den Kartenstapel gelegt und bildet dort den Ablagestapel. Dann ist der nächste Spieler als „Quizmaster“ an der Reihe. Er nimmt sich die oberste Karte des Stapels und wählt eine Frage aus, die er laut vorliest ...

U Die Knobelfelder

Auf dem Spielplan gibt es drei farbig markierte Knobelfelder. Hier haben die Spieler, die bisher beim Tippen noch nicht so viel Glück hatten, die Chance, ein Feld aufzuholen. Geknobelt wird immer dann, wenn der oder die führenden Spieler eines der Knobelfelder erreichen. Dann dürfen die beiden Spieler, die am weitesten hinten liegen, miteinander knobeln. Dazu nehmen sie ihre ABC-Chips und wählen einen beliebigen Buchstaben aus. Diesen Chip legen sie verdeckt vor sich ab. Haben beide Spieler einen Chip vor sich abgelegt, werden die beiden Chips gleichzeitig umgedreht.

U Es gilt:

A schlägt B, B schlägt C, C schlägt A.

Der Gewinner der Knobelrunde darf mit seiner Spielfigur auf dem Spielplan ein Feld vorrücken. Die Spielfigur des Verlierers bleibt stehen.

Haben zwei Spieler denselben Buchstaben gelegt, gibt es ein Unentschieden und beide dürfen mit ihrer Figur ein Feld vorrücken.