

SPIELLENDE

Wenn kein Spieler mehr Fragekarten auf der Hand hat, ist das Spiel zu Ende. Wer die meisten Einsatzkarten gesammelt hat, ist Sieger des Spiels.

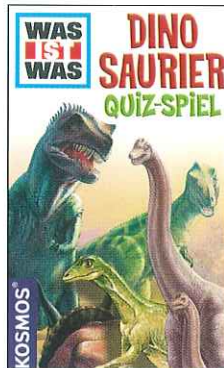
Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger oder die Spieler spielen gleich noch eine Runde, bis der Sieger feststeht.



KOSMOS

Wer noch mehr Lust auf spannende Quizfragen hat – es gibt weitere Spiele aus der Reihe „**WAS IST WAS** QUIZ-SPIEL“.

Bisher sind erschienen:



Mit Illustrationen von: GeoForschungsZentrum Potsdam; Gerd Ohnesorge; Markus Reichert
Mit Fotos von: Mark Bachofer; Benjamin Crosby; Dr. Otto Ehrmann; Dr. Rupert Hochleitner; Marisol, Luz Tavira, Portugal; NASA; U.S. Geological Survey; Werthdesign, Friedrich Werth, Horb;
www.naturfoto-online.de, Steinburg; www.fossilien.de

Gestaltung: DA - DIE AGENTUR GMBH Ravensburg

Autor: Dr. Rainer Köthe

Spielidee: Sandra Dochtermann & Markus Reichert

Redaktionelle Bearbeitung: Markus Reichert

© 2005 KOSMOS Verlag - Postfach 106011 - D-70049 Stuttgart

Tel.: +49 (0)711-21 91-0, Fax: +49 (0)711-21 91-422

Web: www.kosmos.de, E-Mail: info@kosmos.de

© 2005 WAS IST WAS TV Production & Brand Development GmbH & Co. KG, Nürnberg.
All rights reserved. www.wasistwas.de

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN GERMANY

Art.-Nr. 696603

522218

©



UNSERE ERDE QUIZ-SPIEL

Anleitung

In diesem planetenstarken Quizspiel erfahren die Spieler einiges über unsere Erde, wie sie entstanden ist und welche Phänomene und Schätze sie hervorbringt. Die Spieler können nicht nur mit Wissen oder Glück gewinnen, sondern auch mit viel Spaß lernen, wie alltägliche Vorgänge, wie z. B. der Wechsel zwischen Tag und Nacht oder unsere Jahreszeiten, entstehen.

KOSMOS-SPIELE-INFO

Spannendes Quizspiel
über unsere Erde
Für 2-4 Spieler
Von 8-88 Jahren
Ca. 20 Minuten

SPIELMATERIAL
32 Quizkarten

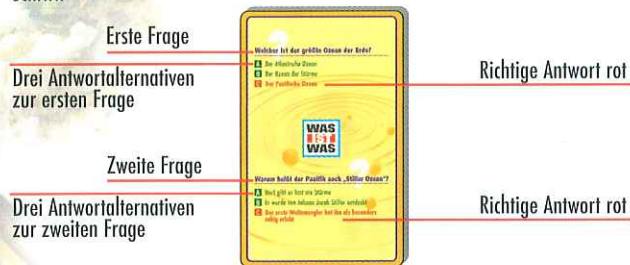


KOSMOS



SPIELZIEL

Auf der Vorderseite jeder Spielkarte sind zwei Fragen mit jeweils drei Antwortmöglichkeiten zu finden. Die richtigen Antworten erkennen die Spieler an der roten Schrift.



Die Rückseite zeigt eine Illustration mit Informationstext zum jeweiligen Thema. Die Stichfrage unter dem Infotext wird gestellt, wenn zwei Spieler je eine Frage auf der Vorderseite dieser Karte richtig beantworten konnten.



Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Karten für sich zu gewinnen. Ein Spieler darf eine Fragekarte an sich nehmen, wenn er beide Fragen der Karte richtig beantwortet hat oder die Stichfrage als Erster beantworten konnte.

SPIELVORBEREITUNG

Ein Spieler mischt die Karten und verteilt sie wie folgt:

- Bei 2 Spielern bekommt jeder Spieler 6 Karten.
- Bei 3 Spielern bekommt jeder Spieler 4 Karten.
- Bei 4 Spielern bekommt jeder Spieler 3 Karten.

Diese Karten nehmen die Spieler als Stapel so auf die Hand, dass sie die Vorderseite der jeweils obersten Karte lesen können. Dies sind die sogenannten „Fragekarten“.

Bei 3 oder 4 Spielern bekommt jeder Spieler zusätzlich noch 2 Karten, die er als sogenannte „Einsatzkarten“ vor sich ablegt. Sie dienen zusammen mit den später hinzugewonnenen Karten dazu, den Sieger zu ermitteln.

Die restlichen Karten werden nicht benötigt und beiseite gelegt.

SPIELABLAUF

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

- Der Quizmaster liest die erste Frage und die drei Antwortalternativen der obersten Fragekarte seines Stapels laut vor.
- Der Kandidat nennt die Antwort, die er für richtig hält, zum Beispiel „C“.
- Der Quizmaster überprüft, ob diese Antwort rot markiert und damit richtig ist. Wurde die Frage falsch beantwortet, darf ein anderer Spieler versuchen, die richtige Antwort zu nennen (siehe unten). Wurde die Frage auch von diesem falsch beantwortet oder möchte kein anderer Spieler antworten, kommt es sofort zur Auswertung.
- Wurde die erste Frage richtig beantwortet, egal ob vom Kandidaten oder einem anderen Spieler, liest der Quizmaster dem Kandidaten die zweite Frage und die Antwortalternativen laut vor.
- Der Kandidat nennt wieder seine Antwort und der Quizmaster überprüft diese. Wurde die Frage falsch beantwortet, darf auch hier ein anderer Spieler versuchen, die richtige Antwort zu nennen (siehe unten).
- Danach folgt die Auswertung.

WURDE EINE FRAGE VOM KANDIDATEN FALSCH BEANTWORTET:

- Der Quizmaster sagt nur, dass die Frage falsch beantwortet wurde. Die richtige Antwort darf er noch nicht verraten!
- Der Spieler links neben dem Kandidaten kann versuchen, diese Frage zu beantworten, wenn er dafür eine seiner Einsatzkarten riskiert. Er legt die Einsatzkarte in die Tischmitte. Hat ein Spieler bereits bei der ersten Frage eine Einsatzkarte riskiert, kann er die zweite Frage beantworten, ohne eine weitere Karte einzusetzen. Der Spieler kann frei wählen, ob er das Risiko eingeht oder nicht. Verzichtet er, darf sich beim Spiel zu viert der Spieler rechts neben dem Quizmaster entscheiden, ob er eine Einsatzkarte riskieren möchte.



- Der Quizmaster liest dem Spieler, der eine Karte einsetzt, noch mal laut die Frage und die beiden übrig gebliebenen Antwortalternativen vor.
- Der Spieler nennt seine Antwort und der Quizmaster überprüft diese.
- Die Einsatzkarten bleiben bis zur Auswertung in der Tischmitte liegen.

AUSWERTUNG

- Hat ein Spieler (Kandidat oder anderer Spieler) beide Fragen richtig beantwortet, erhält er die Fragekarte und liest den Informationstext vor. Verwendete Einsatzkarten erhält der Spieler ebenfalls und legt alle gewonnenen Karten zu seinen Einsatzkarten vor sich ab.
- Haben zwei Spieler nur jeweils eine Frage richtig beantwortet, kommt es zum Stechen. Der Quizmaster liest den Informationstext laut vor und stellt danach an beide Spieler gleichzeitig die Stichfrage. Wer als Erster die Frage richtig beantworten kann (jeder darf nur eine Antwort ausrufen), erhält die Fragekarte und alle verwendeten Einsatzkarten. Er legt die Karten zu seinen Einsatzkarten. Kann keiner der beiden Spieler die Stichfrage beantworten, gehen die Fragekarte und alle verwendeten Einsatzkarten aus dem Spiel.
- Wurde eine der beiden Fragen von keinem Spieler richtig beantwortet, liest der Quizmaster den Informationstext vor. Die Fragekarte und alle verwendeten Einsatzkarten gehen aus dem Spiel.

NEUER QUIZMASTER

Wenn eine Fragekarte aus dem Spiel ist oder gewonnen wurde, übernimmt der Spieler links neben dem bisherigen Quizmaster dessen Rolle und stellt seine erste Frage wie oben beschrieben an seinen Kandidaten.

SONDERREGEL BEI 2 SPIELERN

Beim Spiel zu zweit wechseln die Rollen des Quizmasters und des Kandidaten nach jeder Fragekarte. Es können keine Einsatzkarten riskiert werden und der Quizmaster darf die richtige Antwort sofort verraten. Beantwortet ein Kandidat eine Frage falsch, liest der Quizmaster den Informationstext vor und die Karte geht aus dem Spiel.