

Pferde Wissen

Die Welt der Pferde

Liebe Kundin, lieber Kunde,

dieses Spiel wurde von uns gewissenhaft und sorgfältig gefertigt.
Trotzdem können Fehler vorkommen – nobody is perfect!

Falls etwas nicht stimmen sollte, schreiben Sie uns bitte eine Postkarte mit dem Grund Ihrer Beanstandung, sowie Titel und Art.-Nr. des Spieles, und vergessen Sie bitte nicht Ihren Absender und evtl. Ihre Telefon-Nr. anzugeben. Wir werden uns bemühen, den Fehler umgehend zu beheben!

Unsere Anschrift:

noris SPIELE · Georg Reulein GmbH+Co.KG
Waldstraße 38 · 90763 Fürth
Internet: www.noris-spiele.de

Adresse bitte aufbewahren!

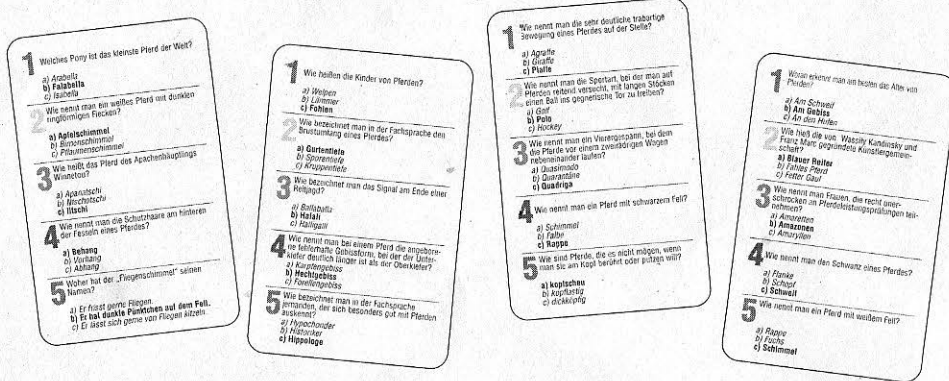
Farb- und Ausstattungsänderungen vorbehalten.

2.200
Fragen und
Auswahlantworten
rund um das Pferd

Spielanleitung

Spielanleitung

Zahl der Spieler: 2 – 6
Alter: ab 6 Jahren
Illustrationen: Heidemarie Rüttinger
Fragenredaktion: J.H. & Michael Rüttinger
Inhalt: 55 Quizkarten mit insgesamt 2.200 Fragen und Auswahlantworten, 6 Spielfiguren, 48 Wissens-Chips, 1 Würfel, Spielanleitung



Spielvorbereitung

Die **55 Karten** werden gemischt und in einem Stapel neben dem **Spielplan** abgelegt.

Jeder Spieler (bei mehr als 6 Spielern können Spielgruppen gebildet werden) erhält einen **Spielstein**, den er zum Start auf das große Feld in der Mitte des Spielplanes stellt.

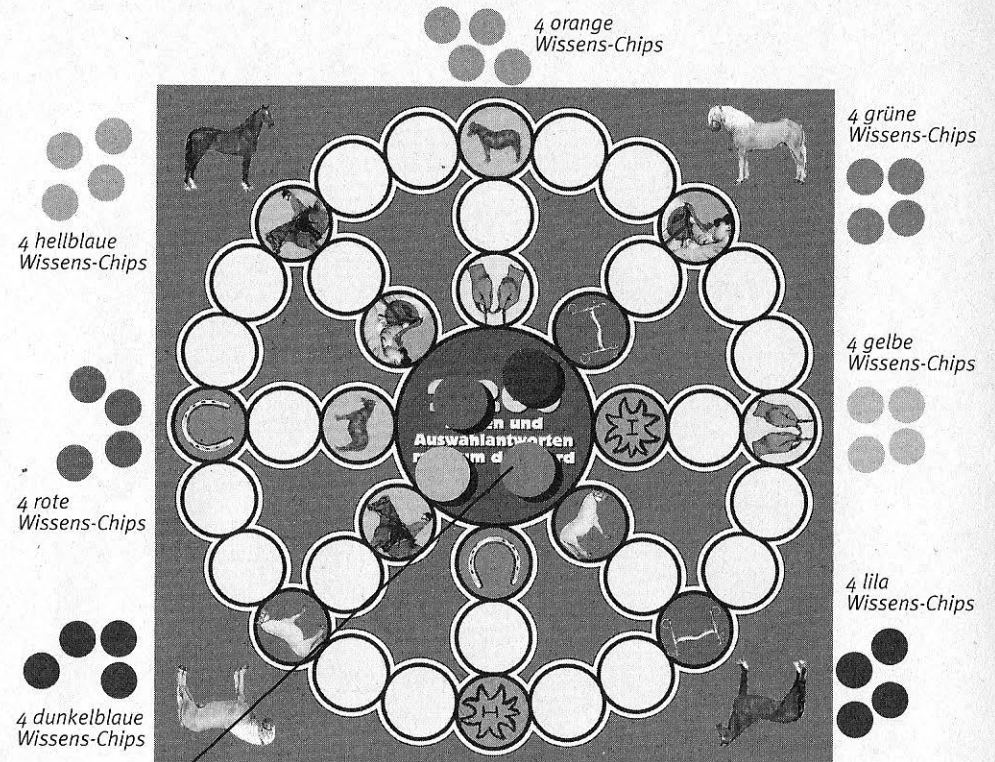
Die **48 Wissens-Chips** werden nach Farben sortiert.

Dann werden neben jedes Farbfeld des äußeren Parcours so viele Chips in der jeweiligen Farbe bereitgelegt, wie Spieler mitspielen.

(Wenn z.B. **4 Spieler spielen**, kommen **neben das äußere gelbe Feld 4 gelbe Wissens-Chips**, **neben das äußere rote Feld kommen 4 rote Chips** usw.)

Zum Schluss der Spielvorbereitung macht jeder Spieler einen Wurf mit dem Würfel. Wer die höchste Augenzahl erreicht, darf mit dem Spiel beginnen.

Die Abbildung zeigt den Spielplan vor Spielbeginn bei 4 Spielern:

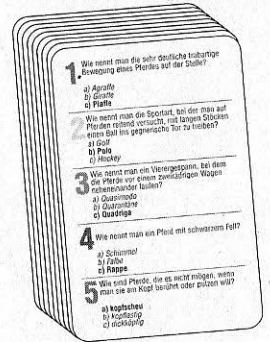


Auf dem großen Feld in der Mitte starten die Spieler mit ihren Spielfiguren.

Ziel des Spieles

In erster Linie geht es natürlich darum, sein „Pferde-Wissen“ unter Beweis zu stellen oder zu erweitern ...

Gleichzeitig kämpft jeder Spieler aber darum, durch richtiges Beantworten der Fragen so schnell wie möglich alle **8 verschiedenfarbigen Wissens-Chips** in seinen Besitz zu bringen. Wer dies als erster schafft, ist der Gewinner des Spieles.



Spielverlauf

Würfeln und Ziehen

Der erste Spieler würfelt und zieht mit seiner Spielfigur in beliebiger Richtung um so viele Felder weiter, wie er Augen geworfen hat. Wenn er mit seiner Figur auf einem **Farbfeld** (egal ob dieses Farbfeld im äußeren Ring des Parcours oder innen liegt) zum Stehen kommt, nimmt sein **linker** Nachbar die **oberste** Frage-Karte vom Kartenstapel.

Welche Frage wird nun gestellt?

Auf jeder Kartenseite befinden sich **fünf** Fragen. Der linke Nachbar (der die Fragen stellt) entscheidet sich zunächst für eine der beiden Kartenseiten.

Der Spieler, der an der Reihe ist und gefragt wird, macht **einen Wurf mit dem Würfel** und bestimmt damit, welche Frage ihm gestellt wird.

Bei einer „1“ wird ihm die erste Frage gestellt, bei einer „2“ die zweite Frage, bei einer „3“ die dritte Frage, bei einer „4“ die vierte Frage und bei einer „5“ die fünfte Frage.

Würfelt der Spieler eine „6“, dann hat er die **freie Auswahl** unter den fünf Fragen der Karte. Er sagt dann zu seinem linken Nachbarn: „Ich wähle Frage 1 (2, 3, 4 oder 5)!“

Der linke Nachbar liest dann die Frage und die drei Auswahlantworten laut vor. Danach muss sich der Spieler für eine der drei Auswahlantworten entscheiden.

Die **richtige Antwort** ist immer die **fettgedruckte** Antwort unter den drei Auswahlantworten!

Wenn **Erwachsene mit Kindern** spielen, kann man vereinbaren, dass ein Kind eine **neue** Frage erwürfeln darf (auch von einer anderen Karte), wenn es die gestellte Frage nicht weiß. Erwachsene dürfen das nicht!

Richtige oder falsche Antwort

Entscheidet sich ein Spieler für die **richtige** Auswahlantwort, so darf er noch einmal würfeln, ziehen, eine Frage beantworten usw. (Man kann hier – besonders bei guten Spielern – auch vereinbaren, dass nach spätestens **drei** Fragen, die richtig beantwortet wurden, der nächste Spieler an die Reihe kommt.)

Entscheidet sich der Spieler für eine **falsche** Antwort, kommt in jedem Fall der nächste Spieler an die Reihe.

Wichtig: Sobald eine Frage gestellt und beantwortet wurde (ob falsch oder richtig, spielt keine Rolle), kommt die Frage-Karte zurück **unter** den Stapel.

Wann bekommt ein Spieler einen Wissens-Chip?

Um einen Wissens-Chip zu bekommen, müssen **zwei** Voraussetzungen erfüllt sein:

1. Man muss mit seiner Spielfigur auf einem Farbfeld des **äußeren Ringes** stehen.
2. Man muss die Frage, die einem gestellt wird, **richtig beantworten**. Sind beide Voraussetzungen erfüllt, so erhält der betreffende Spieler einen Wissens-Chip **in der Farbe**, die dem Farbfeld entspricht, auf dem er bei der Fragestellung steht.

Wichtig: Man bekommt von jeder Farbe nur **einen** Wissens-Chip, auch wenn man auf einem Farbfeld des äußeren Ringes mehrmals eine Frage richtig beantwortet.

Natürlich müssen auch Fragen gestellt und beantwortet werden, wenn ein Spieler auf ein Farbfeld gelangt, das nicht im äußeren Ring liegt. Allerdings kann man hier keine Wissens-Chips erwerben.

Ende des Spieles

Sobald ein Spieler alle **8 verschiedenfarbigen Wissens-Chips** in seinen Besitz gebracht hat, ist das Spiel zu Ende. Der betreffende Spieler hat gewonnen.

Weitere wichtige Spielregeln

1. Man kann beim Ziehen jederzeit auch über das große, mittlere Feld gehen – allerdings nur **in gerader Richtung!** Auf dem mittleren Feld darf man also **nicht abbiegen**.
2. Nach jedem Wurf **muss** gezogen werden, auch wenn der Spieler auf ein Feld kommt, das ihm im Augenblick nicht passt.
3. Wenn man auf einem weißen **Feld ohne Bild und Farbe** oder auf dem mittleren, großen Feld zum Stehen kommt, wird keine Frage gestellt. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Und nun viel Spaß und viele richtige Antworten!