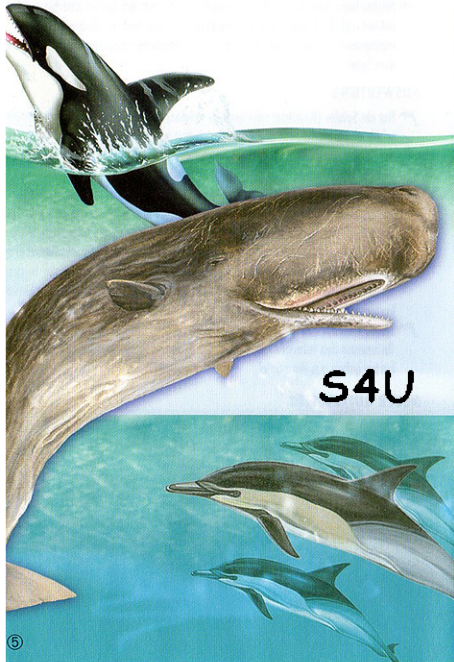


IDE DES SPIELS

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

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 Fotos von: Greenpeace, Juniors Bildarchiv, Okapia KG,
Eckart Polt und Konrad Wothé

Illustrationen: Marianne Golle-Bechtle

Titelillustration: Marianne Golle-Bechtle, Uli Knauer

Gestaltung: DA - DIE AGENTUR GMBH Ravensburg

Autorin: Bärbel Öffring

Spielidee: Sandra Dochtermann & Markus Reichert

Redaktionelle Bearbeitung: Julia Coschurba

© 2006 KOSMOS Verlag - Postfach 106011 - D-70049 Stuttgart

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

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

© 2006 Tessloff Verlag, Nürnberg. All rights reserved. www.wasistwas.de

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN GERMANY

Art.-Nr. 697020

©

S23115

KOSMOS®

WAS
IST
WAS

Wale & Delfine Quiz-Spiel



Anleitung

In diesem wolkräftigen Quizspiel können die
Spieler in die Welt der Meeresriesen eintauchen
und erfahren so einiges über das Leben im
Meer. Die Spieler können nicht nur mit Wissen
oder Glück gewinnen, sondern auch mit viel
Spaß erfahren, wie sich die unterschiedlichen
Arten der Wale und Delfine voneinander unter-
scheiden. Spannende Themen wie verschiedene
Jagdmethoden kommen ebenso vor wie die
Anpassung an das Leben im Meer.

KOSMOS-SPIELE-INFO

Spannendes Quizspiel über

Wale und Delfine

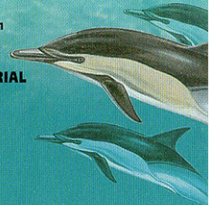
Für 2 - 4 Spieler

Von 8-88 Jahren

Ca. 20 Minuten

SPIELMATERIAL

32 Quizkarten



PIELZIEL

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 oder ein Foto 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.

PIELVORBEREITUNG

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 so genannten „Fragekarten“.

②

Bei 3 oder 4 Spielern bekommt jeder Spieler zusätzlich noch 2 Karten, die er als so genannte „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.

SPIELBLAUF

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

QUIZMASTER UND KANDIDAT

- 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 erste Frage richtig beantwortet, liest der Quizmaster die zweite Frage und die Antwortalternativen laut vor. Auch hier darf zunächst wieder nur der Kandidat (d.h. der Spieler links vom Quizmaster) die Frage beantworten, egal, ob er die erste Frage richtig beantwortet hat oder nicht.
- 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).

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. Der Spieler kann frei wählen, ob er das Risiko eingeht oder nicht. Verzichtet er darauf, darf sich beim Spiel zu viert der Spieler rechts neben dem Quizmaster entscheiden, ob er eine Einsatzkarte riskieren möchte. Hat ein Spieler bereits bei der ersten Frage eine Einsatzkarte riskiert, muss er bei der zweiten Frage keine weitere Karte einsetzen.
- Der Quizmaster liest dem Spieler, der eine Karte eingesetzt hat, noch einmal laut die Frage und die beiden übrig gebliebenen Antwortalternativen vor.

③



- Der Spieler nennt seine Antwort und der Quizmaster überprüft diese.
- Möchte kein Spieler das Risiko eingehen oder hat ein Spieler eine Einsatzkarte riskiert und die Frage nicht richtig beantwortet, liest der Quizmaster den Informationstext vor. Die Fragekarte und alle verwendeten Einsatzkarten gehen aus dem Spiel.

AUSWERTUNG

- Hat ein Spieler (Kandidat oder anderer Spieler) beide Fragen richtig beantwortet, erhält er die Fragekarte und liest den Infotext 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 Infotext 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 Karte und alle verwendeten Einsatzkarten. Er legt die Karten zu seinen Einsatzkarten. Kann keiner der beiden Spieler die Stichfrage beantworten, gehen die Karte 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 Karte 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.

④