

- ❖ Beantwortet der Herausforderer die erste oder zweite Frage falsch, verliert er nicht nur die Fragekarte, sondern auch seine Einsatzkarte – die beiden Karten sind aus dem Spiel. Beantwortet er beide Fragen richtig, gewinnt er beide Karten und legt sie zu seinen Einsatzkarten – die Zahl der Einsatzkarten kann also steigen.

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, der links von ihm sitzt.

SONDERREGEL BEI 2 SPIELERN

- ❖ Beim Spiel zu zweit wechseln die Rollen des Quizmasters und des Kandidaten nach jeder Fragekarte. Es gibt keinen Herausforderer, deshalb sind keine Einsatzkarten im Spiel und der Quizmaster darf die richtige Antwort sofort verraten.
- ❖ Beantwortet ein Kandidat seine erste Frage falsch, liest der Quizmaster den Informationstext vor und die Fragekarte ist aus dem Spiel.

SPIELENDEN

- ❖ 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.

BESTSELLER VON MARTIN RÜTTER BEI KOSMOS

Hundetraining mit Martin Rütter, €/D 19,95

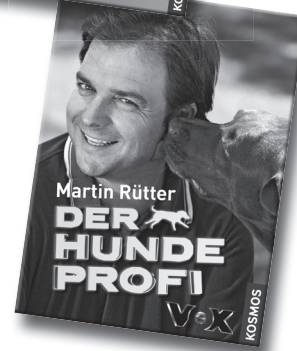
Aggression beim Hund, €/D 19,95

Angst bei Hunden, €/D 19,95

Sprachkurs Hund, €/D 19,95

Der Hundeprofi, €/D 12,95

Preisänderungen vorbehalten.



Bildnachweis:

Titelfoto und 25 Farbmotive (Karten 1, 3-19, 23, 26, 28-32) von Melanie Grande.

© Guido Engels (Martin Rütter auf Schachtelseitentiteln).

3 Farbmotive von Andrea Buisman (Karten 21, 25, 27).

5 Farbmotive von Fotolia:

© Viorel Sima – Fotolia.com (Hund auf Schachtelseitentiteln),

© Miervaldis Ozols – Fotolia.com (Karte 2),

© Alexander von Düren – Fotolia.com (Karte 20),

© atira – Fotolia.com (Karte 22),

© Friedrich Hartl – Fotolia.com (Karte 24).

Gestaltung: Bluguy, Grafikdesign

Spielidee: Sandra Dochtermann

Redaktionelle Bearbeitung: Bärbel Schmidts

© 2011 KOSMOS Verlag

Pfizerstraße 5-7, D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de, kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Martin Rütter Mein HundeQuiz

Wie lange kann ein Lawinensuchhund ohne Pause eingesetzt werden? Warum machen manche Hunde beim Markieren einen „Handstand“? Gibt es einen Welpenschutz unter Hunden wirklich? In diesem pffiffigen Quizspiel können Sie Ihr Wissen auf die Probe stellen und erfahren allerhand Interessantes über Hunde und ihre Verhaltensweisen. Mit informativen Erklärtexten und tollen Hundefotos.

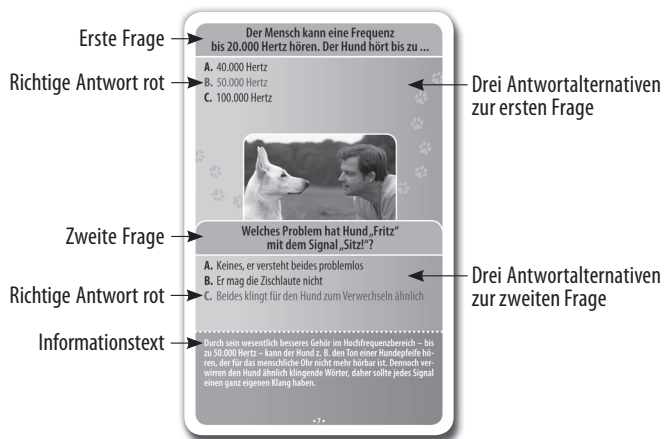
SPIELMATERIAL

32 große Quizkarten
mit farbigen Fotos
und 64 Fragen



SPIELZIEL

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



Ziel des Spiels ist es, mehr über Hunde zu erfahren und möglichst viele Karten für sich zu gewinnen. Ein Spieler darf eine Fragekarte an sich nehmen, wenn er **beide** Fragen der Karte richtig beantwortet hat.

SPIELVORBEREITUNG

Ein Spieler mischt die Karten und verteilt sie verdeckt:

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 so auf die Hand, dass niemand in die Karten des anderen schauen kann. Dies sind die sogenannten „**Fragekarten**“.

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

Die restlichen Karten werden nicht benötigt und beiseite gelegt.

SPIELABLAUF

Der Spieler, der zuletzt einen Hund gestreichelt hat, beginnt als „Quizmaster“. Der „Kandidat“ ist zunächst 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.

Erste Frage richtig beantwortet:

- ❖ Der Quizmaster liest die zweite Frage und die drei Antworten laut vor.
- ❖ Der Kandidat nennt wieder die vermutlich richtige Antwort. Der Quizmaster überprüft die Antwort.



Zweite Frage richtig beantwortet:

- ❖ Der Kandidat erhält die Karte, liest den Informationstext vor und legt sie zu seinen Einsatzkarten – die Zahl der Einsatzkarten erhöht sich also um diese Karte.

Zweite Frage falsch beantwortet:

- ❖ Der Quizmaster liest den Informationstext vor. Die Fragekarte ist aus dem Spiel, ohne dass sie der Kandidat oder ein Mitspieler für sich gewinnen konnte.

ERSTE FRAGE FALSCH BEANTWORTET:

- ❖ Der Quizmaster sagt nur, dass die Antwort falsch beantwortet wurde, **welche Antwort richtig ist, darf er noch nicht verraten!**
- ❖ Da der Kandidat die erste Frage falsch beantwortet hat, kann er die Fragekarte nicht mehr gewinnen. Stattdessen kann der Spieler links neben dem Kandidaten als „**Herausforderer**“ diese Karte ergattern, wenn er dafür eine seiner Einsatzkarten riskiert. 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 als Herausforderer antritt.
- ❖ Möchte kein Spieler das Risiko eingehen, liest der Quizmaster den Informationstext vor und die Fragekarte ist somit aus dem Spiel.

QUIZMASTER UND HERAUSFORDERER

- ❖ Wer als Herausforderer antritt, muss eine seiner Einsatzkarten in die Tischmitte legen. Der Quizmaster liest ihm noch mal laut die erste Frage und die beiden übrig gebliebenen Antwortalternativen vor, danach bei richtiger erster Antwort auch die zweite Frage mit den drei Antworten.