



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Professor Sielmanns Naturquiz - Pferde, Pferde, Pferde

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 8

JAHREN

20

MINUTEN

Professor Sielmanns Naturquiz – Pferde, Pferde, Pferde ist ein Quizkartenspiel rund um Pferde. Auf jeder Karte stehen zwei Fragen mit je drei Antwortmöglichkeiten, die richtige Lösung ist rot gedruckt. Wer beide Fragen einer Karte richtig beantwortet, gewinnt sie.

Spielziel

Ihr sammelt möglichst viele Karten. Eine Karte bekommt nur, wer beide Fragen darauf richtig beantwortet.

Vorbereitung

Mischt die 32 Karten und teilt sie verdeckt aus: zu zweit je 6, zu dritt je 4, zu viert je 3 Fragekarten. Diese nehmt ihr verdeckt auf die Hand. Bei 3 und 4 Mitspielern bekommt jeder zusätzlich 2 Karten als Einsatzkarten verdeckt vor sich. Übrige Karten legt ihr beiseite.

So spielt ihr

- 1 Wer zuletzt ein Pferd gesehen hat, wird Quizmaster und wählt eine Fragekarte von der Hand.
- 2 Der Quizmaster liest dem Kandidaten links von ihm die erste Frage mit den drei Antworten vor.
- 3 Stimmt die Antwort, folgt die zweite Frage. Beide richtig: Der Kandidat gewinnt die Karte und liest den Infotext vor.
- 4 Ist schon die erste Antwort falsch, darf der Spieler links vom Kandidaten als Herausforderer eine Einsatzkarte riskieren.
- 5 Danach wird der linke Nachbar des Quizmasters neuer Quizmaster.

So gewinnt ihr

Das Spiel endet, wenn niemand mehr Fragekarten auf der Hand hat. Wer die meisten Einsatzkarten vor sich liegen hat, gewinnt.

Spielziel

Ihr versucht, möglichst viele Quizkarten für euch zu gewinnen. Jede Karte trägt zwei Fragen mit je drei Antwortvorschlägen; die korrekte Antwort ist rot gedruckt und damit für den vorlesenden Quizmaster sofort erkennbar. Nur wer beide Fragen einer Karte trifft, darf sie behalten. Gesammelte Karten landen bei den Einsatzkarten und entscheiden am Ende über den Sieg.

Spielmaterial

32 Quizkarten

1 Spielanleitung

Spielaufbau

- Nehmt die 32 Quizkarten, mischt sie und teilt sie verdeckt aus.
- Bei 2 Mitspielern erhält jeder 6 Karten, bei 3 Mitspielern 4 Karten, bei 4 Mitspielern 3 Karten.
- Diese Karten sind die Fragekarten. Nehmt sie so auf die Hand, dass niemand sonst sie sehen kann.
- Bei 3 oder 4 Mitspielern bekommt zusätzlich jeder 2 weitere Karten, die er verdeckt als Einsatzkarten vor sich ablegt.
- Alle übrigen Karten werden nicht gebraucht und kommen zur Seite.

Spielbeginn

Den Anfang macht, wer zuletzt ein echtes Pferd gesehen hat. Diese Person ist der erste Quizmaster. Ihr Kandidat ist zunächst der linke Nachbar.

Spielablauf

Der Quizmaster fragt

Der Quizmaster sucht sich eine seiner Fragekarten aus und liest dem Kandidaten die erste Frage samt den drei Antwortmöglichkeiten vor. Der Kandidat nennt einen Buchstaben, zum Beispiel C. Der Quizmaster prüft auf der Karte, ob diese Antwort rot gedruckt und damit korrekt ist.

Erste Frage richtig

- 1 Der Quizmaster liest die zweite Frage mit ihren drei Antworten vor.
- 2 Der Kandidat nennt wieder eine Antwort, der Quizmaster kontrolliert sie.
- 3 Ist auch die zweite Antwort korrekt, bekommt der Kandidat die Karte. Er liest den Informationstext laut vor und legt die Karte zu seinen Einsatzkarten.
- 4 Ist die zweite Antwort falsch, liest der Quizmaster den Infotext vor. Die Karte scheidet aus, niemand kann sie noch gewinnen.

Erste Frage falsch

Der Quizmaster sagt nur, dass die Antwort nicht stimmt. Die richtige Lösung darf er an dieser Stelle noch nicht nennen. Der Kandidat ist damit raus und kann diese Karte nicht mehr bekommen.

Der Herausforderer

- 1 Der Spieler links vom Kandidaten darf sich als Herausforderer melden. Er entscheidet frei, ob er das Risiko eingeht.
- 2 Verzichtet er, darf beim Spiel zu viert der Spieler rechts vom Quizmaster entscheiden, ob er antritt.
- 3 Will niemand, liest der Quizmaster den Infotext vor und die Karte ist aus dem Spiel.
- 4 Wer antritt, legt eine seiner Einsatzkarten in die Tischmitte.
- 5 Der Quizmaster liest die erste Frage erneut vor, nun aber nur noch mit den beiden übrig gebliebenen Antworten.
- 6 Liegt der Herausforderer richtig, folgt die zweite Frage mit allen drei Antworten.
- 7 Beantwortet er beide Fragen richtig, nimmt er Fragekarte und Einsatzkarte zu seinen Einsatzkarten.
- 8 Patzt er bei einer der beiden Fragen, sind sowohl die Fragekarte als auch seine Einsatzkarte aus dem Spiel.

Wechsel des Quizmasters

Sobald eine Fragekarte gewonnen wurde oder aus dem Spiel ist, übernimmt der linke Nachbar des bisherigen Quizmasters die Rolle. Er stellt nun seinem Kandidaten die erste Frage einer eigenen Karte.

Der Spielzug

- 1 Der Quizmaster wählt eine Fragekarte von seiner Hand.
- 2 Er liest dem Kandidaten links von sich die erste Frage mit drei Antworten vor.
- 3 Der Kandidat antwortet, der Quizmaster prüft anhand der roten Schrift.
- 4 Bei richtiger Antwort folgt die zweite Frage, sonst kommt ein Herausforderer zum Zug.
- 5 Die Karte wird gewonnen oder scheidet aus, der Informationstext wird vorgelesen.
- 6 Der linke Nachbar des Quizmasters übernimmt diese Rolle.

Sonderregeln

- Die richtige Antwort ist auf jeder Karte rot gedruckt, deshalb darf nur der Quizmaster die Karte sehen.
- Nach einer falschen ersten Antwort darf der Quizmaster die Lösung noch nicht verraten, weil ein Herausforderer folgen kann.
- Der Herausforderer bekommt bei der ersten Frage nur noch zwei Antwortmöglichkeiten vorgelesen, bei der zweiten Frage wieder drei.
- Scheitert der Herausforderer, verliert er zusätzlich zur Fragekarte auch seine eingesetzte Einsatzkarte.
- Der Informationstext wird immer vorgelesen: vom Gewinner der Karte oder sonst vom Quizmaster.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald niemand mehr Fragekarten auf der Hand hält. Dann zählt ihr eure Einsatzkarten. Wer davon die meisten besitzt, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es entweder mehrere Sieger, oder ihr spielt noch eine Runde, bis die Entscheidung fällt.

Varianten

- Spiel zu zweit: Quizmaster und Kandidat tauschen nach jeder Fragekarte die Rollen. Es gibt keinen Herausforderer und damit auch keine Einsatzkarten. Der Quizmaster darf die richtige Lösung sofort nennen. Wird schon die erste Frage falsch beantwortet, liest er den Infotext vor und die Karte ist aus dem Spiel.

Tipps

- Als Herausforderer stehen deine Chancen besser, wenn der Kandidat vor dir bereits eine falsche Antwort ausgeschlossen hat: Bei der ersten Frage bleiben nur zwei Möglichkeiten.
- Setze eine Einsatzkarte nur ein, wenn du dir bei beiden Fragen einigermaßen sicher bist, denn ein Fehler kostet dich die Karte.
- Hör bei den vorgelesenen Infotexten gut zu, denn dort stehen Hintergründe zum Thema Pferde.
- Mit wenigen Einsatzkarten solltest du vorsichtiger herausfordern, da jede verlorene Karte dir am Ende bei der Wertung fehlt.

Häufige Fragen

Woran erkennt der Quizmaster die richtige Antwort?

Die korrekte Antwort ist auf der Karte rot gedruckt. Deshalb sieht nur der vorlesende Quizmaster die Karte.

Wie viele Karten bekommt jeder zu Beginn?

Zu zweit je 6, zu dritt je 4 und zu viert je 3 Fragekarten. Bei 3 und 4 Mitspielern kommen zusätzlich 2 verdeckte Einsatzkarten pro Person dazu.

Was passiert, wenn der Kandidat die zweite Frage falsch beantwortet?

Der Quizmaster liest den Informationstext vor, und die Fragekarte scheidet aus. Ein Herausforderer kommt in diesem Fall nicht mehr zum Zug.

Darf der Quizmaster nach einer falschen ersten Antwort die Lösung nennen?

Nein. Er sagt nur, dass die Antwort falsch war, weil noch ein Herausforderer antreten könnte.

Wer darf Herausforderer werden?

Zuerst der Spieler links vom Kandidaten. Lehnt er ab, darf beim Spiel zu viert der Spieler rechts vom Quizmaster entscheiden.

Was riskiert der Herausforderer?

Er legt eine seiner Einsatzkarten in die Tischmitte. Beantwortet er eine der beiden Fragen falsch, sind Fragekarte und Einsatzkarte aus dem Spiel.

Bekommt der Herausforderer dieselbe Frage mit drei Antworten?

Bei der ersten Frage werden ihm nur die beiden noch nicht genannten Antworten vorgelesen. Bei der zweiten Frage hört er alle drei Antwortmöglichkeiten.

Was gilt beim Spiel zu zweit?

Quizmaster und Kandidat wechseln nach jeder Karte. Es gibt keine Herausforderer und keine Einsatzkarten, und die richtige Antwort darf sofort genannt werden.

Wann endet das Spiel?

Sobald kein Spieler mehr Fragekarten auf der Hand hat. Dann gewinnt, wer die meisten Einsatzkarten gesammelt hat.

Was tun wir bei Gleichstand?

Entweder gibt es mehrere Sieger, oder ihr spielt eine weitere Runde, bis ein Sieger feststeht.

Informationen zum Spiel

Verlag	KOSMOS
Autoren	Sandra Dochtermann, Silke Behling
Erscheinungsjahr	2004
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von KOSMOS, zuletzt geprüft am 05.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/professor-sielmanns-naturquiz-pferde-pferde-pferde/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/professor-sielmanns-naturquiz-pferde-pferde-pferde/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026