

SCHLAG DEN RAAB DAS SPIEL

Ein schlagkräftiges Duell für 2 bis 6 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Max Kirps
Design: Ideenfabrik
Redaktion: Philipp Sprick

Ravensburger Spiele® Nr. 27 227 3

Liebe Spieler,
lasst euch von der Materialfülle und der umfangreichen Anleitung nicht abschrecken. Um loszulegen braucht ihr nur die Grundregeln zu lesen.
Lest die Regeln des jeweils nächsten Spiels erst kurz bevor ihr es spielt. Dort steht dann auch, welches Material ihr für dieses Spiel benötigt.
Und nun: Viel Spaß bei „Schlag den Raab“!

Inhaltsverzeichnis

	Seite		Seite
Spielmaterial	2	Flaggen	11
Grundregeln	4	Golf	12
Spielidee	4	Hochschuss	12
Vorbereitung	4	Jakkolo	13
Spielablauf	4	Kartenduell	13
1. Spiel auswählen	4	Kartenpusten	13
2. Kandidat auswählen	5	Katapult	14
3. Spielen	5	Kofferpacken	14
4. Punkte vergeben	5	Künstlernamen ³	15
Spielende	5	Lieder Summen ³	15
Regelergänzungen für 2 und 6 Spieler	5	Mäxchen	16
Die einzelnen Spiele	6	memory®	16
Autokennzeichen ³	6	Merk mal! ³	16
Bechern	6	Papierflieger	17
Blamieren oder Kassieren ³	6	Pusteball	17
Buchstaben zählen ³	7	Schätzen	18
Buchstabieren	7	Schnibbeln	18
Carrom	8	Setzkasten	18
Chipflip	9	Slalom	19
Curling	9	Stimmt's?	19
Das Ei	9	Torwand	20
Dosenschießen	10	Wann war das?	20
Eierlauf	10	Wo liegt was?	21
Englisch Fußball	10	Würfeln	21

³ = Erst ab drei Personen spielbar.

Ravensburger

Spielmaterial



50 memory®-Kärtchen



2 Spielfiguren
(1x Rot, 1x Blau)



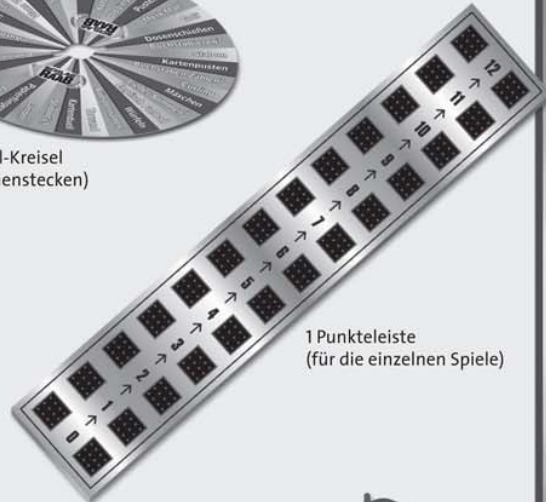
2 Aufsteller: „Stefan“
und „Dosen-schießen“



1 Rundenanzeiger (Grau),
2 Punkteanzeiger
(1x Rot, 1x Blau)



1 Spielauswahl-Kreisel
(zum Zusammenstecken)



1 Punkteleiste
(für die einzelnen Spiele)



16 Kunststoff-Chips (je 1x groß und
7x klein in Rot und Blau)



16 Schnipp-Chips aus Karton
(8x Rot, 8x Blau)



2 Flummi-Eier



2 Würfel



1 Würfelbecher



3 Fähnchen
(1x Rot, 1x Blau, 1x Grau)



2 Stimmt's-Chips



120 Quiz- und Spielkarten:

- 90 Quizkarten
- 22 Spielkarten
- 4 Teamplayer-Karten
- 3 Wild Cards
- 1 Zuschlagkarte



5 Aufstellfüße (3x groß, 2x klein)



1 Pusteball



1 Torwand (Rückseite: Golfplatz mit Zielchip)



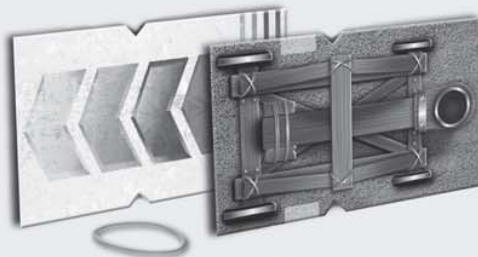
4 Jakkolo-Tore
(zum Zusammenstecken)



1 Stück Stoffrasen



1 Kanone mit Gummipfeil



1 Katapult mit Gummiring (Rückseite: Curling)

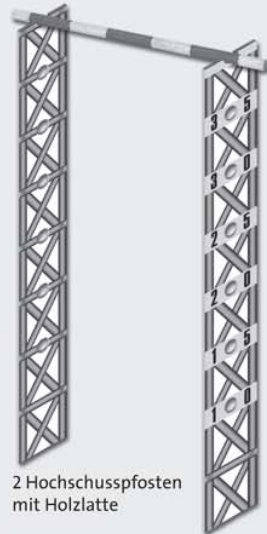


1 Bierdeckel



1 Schachteileinsatz
(für „Carrom“ und
„Katapult“)

1 Schachteiler
(zum Zusammenstecken)



2 Hochschusspfosten
mit Holzlatte



1 Sanduhr

1 doppelseitige Landkarte
(Deutschland und
Europa)



Grundregeln

Spielidee

Bei *Schlag den Raab – Das Spiel* schlüpft ein Spieler in die Rolle von Stefan Raab. Seine Mitspieler bilden das Kandidaten-Team und treten abwechselnd in bis zu 15 verschiedenen Spielen gegen *Stefan* an. Wie in der TV-Show gibt es für jedes gewonnene Spiel Punkte. Die Partei, die am Spielende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Vorbereitung

Löst vor dem ersten Spiel alle Stanzteile vorsichtig aus den Rahmen.

- Steckt den Spielauswahl-Kreisel wie abgebildet zusammen.
- Legt die Schachtelunterseite auf den Tisch. Legt den Rundenanzeiger und die beiden Punkteanzeiger daneben. Sie markieren später die Anzahl gespielter Spiele, bzw. den Gesamtpunktestand auf dem Schachtelrand.
- Legt die Punkteleiste vor die Schachtel und stellt beide Spielfiguren auf das Feld „Null“ ihrer Farbe. Mit ihnen werden die Punkte innerhalb der einzelnen Spiele markiert.



Stefan

Einigt euch zunächst darauf, wer von euch als *Stefan* antritt. Er stellt den Stefan-Aufsteller (kleinen Aufstellfuß verwenden) vor sich auf den Tisch und erhält 1, 2 oder 3 Wild Cards (je nach Spielform, siehe unten). Zu *Stefan* gehören alle blauen Spielmaterialien.

Kandidaten

Alle anderen Spieler bilden gemeinsam das Kandidaten-Team. Jeder von ihnen nimmt sich eine Teamplayer-Karte und legt sie mit der Teamseite nach oben vor sich ab. Spielen weniger als 4 Kandidaten, legt ihr die übrigen Teamplayer-Karten einfach beiseite. Die Kandidaten spielen immer mit Rot.

Moderator

Für jedes Spiel gibt es wie in der TV-Show einen Moderator. Er wählt das Spiel aus, entscheidet in Zweifelsfällen und vergibt die Punkte. Und wenn er möchte, kommentiert er das Duell ... Der Moderator wird vom Kandidaten-Team gestellt und muss, solange er sein Amt innehat, **unparteiisch** sein. Für Spiel Nummer 1 wählt ihr den Moderator frei aus dem Team. Danach wird immer derjenige der nächste Moderator, der gerade gegen Stefan angetreten ist.

Spielform

Bevor es losgeht, einigen sich die Spieler noch darauf, wie viele Spiele sie in dieser Partie maximal spielen möchten.

Davon hängt die Spieldauer ab:

- „Ratzfatz“: bis zu 5 Spiele (= 1 Wild Card für *Stefan*), Spieldauer ca. 45–60 Min.
- „Medium“: bis zu 10 Spiele (= 2 Wild Cards für *Stefan*), Spieldauer ca. 75–90 Min.
- „Showtime“: bis zu 15 Spiele (= 3 Wild Cards für *Stefan*), Spieldauer ca. 100–120 Min.

Spielablauf

(Regelergänzungen für 2 und 6 Spieler findet ihr auf S. 5)

1. Spiel auswählen
2. Kandidat auswählen
3. Spielen
4. Punkte vergeben

1. Spiel auswählen

Steckt als Erstes den grauen **Rundenanzeiger** auf das schwarze Feld „Spiel 1“ auf den Schachtelrand.



Spielkategorien

Es gibt 3 **Kategorien** mit je 12 Spielen:

- *Action & Risiko* (Schwarz)
- *Glück & Geschick* (Silber)
- *Knobeln & Köpfchen* (Orange)

Welche Kategorie gespielt wird, zeigt euch der Rundenanzeiger: Jedes Feld zeigt die Farbe einer Kategorie. Zu Beginn steckt der Anzeiger auf dem schwarzen Feld „Spiel 1“. Das erste Spiel kommt also aus der schwarzen Kategorie *Action & Risiko*. Nach dem Spiel rückt der Anzeiger auf das silberfarbene Feld „Spiel 2“. Spiel 2 kommt also aus der silbernen Kategorie *Glück & Geschick* etc.

Kreiseln

Zur **Spielauswahl** nimmt der Moderator den Kreisel. Er ist aufgeteilt in 12 Felder. In jedem Feld steht aus jeder Kategorie ein Spiel. Der Moderator dreht den Kreisel mit einem kräftigen Schwung und hält ihn danach an, indem er mit dem Finger auf die kreisende

Oberfläche tippt. Das Feld, auf das der Finger zeigt, gibt nun das Spiel aus der zuvor bestimmten Farbe an. Wie die einzelnen Spiele ablaufen, ist ab S. 6 erklärt.

Beispiel: Der Rundenanzeiger steckt auf dem orangefarbenen Feld „Spiel 3“. Katharina dreht den Kreisel und tippt auf das Feld, in dem neben „Schätzen“ (Silber) und „Das Ei“ (Schwarz) das orangefarbene Spiel „Setzkasten“ steht. Dies ist das nächste Spiel.

Das Spiel wurde in der Partie bereits gespielt? Wählt stattdessen das nächste Spiel dieser Farbe (im Uhrzeigersinn), das ihr noch nicht gespielt habt.

2. Kandidat auswählen

- Sobald das Spiel feststeht, entscheiden die Kandidaten, wer von ihnen in diesem Spiel für das Team gegen *Stefan* antreten soll.
 - Dabei stehen immer nur die Kandidaten zur Auswahl, deren Teamplayer-Karte noch offen liegt. (Zu Beginn der Partie sind dies noch alle Spieler.)
 - Nachdem ein Kandidat in einem Spiel angetreten ist, dreht er seine Karte um, so dass die Publikumsseite sichtbar ist. Er steht zunächst nicht mehr zur Auswahl. Erst wenn jeder Kandidat ein Spiel gespielt hat, drehen alle ihre Karte wieder um, so dass die Teamseite sichtbar ist. Ein Kandidat darf also immer erst dann erneut antreten, wenn auch alle seine Teamkollegen bereits einmal gespielt haben.
- **Wild Card:** Nun kann *Stefan* entscheiden, ob er eine Wild Card einsetzen möchte. Damit darf er einen anderen als den vom Kandidaten-Team ausgewählten Gegner bestimmen. Auch er besitzt dabei nur die Auswahl zwischen den Kandidaten, deren Teamplayer-Karte offen liegt. Nutzt *Stefan* eine Wild Card, kommt diese anschließend aus dem Spiel.



3. Spielen

In jedem Spiel darf die Partei (also *Stefan* oder das *Team*), die auf der Punkteleiste hinten liegt, entscheiden, wer beginnt. Bei Gleichstand darf entscheiden, wer die höhere Augenzahl würfelt.

Jetzt gilt's! Die Regeln für die einzelnen Spiele findet ihr ab S. 6. Der Moderator liest sie jeweils vor dem aktuellen Spiel vor bzw. erklärt sie. Natürlich sollten die übrigen Teamkollegen ihren Kandidaten während des Duells immer ordentlich anfeuern!

4. Punkte vergeben

Nach dem Spiel erhält die siegreiche Partei Punkte. Für Spiel Nummer 1 gibt es 1 Punkt, für Spiel Nummer 2 gibt es 2 Punkte usw. Ihr Punkteeanzeiger wird um die entsprechende Anzahl Felder auf dem Schachtelrand vorgerückt.

Anschließend wird der Rundenanzeiger auf das nächste Feld vorgerückt. Er zeigt zugleich an, aus welcher Kategorie das nächste Spiel kommt. Nun wählt ihr mit dem Kreisel wieder das nächste Spiel aus usw.

Spielende

Das Spiel endet sofort, sobald eine der beiden Parteien so viele Punkte hat, dass sie nicht mehr eingeholt werden kann. Diese Partei gewinnt.

Wie viele Punkte es dazu braucht, zeigt die Tabelle:

Ratzfatz	8 Punkte
Medium	28 Punkte
Showtime*	61 Punkte

Steht es bei „Showtime“ nach 15 Spielen unentschieden, gibt es ein **Stechen. Wählt mit dem Kreisel ein Spiel aus der Kategorie Action & Risiko. Die Partei, die das Stechen gewinnt, ist Sieger des Spiels.*

Regelergänzungen für 2 und 6 Spieler

2 Spieler:

Im Spiel zu zweit gibt es keinen Moderator. Wählt die Spiele jeweils abwechselnd mit dem Kreisel aus. Manche Spiele lassen sich erst ab 3 Spielern spielen. Sie sind auf dem Kreisel und in der Anleitung durch eine „3“ gekennzeichnet. Wählt in diesem Fall ein neues Spiel aus. Da der Kandidat für jedes Spiel von vornherein feststeht, benötigt ihr keine Wild Cards. Lest bei Quizspielen die Fragen abwechselnd vor. Nehmt dabei für jede Frage eine neue Karte.

6 Spieler:

Im Spiel mit 6 Spielern wählt ihr zuerst einen „hauptamtlichen“ Moderator. Da er nicht Teil des Kandidaten-Teams ist, darf er die Spiele anstatt mit Hilfe des Kreisels auch frei auswählen, um die Partie besonders spannend und abwechslungsreich zu gestalten. Natürlich könnt ihr auch bei weniger als 6 Spielern mit festem Moderator spielen.

Die einzelnen Spiele

(in alphabetischer Reihenfolge)

Wichtig! Bei manchen Spielen geht es hoch her ... Vergewissert euch also immer vor Spielbeginn, dass durch das jeweilige Spiel keine Gegenstände beschädigt oder Personen gefährdet werden können.
Die für die Spiele benötigten Materialien, die nicht im Spiel enthalten sind, sind jeweils kursiv gesetzt.

Autokennzeichen³

Für welche Stadt steht welches Kennzeichen?

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und Spielfiguren
- Quizkarten 40-44
- Zuschlagkarte

Legt die Zuschlagkarte mittig zwischen den beiden Spielern auf den Tisch. Die Spielfiguren kommen auf Feld „Null“ der Punkteleiste, der Moderator nimmt sich die Quizkarten.



So geht's:

- Der Moderator nimmt eine der Quizkarten und beginnt mit dem ersten Kennzeichen auf der Karte. Zuerst sagt er, ob das Kennzeichen aus 1, 2 oder 3 Buchstaben besteht.
- Anschließend nennt er das Kennzeichen. Nun müssen die Spieler erraten, für welche Stadt die Abkürzung steht.
- Wer lösen möchte, muss **als Erster** mit der Hand auf die Zuschlagkarte schlagen. Hat nach 5 Sekunden noch niemand „zugeschlagen“, nennt der Moderator die Antwort und stellt die nächste Frage.
- Ab dem „Zuschlag“ eines Spielers zählt der Moderator langsam von 5 herunter. In dieser Zeit muss der Spieler antworten.
 - Antwortet er **richtig**, bekommt er einen Punkt auf der Punkteleiste.
 - Antwortet er **falsch** oder gar nicht, erhält der Gegenspieler den Punkt.
- Anschließend nennt der Moderator das nächste Kennzeichen usw.
- Wer nach insgesamt 7 Fragen vorne liegt, gewinnt. Steht es zu diesem Zeitpunkt unentschieden, spielt ihr weiter, bis ein Spieler den nächsten Punkt bekommt und damit gewinnt.

Bechern

Wer trifft mit ruhiger Hand und Augenmaß?

Ihr benötigt:

- Stoffrasen
- Würfelbecher
- Je 7 kleine Kunststoff-Chips in Blau und Rot



Stellt den Würfelbecher neben dem Tisch auf den Fußboden und stopft das Stück Stoffrasen hinein. Jeder Spieler erhält die 7 Kunststoff-Chips seiner Farbe.

So geht's:

- Wer an der Reihe ist, stellt sich aufrecht direkt vor den Würfelbecher. Er nimmt einen seiner Chips in die Hand und versucht, ihn aus Höhe des Tisches so fallen zu lassen, dass der Chip in den Becher fällt und darin liegen bleibt. Chips, die wieder herauspringen, zählen nicht.
- Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Jeder hat 7 Versuche.
- Danach zählt der Moderator die Chips im Becher. Es gewinnt, wer mehr Chips im Becher gesammelt hat.
- Gleichstand? In diesem Fall gibt es ein Stechen. Beide Spieler erhalten je einen Chip. Es wird so lange weiterspielt, bis in einer Runde nur einer der beiden Spieler punktet. Dieser hat gewonnen.

Blamieren oder Kassieren³

Wer hat schnell die richtige Antwort parat?

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und Spielfiguren
- Quizkarten 1-20
- Zuschlagkarte

Legt die Zuschlagkarte mittig zwischen den Spielern auf den Tisch. Die Spielfiguren kommen auf Feld „Null“ der Punkteleiste. Der Moderator nimmt sich die Quizkarten.



So geht's:

- Der Moderator wählt eine beliebige Quizkarte aus und liest die oberste Frage vor.
- Wer antworten möchte, muss als Erster mit der Hand auf die Zuschlagkarte schlagen.
- Nun zählt der Moderator langsam von 5 herunter. In dieser Zeit muss der Spieler antworten.
 - **Richtige Antwort:** Der Spieler erhält einen Punkt auf der Punkteleiste.
 - **Falsche oder keine Antwort:** Der Gegner erhält den Punkt.
- Außerdem darf (kein Muss!) der Gegenspieler selbst noch antworten, um einen „Abstauber“- also einen weiteren Punkt - zu machen. Dazu zählt der Moderator wieder langsam von 5 herunter. Antwortet er in der Zeit und ist seine Antwort falsch, bekommt der andere Spieler einen Punkt. Will er nicht antworten, passiert nichts.
- Anschließend geht's mit der nächsten Frage weiter, usw. Sobald ein Spieler 5 Punkte hat, hat er gewonnen.

Hinweise:

- Schlägt bei einer Frage kein Spieler zu, zählt der Moderator zunächst langsam von 5 herunter. Gibt es dann noch immer keinen Zuschlag, stellt er die nächste Frage.
- Schlägt ein Spieler während der Fragestellung zu, unterbricht der Moderator sofort die Fragestellung. Er liest sie auch anschließend **nicht** weiter vor.
- Übrigens: Alle Fragen stammen aus „Schlag den Raab“ oder „TV Total“.

Buchstaben zählen³

Wie viele Buchstaben stecken in diesem Wort?

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und Spielfiguren
- Zuschlagkarte
- Quizkarten 26-30
- 2 Stifte und Papier

Legt die Zuschlagkarte mittig zwischen den Spielern auf den Tisch. Die Spielfiguren kommen auf Feld „Null“ der Punkteleiste. Der Moderator nimmt sich die Quizkarten. Beide Spieler erhalten Stift und Papier.

So geht's:

- Der Moderator liest das erste Wort der Quizkarte vor.
- Beide Spieler überlegen rasch, aus wie vielen Buchstaben das Wort besteht, und schreiben ihren Tipp verdeckt auf. (Der Einfachheit halber sind alle Wörter ohne Bindestriche geschrieben, „ö“, „ä“, „ß“ etc. zählen als 1 Buchstabe.)
- Nur wer als Erster mit der Hand auf die Zuschlagkarte schlägt, darf seinen Tipp zeigen.
 - Liegt er **richtig**, bekommt er einen Punkt auf der Punkteleiste.
 - Liegt er **falsch**, erhält der Gegenspieler den Punkt.
- Danach liest der Moderator das nächste Wort auf der Karte vor usw.
- Wer zuerst 5 Punkte hat, gewinnt.



Buchstabieren

Wer buchstabiert besser – und zwar rückwärts ...

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und Spielfiguren
- Quizkarten 45-49
- Sanduhr
- Stifte und Papier

Die Spielfiguren kommen auf Feld „Null“ der Punkteleiste. Der Moderator nimmt die Quizkarten auf die Hand, legt Stift und Papier vor sich bereit und stellt die Sanduhr auf den Tisch. Der erste Spieler bleibt im Raum, der Gegenspieler muss ihn zunächst verlassen.

So geht's:

- Sobald der erste Spieler bereit ist, dreht der Moderator die Sanduhr um und liest ihm den ersten Begriff der Quizkarte vor.
- Der Spieler versucht nun, diesen Begriff fehlerfrei **rückwärts** zu buchstabieren (z. B.: „Mut“ = T-U-M). Dabei gibt es 3 Möglichkeiten:
 - **Richtig buchstabiert:** Der Moderator bestätigt mit „richtig“, die Spielfigur des Spielers wird um ein Feld vorgerückt und der Moderator nennt sofort den nächsten Begriff.
 - **Falsch buchstabiert:** Sobald der Spieler beim Buchstabieren einen Fehler macht, sagt der Moderator sofort „falsch“, die Spielfigur des **Gegenspielers** wird um ein Feld vorgerückt, und der Moderator nennt den nächsten Begriff. Als Fehler gilt jeder falsch genannte Buchstabe, z. B. auch jeder fälschlicherweise doppelt genannte Buchstabe usw.
 - **Begriff überspringen:** Will der Spieler den Begriff nicht buchstabieren, darf er „weiter“ sagen, und der Moderator nennt sofort den nächsten Begriff der Karte. Dies sollte man allerdings nicht zu oft machen, da die Begriffe immer länger werden und pro Spiel maximal die 10 Begriffe buchstabiert werden dürfen, die auf der ausgewählten Quizkartenseite stehen. Ein einmal übersprungener Begriff darf vom Spieler später nicht mehr buchstabiert werden.



- Sobald entweder die Sanduhr durchgelaufen ist oder der 10. Begriff der Karte gespielt wurde, endet der Durchgang des Spielers sofort. Der Moderator notiert die erreichten Punkte für richtige Lösungen (Figur des Spielers) und die Anzahl der Fehler (Figur des Gegenspielers).
- Anschließend kommen die Spielfiguren wieder auf Feld „Null“ der Punkteleiste und der Gegenspieler wird hereingerufen. Er muss nach denselben Regeln **dieselben** Begriffe wie der Spieler zuvor buchstabieren.
- Es gewinnt, wer am Ende mehr Begriffe richtig buchstabiert hat, also mehr Punkte erreicht hat. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der weniger Fehler gemacht hat. Besteht auch hier Gleichstand, wird das Spiel mit neuen Begriffen wiederholt.

Buchstabieren zu zweit:

Hier muss der erste Spieler die Wörter der Kartenvorderseite und sein Gegner diejenigen der Rückseite buchstabieren. Und natürlich muss kein Spieler den Raum verlassen ...

Carrom

Brett-Billard für Schnipp-Profis!

Ihr benötigt:

- Schachteldeckel oder -boden
- Schachteleinsatz
- Schachtelteiler
- Je 3 kleine Kunststoff-Chips in Blau und Rot
- 1 großer Kunststoff-Chip egal welcher Farbe (den „Striker“)

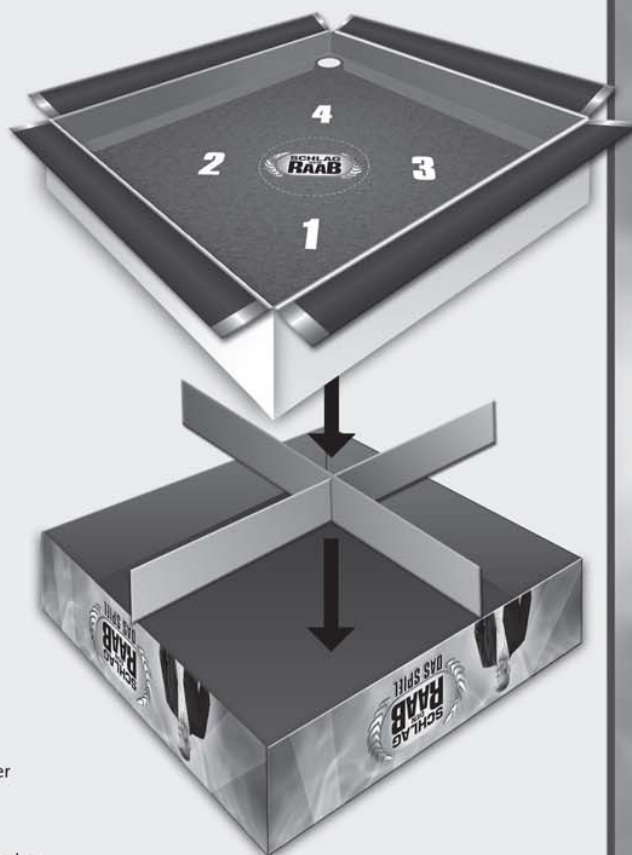
Steckt zuerst den Schachtelteiler zusammen. Legt dann den leeren Schachteldeckel mittig zwischen den Spielern auf den Tisch und stellt den Schachtelteiler hinein. Nehmt dann den Schachteleinsatz. Löst zuerst die Chips in den vier Ecken heraus, so dass in jeder Ecke ein Loch ist. Schiebt ihn dann in den Deckel, bis er auf dem Schachtelteiler aufliegt. Klappt die überstehenden Ränder des Schachteleinsatzes an den gefalzten Seiten nach außen. Der Moderator legt die 6 Chips (3x Blau, 3x Rot) zu einem Kreis innerhalb des gestrichelten Mittelkreises aus, wobei Rot und Blau sich abwechseln. Der Startspieler nimmt den „Striker“-Chip und legt ihn, wo er möchte, an den Rand des hellgrünen Bereichs.

So geht's:

- Wer an der Reihe ist, schnippt den Striker so, dass er damit möglichst einen eigenen Chip einlocht.
 - Gelingt ihm dies, ist er erneut an der Reihe.
 - Locht er keinen Chip oder einen fremden Chip ein, ist der Gegner an der Reihe.
 - Das Gleiche gilt, wenn er zugleich einen eigenen und einen fremden Chip einlocht oder aber der Striker gar keinen Chip berührt.
- Wer zuerst alle eigenen Chips eingelocht hat, gewinnt.
- Schnipp-Regeln:
 - Der Striker muss immer von der Stelle geschnippt werden, an der er zuletzt liegen blieb. Ausnahme: Sollte der Striker ganz oder teilweise im hellgrünen Bereich (oder über einem der Löcher) liegen bleiben, darf der Chip weg von der Bande bis an den Rand des hellgrünen Bereichs gerückt werden.
 - Es ist erlaubt, Chips des Gegners anzuspielen.
 - In welchem Loch Chips versenkt werden, ist unerheblich.

Hinweise:

- Sollten Chips übereinanderliegen, wird der oben liegende Chip heruntergeschoben, und zwar auf die Seite, an der er übersteht.
- Die Zahlen auf der Spielfläche haben für dieses Spiel keine Bedeutung.



Chipflip

Wer schnippt mehr Chips in den Becher?

Ihr benötigt:

- Würfelbecher
- 1 Schnipp-Chip (Farbe egal)
- Punkteleiste und Spielfiguren

Stellt den Würfelbecher auf den Tisch, so dass er eine Handbreit von der Tischkante entfernt ist.

Legt den Chip daneben auf die Tischkante, so dass er so weit wie möglich übersteht, ohne dabei herunterzufallen.



So geht's:

- Wer an der Reihe ist, schnippt den Chip von unten mit einem Finger, um ihn in den Becher fliegen zu lassen.
- Trifft der Spieler und bleibt der Chip im Becher liegen, erhält er einen Punkt auf der Punkteleiste.
- Die Spieler sind immer abwechselnd an der Reihe.
- Wer nach 7 Versuchen auf der Punkteleiste vorne liegt, gewinnt.
- Bei Gleichstand gibt es ein Stechen. Es wird so lange weitergespielt, bis in einer Runde nur ein Spieler trifft. Dieser Spieler gewinnt.

Curling

Wer kommt dem Ziel am nächsten?

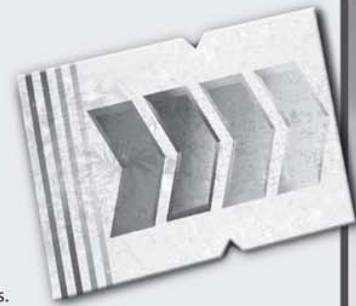
Ihr benötigt:

- Curling-Tafel (Rückseite der Katapult-Tafel)
- Gummiring
- Ziel-Chip (aus der Torwand-Tafel)
- Je 3 Schnipp-Chips in Blau und Rot

Für das Spiel benötigt ihr „freie Bahn“ auf dem Tisch. Platziert den Ziel-Chip mittig an einem Ende des Tisches, so dass noch ca. 30 cm Platz zur Tischkante bleiben.

Spannt den Gummiring dort über die Curling-Tafel, wo die Einkerbungen sind.

Legt die Tafel mit den Pfeilen in Richtung Ziel-Chip an die Tischkante am anderen Ende des Tisches.



So geht's:

- Wer an der Reihe ist, nimmt einen seiner 3 Schnipp-Chips und legt ihn auf die Tafel vor das Gummiband. Dann zieht er den Chip beliebig weit nach hinten und spannt das Gummiband dadurch. Sobald der Spieler loslässt, schießt der Chip los.
- Er versucht dabei, den Chip möglichst nah an den Ziel-Chip zu schießen. Zum Zielen darf die Curling-Tafel ausgerichtet werden, muss aber immer mit mindestens einer Ecke den Tischrand berühren.
- Die Spieler schießen abwechselnd ihre 3 Chips.
- Nachdem alle 6 Chips verschossen wurden, endet das erste Match. Es gewinnt, wer mit einem seiner Chips am nächsten am Ziel-Chip liegt. Sollten Chips beider Spieler gleich nah am Ziel-Chip liegen, entscheidet die Entfernung des zweitnächsten Chips usw.
- Das nächste Match beginnt immer derjenige Spieler, der im vorherigen als Zweiter an der Reihe war.
- Es werden so viele Matches gespielt, bis ein Spieler 2 davon gewonnen hat. Das ist nach spätestens 3 Matches der Fall.

Hinweise:

- Chips, die vom Tisch fallen, sind zunächst aus dem Rennen und stehen erst beim nächsten Match wieder zur Verfügung.
- Der Ziel-Chip kann durchaus durch einen Schnipp-Chip verschoben werden. Fällt er vom Tisch, legt ihn dort auf den Tischrand, wo er herunterfiel.

Das Ei

Wer meistert den Eisprung?

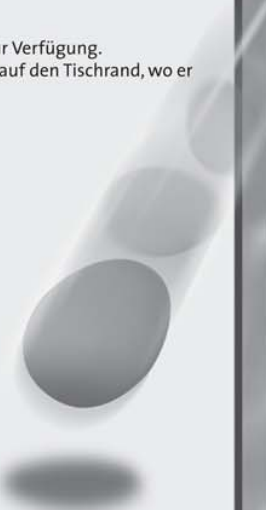
Ihr benötigt:

- Punkteleiste und Spielfiguren
- 2 Flummi-Eier

Jeder Spieler erhält ein Flummi-Ei. Die Spielfiguren kommen auf Feld „Null“ der Punkteleiste.

So geht's:

- Die Spieler spielen abwechselnd. Wer an der Reihe ist, stellt sich aufrecht hin und lässt das Ei mit ausgestrecktem Arm aus Brusthöhe fallen. Nachdem es einmal auf dem Boden aufgeprallt ist, muss der Spieler es fangen.
 - **Fängt er es**, erhält er einen Punkt auf der Punkteleiste.
 - **Fängt er es nicht** oder zu spät, z.B. nachdem es bereits mehr als einmal auf dem Boden aufkam, bekommt er keinen Punkt.
- Danach ist sein Gegenspieler an der Reihe und versucht dasselbe.
- Wer nach 7 Versuchen vorne liegt, gewinnt. Bei Gleichstand wird so lange weitergespielt, bis in einem Durchgang nur ein Spieler das Ei fängt. Dieser gewinnt das Spiel.



Hinweise:

- Einigt euch vorab, ob ihr das Ei nur mit einer Hand oder mit beiden Händen fangen dürft. Natürlich dürft ihr dem Ei aber jederzeit hinterherlaufen, -hechten, -springen ...
- Profi-Variante: Der Spieler lässt gleichzeitig beide Eier fallen, je eines pro Hand. So kann man pro Durchgang 0 bis 2 Punkte erreichen, je nachdem, wie viele Eier man fängt.

Dosenschießen

Zielen – Schießen – Treffen!

Ihr benötigt:

- Kanone mit Gummipfeil
- Aufsteller „Dosenschießen“
- 1 kleiner Aufstellfuß
- Punkteleiste und Spielfiguren

Stellt die Spielfiguren auf Feld „Null“ der Punkteleiste. Steckt die Dosenschießen-Tafel in den Aufstellfuß und stellt sie auf den Tisch. Sie ist das Ziel. Die Spieler stellen sich drei normale Schritte entfernt hinter einer Markierung (z. B. einem Stuhl) auf. Zwischen den Spielern und dem Ziel sollten keine Gegenstände im Weg stehen. Steckt nun den Gummipfeil in die Kanone, so dass er einrastet.



So geht's:

- Wer an der Reihe ist, hat pro Durchgang maximal 3 Versuche hintereinander, den Aufsteller so zu treffen, dass er umfällt. Dazu zielt der Spieler mit der Kanone auf den Aufsteller. Um den Pfeil abzuschießen, zieht er den Knopf leicht nach hinten.
 - **Fehlschuss:** Für jeden Fehlschuss rückt seine Spielfigur um ein Feld vor, um so die Anzahl der Fehlversuche anzuzeigen. Trifft der Spieler in allen 3 Versuchen nicht, ist der Gegenspieler an der Reihe.
 - **Treffer:** Nach einem Treffer kommt sofort der Gegenspieler an die Reihe.
- Treffen beide Spieler im aktuellen Durchgang, wird ein weiterer Durchgang gespielt. Dazu stellt der Moderator den Aufsteller ein Stück (z. B. 20 cm) weiter nach hinten. Trifft im Durchgang nur ein Spieler, hat er gewonnen.
- Trifft im Durchgang kein Spieler, gewinnt der Spieler, der insgesamt bislang weniger Fehlschüsse hatte. Das seht ihr daran, wessen Spielfigur auf der Punkteleiste weiter hinten steht. Bei Gleichstand auf der Punkteleiste wird ein weiterer Durchgang gespielt.

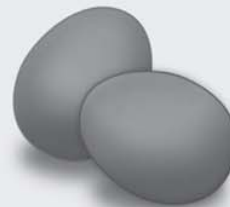
Eierlauf

Wer gewinnt das Eier-Rennen?

Ihr benötigt:

- 2 Flummi-Eier

Beide Spieler sitzen sich am Tisch gegenüber und klemmen sich je ein Flummi-Ei knapp oberhalb der Knie zwischen die Beine.



So geht's:

- Der Moderator gibt das Startkommando.
- Sofort stehen die Spieler auf und laufen im Uhrzeigersinn einmal um den Tisch.
- Wer auf dem Weg sein Ei verliert, scheidet aus. Verlieren beide das Ei, wird das Rennen wiederholt.
- Es gewinnt, wer als Erster samt Ei wieder auf seinem Platz sitzt.

Hinweise:

- Ihr dürft das Ei auf dem Weg nicht mit den Händen festhalten, an der Kleidung festklemmen oder Ähnliches.
- Ihr könnt natürlich auch einen anderen Parcours als den rund um den Tisch festlegen.

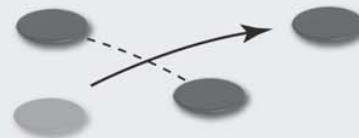
Englisch Fußball

Ab durch die Mitte und rein ins Tor!

Ihr benötigt:

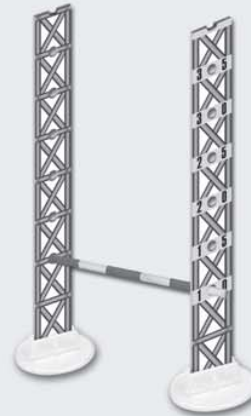
- Je 3 Kunststoff-Chips in Rot und Blau
- Hochschusspfosten und Holzlatte
- 2 große Aufstellfüße
- Punkteleiste und Spielfiguren

Baut aus den beiden Pfosten und der Holzlatte an dem einen Ende des Tisches ein Tor auf. Steckt dazu zunächst die beiden Pfosten in die Aufstellfüße und dann die Holzlatte in das unterste Loch. Legt dann die Kunststoff-Chips in ca. 1 Meter Entfernung vor dem Tor bereit (= Startpunkt). Die Punkteleiste wird abseits gelegt, die Spielfiguren kommen auf Feld „Null“ ihrer Farbe.



So geht's:

- Wer an der Reihe ist, legt die Chips seiner Farbe zu einem Dreieck aus, so dass er je einen Chip mit Daumen, Mittelfinger und kleinem Finger einer Hand berühren kann.
- Der Spieler versucht nun, durch Schnippen seiner drei Chips ein Tor zu erzielen. Dabei gelten die folgenden Regeln:
 - Der Spieler darf beliebig häufig schnippen.
 - Er darf dabei **nie** den Chip schnippen, der dem Tor am nächsten ist.
 - Der geschnippte Chip muss immer zwischen seinen beiden anderen Chips hindurchgeschnippt werden. Dabei muss der Chip die gedachte Linie passieren, die zwischen den beiden anderen Chips verläuft.
 - „Es geht immer vorwärts“: Der geschnippte Chip muss sich immer zumindest minimal dem Tor nähern.
- Man darf solange weiterschnippen, bis man entweder ein Tor schießt oder ein „Foul“ begeht:
 - **Tor:** Ein Chip überquert mit seinem gesamten Umfang die Torlinie.
 - **Foul:**
 - Der Chip rutscht nicht komplett zwischen den beiden liegenden Chips hindurch.
 - Die Chips liegen so eng beieinander, dass keiner der beiden hinteren Chips durch die anderen beiden hindurchgeschnippt werden kann.
 - Der Chip fällt vom Tisch.
 - Ein Schuss aufs Tor ist nicht mehr möglich.
- Nach einem Tor oder Foul ist der andere Spieler an der Reihe. Er beginnt, wie oben beschrieben, mit seinen Chips am Startpunkt etc.
- Jeder Spieler hat 7 Versuche. Der Moderator markiert sie auf der Punkteleiste.
- Wer die meisten Tore erzielt hat, gewinnt. Das Spiel endet auch, sobald ein Spieler vom Gegner in den noch ausstehenden Versuchen nicht mehr eingeholt werden kann.
- Besteht nach 7 Versuchen Gleichstand, wird solange weitergespielt, bis in einer Runde nur ein Spieler trifft. Dieser ist der Sieger.



Hinweise:

- Für das Spiel eignet sich besonders eine möglichst glatte Oberfläche.
- Sollten sich die Kunststoff-Chips bei eurer Spielfläche nicht so gut schnippen lassen, probiert es einmal mit den Schnipp-Chips aus Karton.

Flaggen

Zu welchem Land gehört diese Flagge?

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und Spielfiguren
- Zuschlagkarte
- Quizkarten 31–38, Lösungskarte 39
- 1 Würfel

Legt die Zuschlagkarte mittig zwischen den Spielern auf den Tisch. Die Spielfiguren kommen auf Feld „Null“ der Punkteleiste. Der Moderator nimmt sich den Würfel, die Quizkarten und die Lösungskarte.



So geht's:

- Der Moderator legt die erste Quizkarte mittig zwischen die Spieler. Jede Karte zeigt 6 Flaggen.
- Dann würfelt der Moderator. Die Augenzahl gibt an, um welche Flagge es geht. Dabei stehen die Augen 1, 2, 3 für die obere und 4, 5, 6 für die untere Reihe (von links nach rechts). Nun müssen die Spieler erraten, zu welchem Land diese Flagge gehört. Die richtige Antwort findet der Moderator auf der Lösungskarte unter der Nummer, die neben der Flagge steht.
- Wer lösen möchte, muss **als Erster** mit der Hand auf die Zuschlagkarte schlagen. Hat nach 5 Sekunden noch niemand „zugeschlagen“, löst der Moderator die Frage auf und legt die Karte beiseite. Er nimmt die nächste Karte, würfelt wieder etc.
- Ab dem „Zuschlag“ eines Spielers zählt der Moderator langsam von 5 herunter. In **dieser** Zeit muss der Spieler antworten:
 - Antwortet er **richtig**, bekommt er einen Punkt auf der Punkteleiste.
 - Antwortet er **falsch** oder gar nicht, erhält der Gegenspieler den Punkt. Außerdem **darf** der Gegenspieler – muss aber nicht – selbst noch antworten, um einen weiteren Punkt zu machen. Dazu zählt der Moderator wieder langsam von 5 herunter.
- Anschließend legt der Moderator die Karte beiseite, zieht die nächste Karte, würfelt etc.
- Wer nach 7 Flaggen-Fragen auf der Punkteleiste vorne liegt, gewinnt. Bei Gleichstand wird solange weitergespielt, bis ein Spieler in Führung geht. Nehmt dabei einfach die Rückseiten der zuvor gespielten Karten.

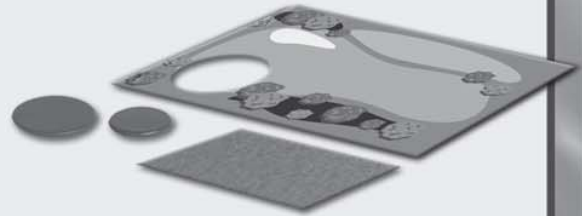
Golf

Wer locht schneller ein?

Ihr benötigt:

- Tafel Golfplatz (Rückseite der Torwand-Tafel)
- 1 großer und 1 kleiner Kunststoff-Chip pro Farbe
- Stoffrasen

Der Moderator nimmt den Ziel-Chip aus der Tafel heraus und legt sie auf den Fußboden. Dann nimmt er das Stück Stoffrasen und legt es in beliebiger Entfernung vom Golfplatz auf dem Fußboden aus. Jeder Spieler nimmt die beiden Chips seiner Farbe.



So geht's:

- Die Spieler versuchen ihren Chip mit möglichst wenigen „Schlägen“ auf der Golfplatz-Tafel einzulochen.
- Wer beginnt, macht als Erster seinen „Schlag“: Er schnippt seinen kleinen Chip mit Hilfe des großen Chips in Richtung Golfplatz. *(Technikipp: Haltet den großen Chip zwischen Daumen und Zeigefinger. Drückt ihn dann so mit dem Rand auf die Kante des kleinen Chips, dass er springt.)*
- Anschließend ist der Gegner an der Reihe, macht seinen „Schlag“ etc. Danach beginnt man immer dort, wo der kleine Chip liegt. Wer mag, darf zum „Schlag“ jeweils den Stoffrasen unter den Chip legen.
- Es gewinnt derjenige Spieler, der weniger „Schläge“ benötigt um einzulochen. Als eingelocht gilt der Chip, wenn er in dem Loch der Golfplatz-Tafel liegen bleibt und komplett darin versenkt ist.
- Benötigen beide Spieler gleich viele „Schläge“, wird ein zweiter Durchgang über eine kürzere Distanz gespielt.

Hinweise:

Ihr könnt den „Golfplatz“ natürlich auch auf dem Tisch auslegen, wenn dieser groß genug ist. Sollte der Chip beim Spiel vom Tisch fallen, wird der nächste Schlag wieder von der letzten „Abschlagstelle“ aus durchgeführt.

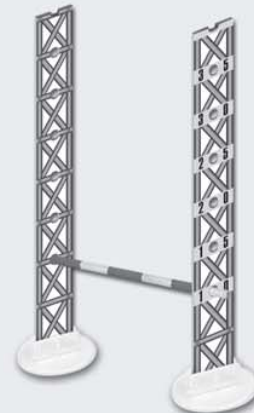
Hochschuss

Wer höher schießt, gewinnt!

Ihr benötigt:

- Hochschusspfosten und Holzlatte
- Schachteldeckel
- 2 große Aufstellfüße
- Stoffrasen
- 4 Kunststoff-Chips (je 1 großer und 1 kleiner pro Farbe)
- Punkteleiste und Spielfiguren

Steckt zunächst die beiden Pfosten in die Aufstellfüße. Stellt sie dann so weit auseinander, dass die Holzlatte gerade noch liegen bleibt, wenn ihr sie links und rechts in das Loch der niedrigsten Höhe steckt. Die Spieler nehmen sich ihre Chips, die Spielfiguren kommen auf Feld „Null“ der Punkteleiste. Der Startspieler nimmt sich das Rasenstück.



So geht's:

- Wer an der Reihe ist, hat pro Runde maximal 3 Versuche hintereinander, um seinen Chip zwischen den Pfosten hindurch über die Latte zu schießen.
- Dazu legt er das Stück Stoffrasen an einer beliebigen Stelle vor den Pfosten aus. Den kleinen Chip legt er auf dem Rasen ab und schießt ihn anschließend mit Hilfe des großen Chips.
- (Tipp zur Schusstechnik: Haltet zum Schießen den großen Chip zwischen Daumen und Zeigefinger. Drückt ihn dann so mit dem Rand auf die Kante des kleinen Chips, dass er hoch und weit springt.)*
 - **Fehlversuch:** Für jeden Fehlversuch rückt seine Spielfigur um ein Feld vor. Als Fehlversuch gilt auch, wenn die Latte in Folge des Schusses herunterfällt. Nach spätestens 3 Versuchen ist der Gegenspieler an der Reihe.
 - **Erfolg:** Fliegt der Chip über die Latte, kommt sofort der Gegenspieler an die Reihe.
- Treffen beide Spieler in der aktuellen Runde, wird eine weitere gespielt. Dazu hängt der Moderator die Holzlatte auf die nächste Höhe.
 - Trifft in einer Runde nur ein Spieler, hat er gewonnen.
 - Trifft in einer Runde hingegen kein Spieler, gewinnt, wer bislang insgesamt weniger Fehlversuche hatte. Das seht ihr daran, wessen Spielfigur auf der Punkteleiste weiter hinten steht. Bei Gleichstand wird eine weitere Runde auf derselben Höhe gespielt.

Hinweise:

- Denkt daran, dass ihr den Rasen vor jedem Schuss neu positionieren dürft!
- Stellt den Schachteldeckel aufrecht hinter die Hochschussanlage. Dann fliegen die Chips nicht so weit.
- Schaffen beide Spieler die oberste Höhe, könnt ihr die gesamte Anlage erhöht aufstellen (z. B. auf Büchern) um weiterzuspielen.

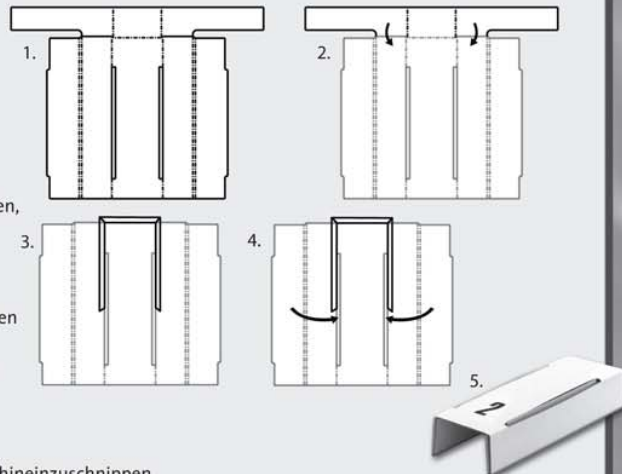
Jakkolo

Wer versenkt seine Chips im Tor und punktet kräftig?

Ihr benötigt:

- 4 Jakkolo-Tore
- 3 große Aufstellfüße
- Je 8 Schnipp-Chips in Blau und Rot
- 2 Fähnchen (egal welcher Farbe)

Vor der ersten Partie Jakkolo müsst ihr die 4 Tore zusammenfalten, wie in der Abbildung gezeigt. Legt dann alle Tore an ein Ende des Tisches, so dass die Tore mit den Zahlen 2, 3, 4 und 1 nebeneinanderliegen. Verbindet die Tore, indem ihr je einen Aufstellfuß auf die aneinandergrenzenden Ränder der Tore 2 und 3, 3 und 4 sowie 4 und 1 steckt. Stellt nun noch die Fähnchen nebeneinander ca. 1 Meter von den Toren entfernt auf, so dass zwischen den Fähnchen eine Handlänge Platz ist. Zwischen den Fähnchen und den Toren benötigt ihr freie Schussbahn. Jeder Spieler erhält nun noch die Schnipp-Chips seiner Farbe.



So geht's:

- Die Spieler versuchen, möglichst viele ihrer Chips in die Tore hineinzuschnippen.
- Wer an der Reihe ist, schnippt nacheinander alle 8 eigenen Chips. Dazu legt er jeweils einen Chip auf die Linie zwischen den Fähnchen und schnippt ihn von dort aus mit dem Finger in Richtung der Tore.
 - **Treffer:** Jeder Chip, der komplett in einem Tor verschwindet, zählt so viele Punkte, wie die Zahl auf dem Tor angibt. Er bleibt bis zum Ende des Spiels im Tor liegen.
 - **Vorbei:** Alle Chips, die der Spieler vorbeischießt oder die noch etwas aus dem Tor herausragen, erhält der Spieler zurück.
- Anschließend ist der andere Spieler an der Reihe und schnippt seine 8 Chips.
- Es werden bis zu drei Durchgänge gespielt. Haben die Spieler im ersten Durchgang noch alle 8 Chips zur Verfügung, sind es im zweiten und dritten nur noch diejenigen Chips, die sie nicht bereits zuvor im Tor versenkt haben.
- Sind die 3 Durchgänge beendet, werden die Punkte notiert. Wem es gelingt, in jedem Tor einen Chip unterzubringen, erhält einen Bonus von 10 Punkten. Hat er in jedem Tor sogar 2 Chips, erhält er 2x10 Punkte als Bonus hinzu. Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielt hat.
- Bei Gleichstand wird so lange ein weiterer Durchgang mit allen 8 Chips gespielt, bis ein Sieger feststeht.

Hinweis:

Sollten nicht alle Seitenwände der Tore ganz auf dem Tisch aufliegen, legt einfach ein Buch oder Ähnliches oben auf.

Kartenduell

Sticht oder nicht?

Ihr benötigt:

- 22 Spielkarten (je 2x mit den Werten von 1 bis 11)
- Jeder Spieler erhält die 11 Karten seiner Farbe und nimmt sie auf die Hand.

So geht's:

- Beide Spieler wählen geheim eine ihrer Handkarten und legen sie verdeckt in die Tischmitte.
- Beide Karten werden aufgedeckt.
- Wer die höhere Zahl gespielt hat, erhält beide Karten. Er legt sie verdeckt vor sich. Sie dürfen bis zum Spielende nicht mehr angesehen werden.
 - Gleichstand? Haben beide Spieler die gleiche Zahl gespielt, bleiben die Karten einfach in der Tischmitte liegen. Wer als Nächstes eine höhere Zahl als sein Gegner spielt, erhält diese Karten zusätzlich.
- Wiederholt diese Schritte, bis alle Karten ausgespielt sind. Danach endet das Spiel.
- Nun zählen die Spieler ihre gesammelten Karten. Wer die meisten hat, gewinnt. Sollte dabei Gleichstand bestehen, wird das Spiel wiederholt.



Kartenpusten

„Pust weg die Karte“ – aber nicht gleich alle auf einmal!

Ihr benötigt:

- Alle Quiz- und Spielkarten
- 1 Flasche (alternativ ein schmales Glas)

Der Moderator stellt die Flasche mittig zwischen den Spielern auf den Tisch. Die Karten werden als Stapel oben auf der Flasche platziert.

So geht's:

- Der Startspieler versucht als Erster, beliebig viele Karten vom Stapel zu pusten, ohne dass dabei **alle** herunterfallen.
- Dabei darf er durchaus mehrfach Luft holen. Sobald aber die erste Karte fällt, darf er höchstens noch so lange weiterpusten, bis er das nächste Mal Luft holen muss.
- Fällt mindestens eine, nicht aber alle Karten, ist der andere Spieler an der Reihe usw.
- Liegt nach dem Pusten eines Spielers nur noch 1 Karte auf der Flasche, hat er gewonnen.
- Fallen dagegen beim Pusteversuch alle verbliebenen Karten herunter, hat dieser Spieler verloren.

Hinweis:

Die Spieler dürfen von überall pusten (sie können also um den Tisch herumgehen usw.), aber keine der Karten berühren.

Katapult

Zielgenau treffen und sich zum Sieg katapultieren!

Ihr benötigt:

- Schachtelboden
- Schachteleinsatz
- Schachtelteiler
- 2 große Aufstellfüße
- Katapult-Tafel
- 2 Fähnchen (1 pro Spielerfarbe)
- *Stift und Papier*

Steckt je einen Aufstellfuß rechts und links auf die schraffierte Fläche des Katapults. Steckt nun den Schachtelteiler zusammen und stellt ihn so in die Schachtel, dass dort die Zahlen 1 bis 4 zu sehen sind und vier gleich große Felder gebildet werden.

Legt das Katapult so auf den Tisch, dass das Ende mit dem Katapult-Löffel an den Tischrand angrenzt. Platziert dann die Schachtel ca. eine Unterarmlänge vor dem Katapult, so dass Feld Nr. 1 in Richtung Katapult zeigt. Zwischen Katapult und Schachtel sollte „freie Schussbahn“ herrschen. Der Moderator nimmt sich Stift und Papier zum Notieren der Punkte.



So geht's:

- Wer an der Reihe ist, stellt sein Fähnchen auf den Löffel des Katapults.
- Dann tippt er so mit dem Finger auf das andere Ende des Katapults, dass das Fähnchen in Richtung Schachtel fliegt.
- Trifft er dabei in eines der vier Schachtelfelder, notiert der Moderator die entsprechende Punktzahl.
- Die Spieler sind abwechselnd 7 Mal an der Reihe. Wer danach mehr Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand wird so lange weitergespielt, bis ein Spieler in einer Runde mehr Punkte erzielt als sein Gegner.

Hinweise:

- Katapult ausrichten: Der Spieler darf das Katapult am Tischrand beliebig ausrichten. Es muss jedoch zumindest mit einer Ecke den Tischrand berühren. Die Schachtel darf während des Spiels nicht bewegt werden.
- Die Punkte für einen Treffer gibt es nur, wenn das Fähnchen in dem Feld liegen bleibt.
- Natürlich könnt ihr die Schachtel auch weiter entfernt aufstellen. Dadurch wird das Spiel deutlich schwieriger.



Kofferpacken

Wer merkt sich die meisten Begriffe in der richtigen Reihenfolge?

Ihr benötigt:

- 25 memory®-Kärtchen

Sucht die 25 memory®-Kärtchen mit dem Stern rechts oben heraus und mischt sie verdeckt.

Der Moderator bildet daraus einen Stapel (Rückseite oben) und stellt ihn mittig zwischen beide Spieler.

So geht's:

- Spieler A beginnt und sagt: „Ich packe in meinen Koffer ...“
- Dann deckt der Moderator das erste Kärtchen vom Stapel auf, so dass beide Spieler es kurz sehen können. Danach nimmt er es an sich, so dass die Spieler es nicht mehr sehen können.
- Spieler A nennt nun den Gegenstand, der auf dem Kärtchen abgebildet ist.
- Danach ist Spieler B an der Reihe. Er beginnt wie Spieler A, nennt den bereits „eingepackten“ Gegenstand und danach einen neuen,



vom Moderator aufgedeckten. Anschließend ist wieder Spieler A an der Reihe, zählt alle eingepackten Gegenstände in der richtigen Reihenfolge auf usw.

- So wird die Anzahl der in den Koffer gepackten Gegenstände immer größer. Sobald ein Spieler einen Gegenstand mit dem falschen Namen oder in der falschen Reihenfolge aufzählt, hat der Gegenspieler gewonnen.

Hinweis:

- Der Moderator stapelt die Kärtchen am besten in der Reihenfolge in der Hand, in der die Spieler sie aufzählen müssen. Das macht es für ihn leichter, die Aufzählungen der Spieler jedes Mal zu überprüfen.

Kofferpacken zu zweit:

- Es wird genauso abwechselnd gespielt wie oben beschrieben. Einziger Unterschied: Anstatt des Moderators hat immer der Gegenspieler den Kärtchenstapel der bereits genannten Gegenstände in der Hand, um die richtige Antwort/Reihenfolge der vom Spieler genannten Gegenstände zu überprüfen.

Künstlernamen³

Unter welchem Namen kennt man diese Person?

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und Spielfiguren
- Zuschlagkarte
- Quizkarten 21-25

Legt die Zuschlagkarte für beide Spieler gleich gut erreichbar auf den Tisch. Die Spielfiguren kommen auf Feld „Null“ der Punkteleiste. Der Moderator nimmt sich die Quizkarten.

So geht's:

- Der Moderator liest den Spielern den ersten Namen auf der Quizkarte vor. Dies ist jeweils der Geburtsname einer bekannten Person. Die Spieler müssen nun erraten, unter welchem Künstlernamen er oder sie berühmt wurde.
- Wer lösen möchte, muss **als Erster** mit der Hand auf die Zuschlagkarte schlagen. Will niemand lösen, gibt der Moderator den in Klammern bei der Person angegebenen Tipp. Will nach 5 Sekunden noch immer niemand antworten, löst der Moderator auf und liest den nächsten Namen auf der Karte vor usw.
- Ab dem „Zuschlag“ eines Spielers zählt der Moderator langsam von 5 herunter. In dieser Zeit muss der Spieler antworten:
 - Antwortet er **richtig**, bekommt er einen Punkt auf der Punkteleiste.
 - Antwortet er **falsch** oder gar nicht, darf der Gegner einmal versuchen zu lösen, um einen Punkt zu erhalten. Auch er hat dafür 5 Sekunden Zeit.
- Anschließend liest der Moderator den nächsten Namen vor usw.
- Wer nach 7 vorgelesenen Namen auf der Punkteleiste vorne liegt, gewinnt. Bei Gleichstand wird so lange weitergespielt, bis ein Spieler in Führung geht.



Lieder Summen³

Welcher Song ist das noch mal?

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und Spielfiguren
- Zuschlagkarte
- Quizkarten 50-54

Legt die Zuschlagkarte für beide Spieler gleich gut erreichbar in die Tischmitte. Die Spielfiguren kommen auf Feld „Null“ der Punkteleiste. Der Moderator nimmt sich die Quizkarten.

So geht's:

- Der Moderator sucht ein (ihm bekanntes) Lied von der Quizkarte aus. Dann pfeift oder summt er dessen Melodie. Die Spieler müssen erraten, um welches Lied es sich handelt.
- Wer lösen möchte, muss **als Erster** mit der Hand auf die Zuschlagkarte schlagen. Will zunächst noch niemand lösen, kann der Moderator Tipps geben, z. B. den Interpreten nennen. Will dennoch niemand lösen, summt der Moderator das nächste ihm bekannte Lied dieser (oder einer anderen) Quizkarte vor.
- Ab dem „Zuschlag“ eines Spielers zählt der Moderator langsam von 5 herunter. In dieser Zeit muss der Spieler antworten:
 - Antwortet er **richtig**, bekommt er einen Punkt auf der Punkteleiste.
 - Antwortet er **falsch** oder gar nicht, erhält der Gegenspieler den Punkt.
- Anschließend summt oder pfeift der Moderator den nächsten ihm bekannten Song der Quizkarte vor usw.
- Wer nach 7 gesummt Songs auf der Punkteleiste vorne liegt, gewinnt. Bei Gleichstand wird so lange weitergespielt, bis ein Spieler in Führung geht.



Mäxchen

Würfeln, bluffen, punkten!

Ihr benötigt:

- 2 Würfel
- Würfelbecher
- Bierdeckel
- Punkteleiste und Spielfiguren

Der Startspieler erhält die beiden Würfel, den Würfelbecher und den Bierdeckel. Die Spielfiguren kommen auf Feld „Null“ der Punkteleiste.



So geht's:

- Wer an der Reihe ist, würfelt beide Würfel im Würfelbecher verdeckt auf den Bierdeckel, indem er Würfelbecher samt Bierdeckel schüttelt. Anschließend schaut er sich geheim das Ergebnis an.
- Die Würfel bilden eine zweistellige Zahl. Dabei ist die höhere Augenzahl die Zehnerstelle, die kleinere die Einerstelle. Würfelt man beispielsweise „4“ und „3“, ist das Ergebnis „43“. Die Pasche (gleiche Augenzahl) und das Mäxchen („21“) nehmen dabei eine Sonderstellung ein.

Die Rangfolge:

- Das höchste Ergebnis ist die „21“, das „Mäxchen“.
- Danach kommen die Pasche in absteigender Reihenfolge von 6er-Pasch bis 1er-Pasch.
- Anschließend kommen alle übrigen Zahlenkombinationen in absteigender Reihenfolge (65, 64, 63 etc.).
- Nach dem Würfeln hat der Spieler 2 Möglichkeiten:
 - **Entweder:** Er sagt das tatsächliche Ergebnis.
 - **Oder:** Er nennt irgendein anderes Ergebnis, d.h. er blufft.
- Der Gegenspieler kann das Ergebnis nun glauben oder anzweifeln.
 - **Glaubt er es**, nimmt er den Würfelbecher etc. an sich, **ohne den Würfelbecher anzuheben** (also ohne sich das Ergebnis anzuschauen), würfelt selbst und sagt sein Ergebnis an. Dabei gilt: Er **muss** ein höheres Ergebnis nennen als der Spieler zuvor. Manchmal ist man also zum Bluffen gezwungen. Anschließend kann der andere Spieler das Ergebnis glauben oder anzweifeln etc.
 - **Glaubt er es nicht**, hebt er den Becher und darf sich das Würfelergebnis anschauen. Hat er zu Recht angezweifelt (= Ansage und Ergebnis stimmen nicht überein), erhält er einen Punkt auf der Punkteleiste. Hat er zu Unrecht angezweifelt, erhält der andere Spieler den Punkt. Wer den Punkt bekommt, beginnt den nächsten Durchgang.
- Wer zuerst 5 Punkte hat, gewinnt.

Hinweis:

Ein „Mäxchen“ gewinnt immer direkt den Punkt und kann daher umgehend aufgedeckt werden.

memory®

Wer findet die meisten Bildpaare?

Ihr benötigt:

- Alle 50 memory®-Kärtchen
- Mischt alle Kärtchen verdeckt und ordnet sie ebenso verdeckt in Reihen zu einem Rechteck, so dass etwas Platz zwischen den Kärtchen verbleibt.



So geht's:

- Wer an der Reihe ist, deckt nacheinander zwei beliebige Kärtchen so auf, dass beide Spieler sie sehen können.
 - Sind es zwei **identische** Bilder, legt der Spieler das Pärchen vor sich ab. Er darf so lange weiterspielen, bis er zwei verschiedene Bilder aufdeckt.
 - Zeigen die Kärtchen **verschiedene** Bilder, legt der Spieler sie wieder verdeckt zurück an ihren Platz im Rechteck. Der Gegenspieler ist an der Reihe.
- Sind alle Bildpärchen gefunden, endet das Spiel. Wer nun die meisten Pärchen hat, gewinnt.

Merk mal!

Wer merkt sich die meisten Details?

Ihr benötigt:

- 9 verschiedene memory®-Kärtchen
- Punkteleiste und Spielfiguren
- Sanduhr
- Schachteldeckel
- 3 Stifte und Papier

Die Spielfiguren kommen auf Feld „Null“ der Punkteleiste. Der Moderator wählt aus den memory®-Kärtchen geheim 9 unterschiedliche Motive aus und legt sie verdeckt in einem 3x3-Quadrat zwischen den Spielern aus. Beide Spieler und der Moderator erhalten Stift und Papier. Die Sanduhr wird zwischen die Spieler gestellt.

So geht's:

- Der Moderator dreht erst die 9 memory®-Kärtchen und anschließend die Sanduhr um.
- Solange die Sanduhr läuft, schreibt der Moderator geheim möglichst viele Fragen (samt Antworten) zu den offen ausliegenden Motiven auf. Die Fragen könnten z. B. lauten:
 - „Wie viele Kerzen brennen auf der Geburtstagstorte?“
 - „Welche Farbe hat der Hintergrund des Farbmalkastens?“
 - „An welcher Stelle im Quadrat liegt das Bananen-Motiv?“ etc.
- Währenddessen versuchen die Spieler, sich möglichst viele Details der Motive zu merken. Notizen sind dabei **nicht** erlaubt.
- Ist die Sanduhr durchgelaufen, deckt der Moderator die Kärtchen mit dem Schachteldeckel ab und liest seine erste Frage vor. Die Spieler notieren geheim ihre Antwort. Danach liest der Moderator seine zweite Frage vor usw.
- Anschließend wird der Deckel beiseitegelegt und die Fragen werden ausgewertet. Pro richtiger Antwort zieht der jeweilige Spieler seine Figur auf der Punkteleiste ein Feld vor. Wer am Ende in Führung liegt, gewinnt. Bei Gleichstand wird das Spiel mit anderen Motiven wiederholt.

Papierflieger

Wessen Flieger segelt am weitesten?

Ihr benötigt:

- Sanduhr
- 2 Bogen gleich großes Papier

Beide Spieler erhalten je einen Bogen Papier. Der Moderator stellt die Sanduhr zwischen ihnen auf den Tisch.

So geht's:

- Der Moderator dreht die Sanduhr um. Bis die Uhr durchgelaufen ist, haben die Spieler Zeit, aus dem Bogen einen möglichst weit segelnden Papierflieger zu falten.
- Markiert anschließend eine Abwurfstelle, von der aus die Spieler nacheinander den Flieger in eine festgelegte Richtung werfen. Wessen Flieger weiter segelt, gewinnt.

Hinweise:

- Nutzt z. B. einen langen Flur, damit die Flieger so weit wie möglich segeln können.
- Bei Gleichstand werfen beide Spieler ihren Flieger ein zweites Mal usw.

Pusteball

Mit langem Atem Tore pusten!

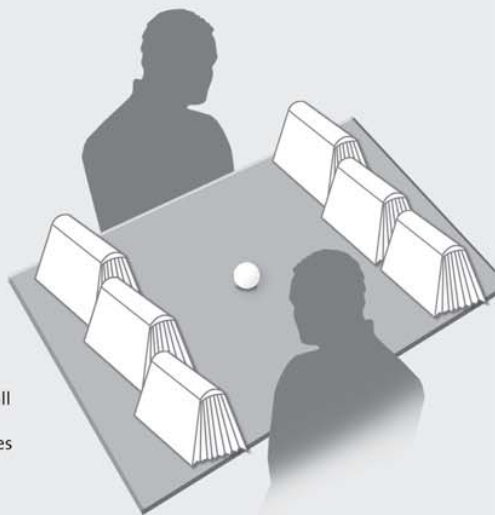
Ihr benötigt:

- Pusteball

Beide Spieler setzen sich am Tisch direkt gegenüber. Der Abstand zwischen ihnen sollte nicht mehr als 1 Meter betragen. Die Fläche zwischen beiden bildet das Spielfeld. Räumt sie von allen anderen Gegenständen frei. Die Spielfläche sollte an den Seiten begrenzt werden und eine Breite von ca. 80 cm haben. Nehmt dafür z. B. die Spieleschachtel, Bücher usw. Die Grundlinien (Tischkante), an denen die Spieler sitzen, erhalten **keine** solche Begrenzung.

So geht's:

- Anstoß: Der Moderator zählt von 3 herunter und lässt bei „0“ den Pusteball aus geringer Höhe mittig zwischen den Spielern auf den Tisch fallen.
- Tor: Die Spieler versuchen nun gleichzeitig, den Ball über die Grundlinie des Gegenspielers zu pusten, so dass er dort herunterfällt.
- Wer das schafft, erhält einen Punkt.
- Wird der Ball mit irgendeinem Körperteil berührt (z. B. mit dem Gesicht, weil der Spieler dem Ball beim Pusten zu nahe kam), gibt es einen Punkt für den Gegner.
- Nach jedem Punkt wird das Spiel unterbrochen und es gibt erneut Anstoß.
- Wer zuerst 3 Punkte hat, gewinnt.



Schätzen

Wer liegt mit seinem Tipp näher dran?

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und Spielfiguren
- Quizkarten 55-62
- 2 *Stifte und Papier*

Die Spieler erhalten jeweils Stift und Papier, der Moderator nimmt die Quizkarten. Die Spielfiguren kommen auf Feld „Null“ der Punkteleiste.

So geht's:

- Der Moderator liest die erste Schätzfrage der Quizkarte vor und sagt, in welcher Einheit (kg, cm, Tage oder Ähnliches) er die Antwort benötigt.
- Beide Spieler schreiben geheim eine Zahl als Tipp auf.
- Haben **beide** ihren Tipp notiert, nennen sie ihn dem Moderator. Dieser löst die Frage daraufhin auf (Antwort siehe Quizkarten-Rückseite).
- Wer von beiden näher an der Lösung liegt (egal ob darüber oder darunter), zieht auf der Punkteleiste ein Feld voran.
- Anschließend stellt der Moderator die nächste Frage usw.
- Wer zuerst 4 Punkte hat, gewinnt.

Hinweis:

Haben beide Spieler dieselbe Zahl aufgeschrieben oder sind gleich weit von der Lösung entfernt, bekommt keiner den Punkt.



Schnibbeln

Bierdeckel-Zielwerfen!

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und Spielfiguren
- Bierdeckel
- Schachtelboden

Der Schachtelboden wird auf den Tisch oder Fußboden gelegt. Die Spieler stellen sich ca. 3 Meter entfernt hinter einer Markierung (z. B. einem Stuhl) auf. Zwischen den Spielern und der Schachtel sollten ansonsten keine Gegenstände im Weg stehen. Die Spielfiguren kommen auf Feld „Null“ der Punkteleiste.



So geht's:

- Wer beginnt, nimmt den Bierdeckel und versucht, ihn in die Schachtel zu werfen.
- Anschließend ist sein Gegner an der Reihe usw.
- Für jeden Treffer (= wenn der Bierdeckel in der Schachtel liegen bleibt) gibt es einen Punkt auf der Punkteleiste.
- Wer dort nach 7 Versuchen in Führung liegt, gewinnt. Bei Gleichstand „schnibbeln“ die Spieler so lange weiter, bis in einer Runde nur ein Spieler trifft. Dieser ist der Gewinner.

Hinweise:

- Versucht, den Bierdeckel wie eine Frisbeescheibe zu werfen.
- Um den Schwierigkeitsgrad anzupassen, verändert einfach die Entfernung zur Schachtel.

Setzkasten

Fotografisches Gedächtnis ist gefragt!

Ihr benötigt:

- 50 memory®-Kärtchen
- Schachteldeckel
- Sanduhr
- *Stift und Papier*

Wichtig: Die beiden Spieler dürfen an der Vorbereitung nicht teilnehmen. Am besten verlassen sie kurz den Raum. Sucht zunächst die 25 memory®-Kärtchen mit dem Sternsymbol heraus. Legt diese dann offen in einem 5x5-Quadrat aus. Deckt es anschließend mit dem Schachteldeckel komplett ab.

Mischt nun den anderen Satz memory®-Kärtchen und legt ihn als Stapel mit der Rückseite nach oben neben der Schachtel bereit. Der Moderator nimmt sich die Sanduhr sowie Stift und Papier zum Notieren der Punkte.

So geht's:

- Die Spieler sind **nacheinander** an der Reihe. Ruft zunächst nur den ersten Spieler zurück in den Raum.
- Sobald er bereit ist, nimmt der Moderator den Schachteldeckel von den offenen memory®-Kärtchen und dreht die Sanduhr um. Der Spieler hat so lange Zeit, sich die Position der einzelnen Motive in dem 5x5-Quadrat genau einzuprägen, bis die Sanduhr

- durchgelaufen ist. Dann werden die Kärtchen wieder mit der Schachtel abgedeckt und die Sanduhr ein zweites Mal umgedreht.
- Denn nun hat der Spieler eine Sanduhr lang Zeit, die Vorlage mit seinem Satz der Kärtchen nachzulegen, so dass jedes Motiv an der richtigen Stelle innerhalb des 5x5-Quadrates liegt. Dazu nutzt er am besten die Fläche direkt neben der abgedeckten Vorlage.
- Ist die Sanduhr durchgelaufen, muss der Spieler sofort aufhören. Der Moderator nimmt den Schachteldeckel von der Vorlage und vergleicht beide Quadrate. Für jedes Motiv am richtigen Platz erhält der Spieler einen Punkt. Die Gesamtpunkte werden notiert.
- Anschließend verdeckt der Moderator das 5x5-Quadrat wieder, mischt den Kärtchensatz des Spielers und ruft den zweiten Spieler dann herein. Er ist nun an der Reihe und spielt nach denselben, oben beschriebenen Regeln.
- Wer von beiden mehr Punkte erreicht, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand wird das Spiel wiederholt, allerdings haben beide Spieler nur noch eine Minute Zeit (nehmt die Zeit am besten mit einer Armbanduhr oder einem Handy). Besteht anschließend noch immer Gleichstand, halbiert ihr die Zeit für den nächsten Durchgang erneut usw.

Setzkasten zu zweit:

- Im Spiel zu zweit bereiten die Spieler jeweils den Setzkasten für den Gegner vor.

Slalom

Wer pustet den Ball schneller durch den Parcours?

Ihr benötigt:

- Pusteball
- 2 Fähnchen (beliebige)
- Beliebige Spielmaterialien
- Stift und Papier
- Uhr mit Sekundenzeiger



Stellt die Fähnchen im Abstand von einer Handlänge an ein Tischende. Sie bilden die Start- und Ziellinie. Legt nun diverse Spielmaterialien als „Slalomstangen“ und Hindernisse auf dem Tisch aus. Der Moderator bestimmt eine Strecke um die ausliegenden Gegenstände herum. Diese müssen die Spieler mit dem Ball „abfahren“.

Tipp: Gestaltet den Parcours mit einigen Schikanen, aber nicht allzu schwer.

So geht's:

- Der Startspieler nimmt den Pusteball und legt ihn auf die Startlinie. Der Moderator gibt das Startsignal und beginnt die Zeitmessung. (Nehmt dazu am besten eine Stoppuhr, Armbanduhr oder ein Handy mit Stoppfunktion. Ist nichts dergleichen zur Hand, zählt der Moderator laut die Sekunden.)
- Nun muss der Spieler den Ball so schnell wie möglich richtig durch den Parcours pusten. Dabei darf er den Ball nicht berühren. Sobald der Ball die Ziellinie überquert hat, wird die Zeit gestoppt und notiert.
- Anschließend ist der Gegenspieler am Zug und absolviert dieselbe Strecke.
- Wer von beiden die Strecke schneller gemeistert hat, gewinnt. Wenn beide gleich schnell, wird das Rennen wiederholt.

Hinweise:

- „Verpustet“ sich ein Spieler in irgendeiner Weise, indem er beispielsweise ein Hindernis falsch herum umfährt oder Ähnliches, muss er seinen Fehler korrigieren, indem er den Ball nochmal richtig herum um das Hindernis pustet. Der Moderator sollte die Streckenführung auch während des Durchgangs immer wieder mitteilen.
- Rollt der Ball vom Tisch, muss der Spieler ihn an der Stelle wieder einsetzen, an der er herunterfiel. Die Zeit läuft dennoch weiter. Für jedes Herunterfallen des Balls erhält der Spieler 3 Strafsekunden extra.

Stimmt's?

Das kann doch nicht wahr sein! Oder vielleicht doch ...?

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und Spielfiguren
- Quizkarten 63-72
- Beide „Stimmt's?“-Chips

Die Spieler erhalten den „Stimmt's?“-Chip ihrer Farbe, der Moderator nimmt die Quizkarten.

Die Spielfiguren kommen auf Feld „Null“ der Punkteleiste.



So geht's:

- Der Moderator liest eine Aussage der ausgewählten Quizkarte vor.
- Die beiden Spieler überlegen, ob die Aussage stimmt. Dann legen sie ihren Chip mit der Hand verdeckt so auf den Tisch, dass entweder die Seite mit dem grünen Haken (= stimmt) oder aber dem schwarzen „X“ (= stimmt nicht) oben liegt.
- Nachdem sich beide Spieler entschieden haben, nehmen sie die Hand vom Chip.
- Der Moderator löst die Aussage auf. Die Antwort befindet sich auf der Rückseite der Karte.
- Wer falsch getippt hat, zieht auf der Punkteleiste um ein Feld vor. (Haben also beide falsch getippt, ziehen auch beide je ein Feld vor.)
- Der Moderator liest die nächste Aussage vor usw.
- Sobald ein Spieler auf Feld 3 der Punkteleiste zieht, verliert er.
- Bei Gleichstand (beide ziehen zugleich auf Feld 3) wird so lange weitergespielt, bis der Sieger feststeht.

Torwand

Schuss und Tor!

Ihr benötigt:

- Torwand
- 2 große Aufstellfüße
- Stück Stoffrasen
- Je 6 kleine und 1 großer Kunststoff-Chip pro Farbe
- Punkteleiste und Spielfiguren

Nehmt zuerst die runden Stanzchips aus den Torlöchern der Torwand (nicht wegwerfen). Steckt die Torwand in die beiden Aufstellfüße, einen links und einen rechts. Stellt die Torwand auf den Tisch und legt das Stück Stoffrasen in einem Abstand von ungefähr einer Handlänge davor. Die Spielfiguren kommen auf Feld „Null“ der Punkteleiste.



So geht's:

- Die Spieler versuchen, mit insgesamt sechs Schüssen möglichst viele Treffer zu erzielen, indem sie einen Chip durch die Torlöcher schießen.
- Wer beginnt, legt den kleinen Chip auf das Stück Stoffrasen und schießt ihn dann mit dem großen Chip in Richtung Tor.
Tipp zur Schusstechnik: Haltet den großen Chip zwischen Daumen und Zeigefinger. Drückt ihn dann so mit dem Rand auf die Kante des kleinen Chips, dass er springt.
- Zunächst hat jeder Spieler je 3 Versuche, den Chip unten rechts im Tor zu versenken.
- Im Anschluss hat jeder Spieler nochmals 3 Versuche, um oben links zu treffen.
- Jedes Tor wird auf der Punkteleiste vermerkt.
- Es gewinnt derjenige, der am Ende die meisten Tore erzielt hat.
- Steht es nach einem Durchgang unentschieden, wird ein zweiter Durchgang gespielt usw.

Hinweis:

- Wollt ihr den Schwierigkeitsgrad des Spiels anpassen, legt den Stoffrasen einfach näher zum Tor oder aber weiter weg.

Wann war das?

Das Anno-dazumal-Quiz!

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und Spielfiguren
- Quizkarten 73-80
- 2 Stifte und Papier

Die Spieler erhalten jeweils Stift und Papier, der Moderator nimmt die Quizkarten. Die Spielfiguren kommen auf Feld „Null“ der Punkteleiste.

So geht's:

- Der Moderator liest die erste Frage der Quizkarte vor.
- Beide Spieler schreiben geheim eine Jahreszahl als Tipp auf.
- Haben beide dies getan, nennen sie dem Moderator ihren Tipp. Dieser liest daraufhin die Antwort vor (siehe Quizkarten-Rückseite).
- Wer von beiden näher an der Lösung liegt (egal ob darüber oder darunter), zieht auf der Punkteleiste ein Feld voran. Haben beide Spieler dieselbe Jahreszahl aufgeschrieben oder sind gleich weit von der Lösung entfernt, bekommt keiner den Punkt.
- Anschließend liest der Moderator die nächste Frage vor usw.
- Wer zuerst 4 Punkte hat, gewinnt.



Wo liegt was?

Wer kennt sich aus in Deutschland und Europa?

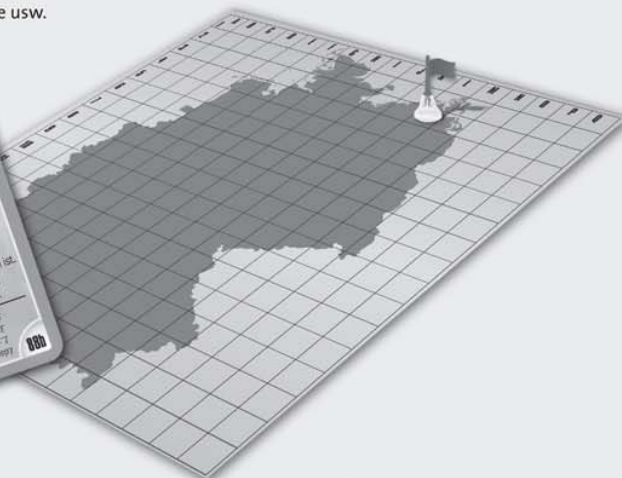
Ihr benötigt:

- Punkteleiste und Spielfiguren
- Doppelseitige Landkarte
- Quizkarten 81-90
- 3 Fähnchen

Der Moderator entscheidet, ob ihr „Wo liegt was?“ auf der Deutschland- oder der Europakarte spielt. Er legt die Landkarte mit der entsprechenden Seite nach oben mittig zwischen die Spieler. Dann nimmt er sich die passenden Quizkarten (Autokennzeichen „D“ für Deutschland oder „EU“ für Europa) und das schwarze Fähnchen. Die Spieler erhalten jeweils das Fähnchen ihrer Farbe. Die Spielfiguren kommen auf Feld „Null“ der Punkteleiste.

So geht's:

- Der Moderator liest die erste Frage der Quizkarte vor. Darin wird immer nach einem Ort gefragt.
- Die Spieler setzen ihr Fähnchen in den Quadranten, in dem der Ort ihrer Meinung nach liegt. Sobald sie ihr Fähnchen gesetzt haben, dürfen sie es nicht mehr verstellen.
 - Ist ein Quadrant bereits vom Fähnchen des Gegenspielers besetzt, darf der Spieler sein Fähnchen dort nicht mehr hinstellen. Wer zuerst kommt, mahlt zuerst ...
 - Lassen sich die Spieler zu lange Zeit, zählt der Moderator langsam von 5 herunter. Wer bei „0“ noch nicht gesetzt hat, hat diese Runde Pech gehabt.
- Haben beide Spieler gesetzt, stellt der Moderator das schwarze Fähnchen in den Lösungsquadranten (siehe Quizkarten-Rückseite). Dann überprüft er, wer näher an der Lösung liegt. Dazu zählt er den Abstand in Quadranten (nicht diagonal).
- Wer näher liegt, rückt auf der Punkteleiste ein Feld vor. Liegen beide Spieler gleich weit vom Lösungsort entfernt, erhält keiner den Punkt.
- Anschließend stellt der Moderator die nächste Frage usw.
- Wer zuerst 4 Punkte hat, gewinnt.



Würfeln

Mit Mut zum Risiko die 50 knacken!

Ihr benötigt:

- 1 Würfel
- *Stift und Papier*

Der Moderator nimmt sich Stift und Papier. Der Startspieler erhält den Würfel.



So geht's:

- Wer an der Reihe ist, würfelt so lange, bis er entweder freiwillig oder zwangsweise aufhört. Die Würfelergebnisse werden dabei addiert.
 - **Freiwillig aufhören** kann er nach jedem Wurf, der 1 bis 5 Augen zeigt. Der Moderator notiert das in diesem Zug erreichte Ergebnis und rechnet es zu den evtl. bereits erreichten Punkten aus den vorherigen Zügen hinzu.
 - **Zwangsweise aufhören** muss ein Spieler, sobald der Würfel eine 6 zeigt. Sein in diesem Zug erreichtes Würfelergebnis wird nicht notiert, es verfällt. Punkte, die er bereits in vorherigen Zügen gesichert hat, bleiben aber erhalten.
- Anschließend ist in beiden Fällen der Gegenspieler an der Reihe usw.
- Sobald für einen Spieler **50 oder mehr Punkte** notiert sind, ist er dem Sieg schon ziemlich nahe. Denn der Gegenspieler ist noch **ein letztes Mal** am Zug (egal, wer begonnen hat): Überschreitet er dabei die Punkte des ersten Spielers, hat er doch noch gewonnen. Ansonsten ist der erste Spieler der Sieger.

Beispiel:

- Für *Stefan* sind bereits aus den vorherigen Runden 21 Punkte notiert. Er würfelt die „5“, macht weiter (3), macht weiter (4) und hört auf. Ihm werden $5+3+4 = 12$ Punkte zu den 21 addiert. Nun hat er 33 Punkte und der andere Spieler ist an der Reihe.

**Für gesellige Spielerunden - weitere spannende und actionreiche
Erwachsenenspiele von Ravensburger**



Bluff

Gut geblufft ist halb gewonnen - Das LügeBetrügeSchätzmal-Spiel

Lust auf ein Spielchen!? Fünf Würfel und einen Becher für jeden. Shake it! Ein abschätzender Blick, eine schnelle Hochrechnung - wie viele Fünfer sind wohl im Spiel!?

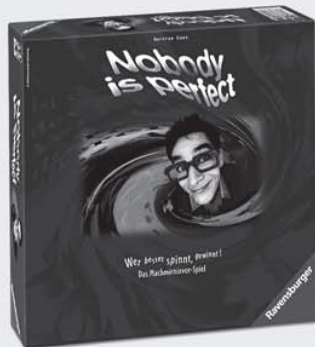
Die Wetten steigen, der Blutdruck auch. Wer legt hier wen rein!? Wer verliert als Erster die Nerven und fordert: Hoch die Becher? Jetzt sehen es alle: Einer hat sich verzockt - und verliert deshalb so manchen Würfel. So bleiben nach und nach immer mehr Würfel und Spieler auf der Strecke. Nur der coolste Bluffer hält durch!



Was'n das?

Aus 20 gewöhnlichen Sachen Ungewöhnliches machen.
Das Sagmalwasistdasenn-Spiel

Was soll das sein? Robinson Crusoe auf seiner Insel? Apollo 13 kurz vor dem Start? Oder gar ein Gorilla auf Brautschau? Wem gelingt es mit viel Kreativität und Fantasie am besten, einen der über 1000 Begriffe so zu formen, dass die Mitspieler ihn erraten? Allerdings stehen dafür nur Alltagsgegenstände wie Haushaltsklammern, Ringe oder Münzen zur Verfügung ...



Nobody is perfect

Wer besser spinnt, gewinnt!
Das Machmirnixvor-Spiel

Der Klassiker unter den Kommunikationsspielen. Fragen über Fragen, die kein Mensch beantworten kann. Es sei denn, er spinnt. Darum ist hier der größte Gewinner, wer seine hanebüchlichen Antworten perfekt verkaufen kann, einfach jirmilik!



SCHLAG DEN RAAB



Abbildung nicht final!



Abbildung nicht final!

Mit „Schlag den Raab“ erfährt eine der erfolgreichsten deutschen TV- Shows eine geniale Umsetzung auf der Nintendo Wii und dem PC. Die gelungene Kombination aus Wissen, Geschicklichkeit und Reaktionsfähigkeit macht dieses Spielekonzept einzigartig.

Treten Sie gegen Stefan Raab an oder spielen Sie mit bis zu 4 Freunden die besten Spiele aus der Original-Show nach.

Testen Sie zum Beispiel Ihr Wissen in Eltons „Blamieren oder Kassieren“ oder zeigen Sie Stefan, wie „Pömpeln“ richtig geht!

Ab Mai 2010 im Handel erhältlich.

Ebenfalls erhältlich:

Blamieren oder Kassieren

Das bekannte Quiz aus den beiden erfolgreichen Shows „TV-Total“ und „Schlag den Raab“.

Zwei Köpfe - zwei Hände - ein Buzzer!
Im spannenden Wissensduell treten die Spieler des Teams einzeln gegen den selbsternannten „Stefan“ an. In drei Runden mit je 10 Fragen gilt es, Kasse zu machen. Wer viel weiß und schneller auf den Buzzer schlägt, sammelt viele Euros ein. Doch Vorsicht, wer zu früh zuschlägt, riskiert, auf die falsche Fährte geführt zu werden.

Inhalt: 85 Quizkarten, 32 €-Scheine, 1 Buzzer-Karte, 2 Bankkarten, 1 Stefan-Karte, 1 Elton-Karte

Mit 380 neuen Fragen!

Karten auch
ideal als
Ergänzungssatz für
„Schlag den Raab
– Das Spiel“



Speed Puzzle

Das Original-Spiel aus der Sendung!

Auf die Plätze, fertig, los! Puzzelt um die Wette! Wer ist der schnellste - findet es heraus.
2 Puzzles, 2 Spieler, ein und dasselbe Motiv.
6 Spielvarianten für echte Puzzle-Action: Spannung garantiert!
Das blitzschnelle Puzzle-Duell - gleich zuhause ausprobieren!

Inhalt: 2 Puzzles zu je 81 Teilen (1 Motiv),
6 Karten für verschiedene Spielvarianten,
1 Glocke

Beide Produkte gibt es im Ravensburger Online-Shop unter www.ravensburger.de oder im Spielwarenhandel.

Fragen und Antworten der Quizspiele befinden sich auf dem zum Redaktionsschluss aktuellen Stand (Februar 2010).

© & ® Raab TV-Produktion GmbH, lizenziert durch Brainpool Artist und Content Services GmbH
© 2010 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

27/617

Ravensburger