

ABC SRF 3

ORIGINAL-SPIELREGEL



Die Challenge ist dieselbe wie morgens um 10 vor 8 auf Sendung! 1 Buchstabe, 45 Sekunden und möglichst viele richtige Begriffe!

SPIELINHALT

- 1 Spielbrett
- 6 Spielsteine (in 6 Farben)
- 20 RadioStars-Karten (für die ORIGINAL-Spielregel)
- 36 kleine ON AIR-Karten (für die ON AIR-Spielregel)
- 200 Fragekarten

Gugger-Timer (via QR-Code)

HINWEIS: Für die bessere Lesbarkeit sprechen wir von «Moderatorin», «Kandidat», und «Zuhörerin». Diese Bezeichnungen sind geschlechtsneutral gemeint.

VORBEREITUNGEN

Spielbar für 2 bis 12 Personen. Bildet bei mehr als 6 Personen gleich starke Teams. Legt das Spielbrett auf den Tisch. Jede Person (oder jedes Team) wählt einen Spielstein und stellt ihn auf das Startfeld einer Punkteleiste.



Scannt den QR-Code oder stell einen alternativen 45 Sekunden Timer.

Lasst die Fragekarten in der Box, damit niemand die Fragen ansieht. Mischt die 20 RadioStars-Karten separat und teilt an jede Person 3 RadioStars aus. Legt die restlichen RadioStars als verdeckten Stapel auf den Tisch. Im Spiel zu zweit werden die RadioStars-Karten nicht benötigt.

Die 36 kleinen ON AIR-Zahlenkarten werden nicht benötigt.

MODERATORIN, KANDIDAT, ZUHÖRERINNEN

Lost aus, wer bei der ersten Befragung die Moderatorin ist. Die Person rechts von der Moderatorin ist automatisch der Kandidat. Alle anderen Personen sind Zuhörerinnen. Die Moderatorin zieht eine beliebige Fragekarte aus der Box

und liest laut vor, um welchen Buchstaben es sich handelt, zum Beispiel «S wie Siebesiech». Alle Antworten müssen also mit «S» beginnen.

HINWEIS: Die Moderatorin liest die Fragekarte zuerst still für sich durch, damit sie die Fragen später flüssig vorlesen kann.

RADIOSTARS EINSETZEN

Jede Zuhörerin darf jetzt (aber muss nicht) eine RadioStars-Karte ausspielen. Die ausgespielten RadioStars

werden verdeckt auf den Tisch gelegt. Moderatorin und Kandidat dürfen **KEINE** RadioStars ausspielen.

FRAGERUNDE

Die Moderatorin startet den 45-Sekunden-Timer. Sofort liest die Moderatorin die erste Frage laut vor, zum Beispiel: «en See i dr Schwiiz?». Der Kandidat versucht, den verlangten Begriff zu erraten: «Sempachersee!».

Sofort geht die Moderatorin zur zweiten Frage über, usw. bis höchstens zur 20. Frage. Der Kandidat darf jederzeit **«WEITER!»** rufen, um eine Frage zu überspringen.

Wenn die 45 Sekunden abgelaufen sind, stoppt die Moderatorin sofort mit dem Vorlesen. Sie gibt nun bekannt, wie viele Fragen der Kandidat richtig beantwortet hat. Ausser «Sempachersee!» wären zum Beispiel auch «Sarnersee!» oder «Silvaplannersee!» richtig, selbst wenn die Begriffe nicht als Antwort auf der Fragekarte stehen. Im Zweifelsfall entscheidet die Gruppe demokratisch.

WERTUNG FRAGERUNDE

Auf dem Spielbrett ist abgebildet, wie viele Felder der Kandidat seinen Spielstein je nach Anzahl richtiger Antworten vorrücken darf.

ANTWORTEN		FELDER
1 - 5	1 Feld	
6 / 7	2 Felder	
8 / 9	3 Felder	
10 / 11	4 Felder	
12 / 13	5 Felder	
14 / 15	6 Felder	
16 - 20	7 Felder	

Sollte jemand das Feld 20 erreichen, so bleibt der Spielstein dort stehen. Der Spielstein kann aber wegen einer gegnerischen RadioStars-Karte wieder zurückfallen.

Die Fragekarte wird nach der Fragerunde auf den Tisch gelegt. Alle weiteren verwendeten Fragekarten werden später daneben gelegt, so sehen alle, wie lange das Spiel noch dauert. Das Spiel ist nach 12 Fragekarten zu Ende (*bzw. nach 10 Fragekarten bei 5 Personen*).

WERTUNG RADIOSTARS

Anschliessend werden die RadioStars, im Gegenuhrzeigersinn beginnend nach dem Kandidaten, gewertet und die Spielsteine dementsprechend gezogen. Die Texte sprechen für sich. Danach legt ihr die gewerteten RadioStars-Karten offen auf einen Abwurfstapel.

HINWEIS: Beim Rückwärtsziehen kann man nicht unter «Start» fallen.

Hat eine Person alle RadioStars genutzt, darf sie 3 neue RadioStars-Karten vom Stapel ziehen. Ist der Stapel leer, mischt ihr den Ablagestapel und bildet einen neuen RadioStars-Stapel.

NÄCHSTE FRAGERUNDE

Für die nächste Fragerunde wird die Person, die gerade Kandidat war, die neue Moderatorin. Und die rechts von ihr sitzende Person ist der neue Kandidat.

SPIELENDE

Das Spiel ist nach 12 Fragekarten zu Ende (*bei 5 Personen nach 10 Fragekarten*). Es gewinnt, wer am weitesten vorne liegt.

Bei Gleichstand entscheidet die Stichfrage: Die Person, die zuhinterst ist, darf eine bisher nicht gestellte Frage laut vorlesen. Wer von den am Gleichstand beteiligten Personen nun am schnellsten eine richtige Antwort ruft, gewinnt.

VORBEREITUNGEN

Spielbar für 3 bis 12 Personen. Bildet bei mehr als 6 Personen gleich starke Teams. Legt das Spielbrett auf den Tisch. Jede Person (*oder jedes Team*) wählt einen farbigen Spielstein und stellt ihn auf das Startfeld einer Punkteleiste.

Jeder Person werden eine Anzahl farblich passende ON AIR-Karten zugeteilt:

ANZAHL PERSONEN	ANZAHL ON AIR-KARTEN PRO FARBE
3	6
4	5
5	4
6	3

MODERATORIN BESTIMMEN

Lost aus, wer die Moderatorin ist. Alle anderen Personen sind Kandidaten. Im Laufe des Spiels ist jede Person einmal - eine Fragekarte lang - die Moderatorin.

Die Moderatorin nimmt die 18 bzw. 20 ON AIR-Karten, mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel vor sich hin.

Die Moderatorin zieht jetzt eine beliebige Fragekarte aus der Box. Sie verkündet laut, um welchen Buchstaben es sich handelt, zum Beispiel: «O wie Osterei».

Die Moderatorin verkündet ebenfalls laut, welches ihre Farbe ist.

FRAGERUNDE

Die Moderatorin liest nun die erste Frage vor, zum Beispiel: «en Baum?». Sofort deckt die Moderatorin die oberste ON AIR-Karte auf. Die Farbe auf der Karte zeigt, welcher Kandidat jetzt «ON AIR», also «auf Sendung», ist.

Gleich danach beginnt die Moderatorin die verfügbare Zeit von 5 Sekunden herunter zu zählen: «5-4-3-2-1-Fertig!»

HINWEIS: Die Geschwindigkeit und die Dauer kann an das Alter und die Fähigkeiten der Kandidaten angepasst werden.

NUR DER KANDIDAT «ON AIR» DARF ANTWORTEN

Alle Kandidaten passen auf: Zeigt die aufgedeckte ON AIR-Karte zum Beispiel Gelb, so ist der Kandidat mit dem gelben Spielstein gerade «ON AIR». Nur er darf antworten, bevor die Moderatorin fertig gezählt hat. Die Moderatorin ist die Schiedsrichterin und entscheidet, ob die Antwort richtig ist.

HINWEIS: Die Zahl auf den jeweiligen ON AIR-Karten haben keinen Einfluss auf das Spiel und dienen lediglich als Hilfe für Personen mit einer Farbschwäche.

UNGÜLTIGE ANTWORT:

Antwortet der Kandidat nicht, falsch oder zu spät, bleibt die **ON AIR**-Karte liegen. Der Jackpot entsteht...

RICHTIGE ANTWORT:

Der Kandidat erhält zur Belohnung die **ON AIR**-Karte und allfällige Karten aus dem Jackpot.

Die Moderatorin liest die nächste Frage vor. Sie deckt wieder eine **ON AIR**-Karte auf und beginnt zu zählen, usw.

«JETZT RATET ALLI MIT!»

Die Moderatorin rät nie mit. Wenn die **ON AIR**-Karte ihre Farbe zeigt, so dürfen stattdessen alle Kandidaten gleichzeitig raten. Dä Schnäller isch dä Gschwinder! Die Moderatorin entscheidet, wer am

schnellsten richtig geantwortet hat und gibt diesem Kandidaten die **ON AIR**-Karte.

Weiss niemand die Antwort innerhalb der Zeit, kommt die Karte in den Jackpot.

ENDE DER RUNDE

Wenn alle 18 bzw. 20 **ON AIR**-Karten aufgedeckt wurden, wird abgerechnet. Jeder Kandidat zählt seine gesammelten **ON AIR**-Karten. Für jede Karte darf der Kandidat seinen Spielstein 1 Feld vorrücken. Die Moderatorin erhält keine Punkte.

Sollte jemand das Feld 20 erreichen, so bleibt der Spielstein dort stehen.

HINWEIS: Allfällige Karten, die bei Rundenende im Jackpot liegen, verfallen.

Es kommt zur nächsten Runde. Die Person, die rechts von der Moderatorin sitzt, ist die neue Moderatorin ...

SPIELENDE

Wenn alle einmal Moderatorin waren, ist das Spiel zu Ende. Es gewinnt, wer am weitesten vorne liegt.

Bei Gleichstand entscheidet die Stichfrage: Die Person, die zuhinterst ist, darf eine nicht verwendete Frage auswählen und

laut vorlesen. Wer von den am Gleichstand beteiligten Personen am schnellsten eine richtige Antwort ruft, gewinnt.

VIEL SPASS BEIM SPIELEN

wünschen euch Game Factory und das Team von Radio SRF 3.

IDEE UND KONZEPT:

© 1991 François Mürner für SRF 3 · srf3.ch

SPIELKONZEPT ABC SRF 3:

© 2013 Atelier Rohner + Wolf, Basel

© 2023 Game Factory

PROJEKTLEITUNG:

Rico Gadola

DESIGN:

Mic Albano

SRF

Schweizer Radio
und Fernsehen

EXCLUSIVE DISTRIBUTION:

Carletto AG
Moosacherstr. 14
8820 Wädenswil
www.carletto.ch

WWW.GAMEFACTORY-GAMES.COM

