

ABC **DRS** 3

Das Radiokultspiel – jetzt in der Box.

für 2 bis 12 Spieler/innen ab 12 Jahren

Spieldauer: nach Lust und Laune 10 Minuten oder stundenlang

Das schnelle Wortquiz ABC DRS 3 frühmorgens auf Radio DRS 3 kennt ihr alle. Der Radiomoderator fragt die Kandidatin oder den Kandidaten nach Begriffen mit dem gleichen Anfangsbuchstaben: ein Gemüse mit R – Rüeblli, eine Stadt am Zürichsee mit R – Rapperswil, eine Tessiner Spezialität mit R – Risotto...

Das gleiche Feeling erlebt ihr auch hier im Spiel. Damit alle die gleichen Chancen haben, wechseln der Moderator und der Kandidat bei jeder Befragung. Die anderen Mitspieler sind die Zuhörer. Und die wetten, wie viele Begriffe der Kandidat errät: schafft er mindestens 12 Begriffe – wie vom Radio verlangt?

Wer als Kandidat viele Begriffe errät oder wer die Mitspieler geschickt einschätzt, sammelt viele Gewinnpunkte und gewinnt ABC DRS 3.

Die Fragen sind im originalen «DRS 3-Moderatoren-Deutsch». Übrigens: wenn von Moderator, Kandidat und Zuhörer gesprochen wird, ist natürlich immer auch die weibliche Form mitgemeint.

SPIELMATERIAL

- 200 Fragekarten mit 4000 Fragen (nicht anschauen!)
- 14 Wettkarten
- 6 Mikrofonkarten
- 1 45 Sekunden-Wecker
- 1 Block mit Kontrollblättern und 1 Stift

1. VORBEREITUNGEN

Bei 2 bis 6 Spielern versucht jeder, allein zu gewinnen. Seid ihr mehr als 6 Spieler, so bildet maximal 6 gleich gute Teams, die gegeneinander spielen.

Legt in die Mitte des Tisches den 45 Sekunden-Wecker, die 14 Wettkarten, die 6 Mikrofonkarten, den Block mit Kontrollblättern und den Stift.

Niemand darf die 200 Fragekarten ansehen. Lasst sie am besten in der Box.

Ihr benötigt noch ein leeres Blatt Papier oder eine Schiefertafel, worauf ihr den Punktestand jedes Spielers (oder jedes Teams) notieren könnt.

Vereinbart gemeinsam, auf wie viele Gewinnpunkte ihr spielen wollt. Wenn ihr ABC DRS 3 noch nicht kennt, so vereinbart, dass derjenige Spieler (bzw. Team) gewinnt, der als erster 10 Punkte besitzt.

2. MIKROFONKARTEN : bestimmen von Moderator, Kandidat und Zuhörer



Nehmt so viele von den 6 Mikrofonkarten, wie Spieler (oder Teams) mitspielen, auf alle Fälle müssen die Karten «Moderator» und «Kandidat» darunter sein. Bei 4 Spielern benötigt ihr also noch zwei Karten «Zuhörer». Mischt die Karten. Jeder Spieler (oder jedes Team) zieht blind eine Mikrofonkarte.

Legt die gezogenen Mikrofonkarten offen vor euch. Nun seht ihr, wer in der ersten Befragung Moderator, Kandidat oder Zuhörer ist. Der Moderator ist jeweils auch der Schiedsrichter.

Spielt ihr in Teams, so bestimmt das Moderatoren-Team unter sich einen Spieler zum Vorleser und einen anderen zum Schiedsrichter. Im Kandidaten-Team dürfen alle Spieler gleichzeitig mitraten.

3. WETTKARTEN : die Zuhörer wetten auf die Anzahl erratener Begriffe



Der Moderator mischt als erstes die 14 Wettkarten und verteilt jedem Zuhörer:

- 8 Wettkarten, wenn 1 Zuhörer mitspielt,
- 6 Wettkarten, wenn 2 Zuhörer mitspielen,
- 4 Wettkarten, wenn 3 Zuhörer mitspielen,
- 3 Wettkarten, wenn 4 Zuhörer mitspielen.

Der Kandidat sowie der Moderator bekommen keine Wettkarten. Die unverteilteten Wettkarten werden mit der Rückseite nach oben weggelegt.

Jeder Zuhörer wählt jetzt aus seinen erhaltenen Wettkarten geheim 2 Wettkarten aus. Diese behält er in der Hand. Die anderen Wettkarten legt er mit der Rückseite nach oben zu den bereits weggelegten Karten.

Entscheidet euch für jene Wettkarten, von denen ihr glaubt, dass der Kandidat genau die aufgedruckte Anzahl Begriffe erraten wird. Etwa: «Ich wette, dass 15 Begriffe erraten werden!» Erlaubt ist auch, 2 Wettkarten mit der gleichen Zahl in der Hand zu behalten.

4. FRAGEKARTEN: Hochspannung!

Nun zieht der Moderator blind eine der 200 Fragekarten und verrät dem Kandidaten, um welchen Buchstaben es bei dieser Befragung geht. Beispielsweise: «Buchstabe E wie Eigernordwand!»

Der Moderator stellt jetzt den Wecker auf 45 Sekunden und lässt ihn los. Sofort danach liest der Moderator so schnell wie möglich dem Kandidaten die erste Frage vor. Der Kandidat versucht den gesuchten Begriff zu erraten und sogleich geht der Moderator zur zweiten Frage über usw... solange bis der 45 Sekunden-Wecker mit einem Salto das Ende der Befragung anzeigt.



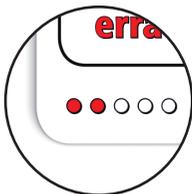
Weiss der Kandidat einen Begriff nicht, darf er beliebig oft «Weiter!» rufen und die Frage überspringen. Nach 10 Begriffen dreht der Moderator die Fragekarte auf die Rückseite und macht sofort weiter.

Der Moderator notiert während der Befragung auf dem Kontrollblatt, welche Begriffe der Kandidat richtig erraten hat. Auf der obersten Zeile des Kontrollblattes wird der Name des Kandidaten notiert und auf der untersten Zeile wird die Anzahl erratener Begriffe zusammengezählt. Auf jedem Kontrollblatt hat es Platz für 8 Befragungen.

Nach dem Raten gibt der Moderator bekannt, welche Begriffe der Kandidat richtig erraten hat. Wird etwa nach einem Küchenkraut mit B – Basilikum gefragt, so ist auch Borretsch, Bohnenkraut und Bärlauch richtig. Bei Uneinigkeit entscheidet der Moderator oder bei Teams der Schiedsrichter.

Tipp: Es ist empfehlenswert, wenn der Moderator die 20 Fragen zuerst einmal still für sich durchliest. So kann er sie dann dem Kandidaten schneller vorlesen.

5. GEWINNPUNKTE: an den Kandidaten für richtig erratene Begriffe und an die Zuhörer für richtige Wetten



Je nachdem wie viele Begriffe der Kandidat richtig erraten hat, bekommt er folgende Gewinnpunkte gutgeschrieben:

- bis 11 Begriffe: 1 Gewinnpunkt (als Trösterli)
- 12 oder 13 Begriffe: 2 Gewinnpunkte
- 14 oder 15 Begriffe: 3 Gewinnpunkte
- 16 oder 17 Begriffe: 4 Gewinnpunkte
- 18 oder mehr Begriffe: 5 Gewinnpunkte

Jetzt zeigen die Zuhörer ihre ausgewählten Wettkarten. Alle Zuhörer, die mit einer Wettkarte richtig gewettet haben, erhalten genauso viele Gewinnpunkte wie der Kandidat. Die Anzahl Gewinnpunkte sind auf dem Kontrollblatt und unten auf jeder Wettkarte zu sehen.

Wer als Zuhörer 2 Wettkarten mit der gleichen Anzahl Begriffe gewählt hat, bekommt im Erfolgsfall besonders viele Punkte.

6. WEITERE RUNDEN: neuer Moderator, neuer Kandidat

Vor der nächsten Befragung schiebt jeder Spieler seine Mikrofonkarte an seinen Nachbarn im Uhrzeigersinn. Dadurch sind nun zwei andere Spieler Moderator und Kandidat. Der neue Moderator mischt und verteilt die Wettkarten an die jetzigen Zuhörer. Danach startet der Moderator mit einer unverbrauchten Fragekarte die Befragung des neuen Kandidaten.

So wird weitergespielt, bis alle Spieler reihum einmal Moderator und einmal Kandidat waren. Danach werden die Mikrofonkarten wieder gemischt und neu gezogen und weiter geht es.

Wenn ein Spieler als erster die vereinbarte Anzahl Gewinnpunkte gesammelt hat, ist das Spiel sofort zu Ende. Dieser Spieler hat gewonnen und ist bis zum nächsten Spiel Sieger von ABC DRS 3.

Viel Spass beim ABC DRS 3 in der Box!

Ätsch-Variante

Profis können zusätzlich diese Spielvariante einführen: Bevor die 14 Wettkarten verteilt werden, vereinbaren die Zuhörer immer gemeinsam, welche Zahl die «Ätsch-Zahl» sein soll. Zum Beispiel könnte sie bei einem guten Spieler die Zahl 16 sein. Flüstert, damit es der Kandidat nicht hört! Die Zuhörer schreiben die Ätsch-Zahl auf einen Zettel und drehen den Zettel auf die Rückseite.

Errät der Kandidat nun ausgerechnet so viele Begriffe wie die Ätsch-Zahl, so bekommt er – ätsch – keine Gewinnpunkte.

Die Ätsch-Wirkung der Ätsch-Zahl gilt nur für den Kandidaten. Die Zuhörer dürfen auf die Ätsch-Zahl wetten und kriegen ihre Gewinnpunkte, wenn sie den Kandidaten richtig eingeschätzt haben.

Habt ihr alle 20 Fragekarten durch? Meist werden nicht alle 20 Begriffe einer Fragekarte benötigt. Ihr könnt deshalb die Fragekarten nochmals verwenden, indem ihr mit dem 20. Begriff mit Vorlesen beginnt...

Falls ihr im Radio ABC DRS 3 mithören oder gar live mitspielen wollt, so stellt montags bis samstags um etwa 7 Uhr 50 den Sender Schweizer Radio DRS 3 ein.

© 2008 CARLETTO AG

Spielkonzept ABC DRS 3 in der Box: © 2008 Atelier Rohner + Wolf, Basel

© 1991 Idee und Konzept von François Mürner für DRS 3, www.drs3.ch

Grafikdesign: typothek.ch

Made in Austria by Piatnik.com

Vertrieb: Carletto AG, Moosacherstrasse 14, 8820 Wädenswil, www.carletto.ch

Das vorliegende Spiel ABC DRS 3 ist eine Koproduktion mit Schweizer Radio DRS.

Schweizer Radio DRS – ein Unternehmen der **SRG SSR idée suisse**



gamefactory®

gamefactory ist eine registrierte Marke der Carletto AG.