

▶ **ABC
SRF 3**

**RADIO
SRF** 

DAS RADIO-KULTSPIEL
♪♪♪ MIT DEM ORIGINAL GUGGER ♪♪♪

Das Kultspiel - jetzt mit den SRF 3-RadioStars



für 2 bis 12 Spieler/innen ab 12 Jahren

Spieldauer: nach Lust und Laune 10 Minuten oder stundenlang

ABC SRF 3 - Das Kultspiel jetzt mit neuen Spielelementen und dem original Gugger.

ABC SRF 3 weckt die grauen Zellen. Genau wie im Radio! Die Aufgabe ist klar: Wer innerhalb von 45 Sekunden am meisten Wörter zu vorgegebenen Buchstaben findet, gewinnt. Ein Gemüse mit R – Rübli, eine Tessiner Spezialität mit R – Risotto. So einfach aber so spannend kann Radio in Spielform sein.

Achtung! Jetzt greifen die Radio SRF 3-RadioStars ein! Durch cleveres Setzen Deiner SRF 3 Lieblinge bringst Du Dich auf dem Punkte-Mischpult ganz nach vorne oder versetzt dem aktuellen Leader einen kräftigen Rückschlag. Der unverkennbare Original-Sound vom Gugger bringt Dir zusätzlich das echte Radio-Feeling an den Spieltisch.

Bei ABC SRF 3 ist jeder Buchstabe ein Star.

Spielmaterial

- 1 Buzzer mit Gugger-Originalsound
- 1 Spielbrett
- 6 Spielfiguren
- 198 Fragekarten
- 22 RadioStars-Karten

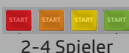


Spielregeln

1. Vorbereitungen

2 bis 12 Spieler können mitmachen. Bildet bei größeren Gruppen oder bei Spielern mit unterschiedlichen Fähigkeiten gleich starke Teams. Übrigens: Wenn wir von Spielern reden, sind immer auch Spielerinnen gemeint.

Legt das zusammengesetzte Spielbrett auf den Tisch. Jeder Spieler (bzw. jedes Team) wählt eine farbige Bahn und stellt seine Spielfigur auf das farblich entsprechende Startfeld. Bei 2 bis 4 Spielern werden die längeren Bahnen in der Mitte verwendet, bei 5 bis 6 Spielern auch die kürzeren äusseren.



2-4 Spieler



5-6 Spieler



Stellt den Schiebeschalter auf der Unterseite des Buzzers auf «on».



Fragekarten

Mischt alle Fragekarten und legt sie zurück in die Box, damit niemand die Fragekarten ansieht. Mischt alle Karten mit den RadioStars. Verteilt an jeden Spieler (bzw. jedes Team) 3 RadioStars-Karten. Die restlichen RadioStars-Karten werden als Stapel (Textseite nach unten) auf den Tisch gelegt.



3 RadioStars-Karten pro Spieler/Team

Beim Spiel zu zweit werden keine RadioStars-Karten verwendet.

2. Moderator, Kandidat, Zuhörer

Lost aus, wer bei der ersten Befragung der Moderator ist. Der Spieler links vom Moderator ist automatisch der Kandidat. Alle anderen Spieler sind die Zuhörer.

Der Moderator zieht eine beliebige Fragekarte aus der Box und liest laut vor, um welchen Buchstaben es sich handelt, zum Beispiel «S wie Star». Alle Antworten müssen also mit «S» beginnen.



Wichtig: Der Moderator liest die Fragekarte zuerst still für sich durch, damit er sie später flüssig vorlesen kann. Währenddessen versucht der Kandidat, sein Lampenfieber in Schach zu halten.

3. Zuhörer setzen ihre RadioStars ein

Jeder Zuhörer darf jetzt - wenn er will - eine RadioStars-Karte ausspielen. Die ausgespielten RadioStars werden auf den Tisch gelegt (Textseite nach unten). Moderator und Kandidat dürfen keine RadioStars ausspielen.



Buzzer mit Gigger-Originalsound

4. Befragung des Kandidaten - vorwärts ziehen

Jetzt beginnt die Befragung. Der Moderator drückt die Buzzer-Taste: die Zeit beginnt zu laufen. Sofort liest der Moderator die erste Frage laut vor, zum Beispiel: «En See i der Schwiiz». Der Kandidat versucht, den verlangten Begriff zu erraten: «Sempachersee!».

Sofort geht der Moderator zur zweiten Frage über, usw. bis höchstens zur 20. Frage. Der Kandidat darf jederzeit «Weiter!» rufen, um eine Frage zu überspringen.

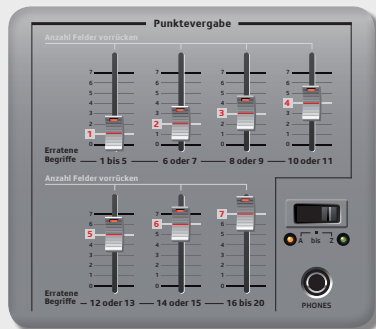
Wenn der «Gigger» (das Endsignal) ertönt, sind die 45 Sekunden abgelaufen und der Moderator stoppt mit dem Vorlesen. Der Moderator gibt nun bekannt, wie viele Fragen der Kandidat richtig beantwortet hat. Im Beispiel wären ausser «Sempachersee» zum Beispiel auch «Sarnersee» oder «Silvaplannersee» richtig, selbst wenn die Begriffe nicht als Antwort auf der Fragekarte stehen.





Auf dem Schaltpult des Spielbretts seht ihr, um wie viele Felder der Kandidat jetzt seine Spielfigur auf seiner Bahn vorrücken darf:

- 1 bis 5 erratene Begriffe: 1 Feld vorwärts ziehen
- 6 oder 7: 2 Felder
- 8 oder 9: 3 Felder
- 10 oder 11: 4 Felder
- 12 oder 13: 5 Felder
- 14 oder 15: 6 Felder
- 16 bis 20: 7 Felder



Die Fragekarte wird nach Gebrauch auf den Tisch gelegt. Alle weiteren verbrauchten Fragekarten werden später daneben gelegt, so sehen alle Spieler wie lange das Spiel noch dauert. Denn das Spiel ist nach 12 Fragekarten zu Ende (bzw. nach 10 Fragekarten bei 5 Spielern).

5. RadioStars-Karten - die Zuhörer greifen ein

Anschliessend - und zwar im Uhrzeigersinn beginnend nach dem Kandidaten - liest jeder Zuhörer seine ausgespielte RadioStars-Karte vor, sofern er eine ausgespielt hat.



Die Texte sprechen für sich. So dürfen etwa bei der Karte «Freudentaumel» der Zuhörer und der Moderator beide sofort je 2 Felder vorrücken. Jedoch nur, wenn der Kandidat mindestens 12 Begriffe erraten hat, ansonsten verfällt die RadioStars-Karte. (Beim Rückwärtsziehen kann man nicht unter «Start» fallen.)

Alle ausgespielten RadioStars-Karten werden danach offen neben den RadioStars-Stapel gelegt.

6. neuer Moderator, neuer Kandidat

Für die nächste Befragung wird der Spieler, der gerade Kandidat war, der neue Moderator. Und der links von ihm Sitzende ist der neue Kandidat.

Die Befragung, sowie das Ausspielen der RadioStars-Karten und das Vorrücken auf dem Spielbrett führt ihr wieder gleich aus wie im Abschnitt 2 bis 5 beschrieben.

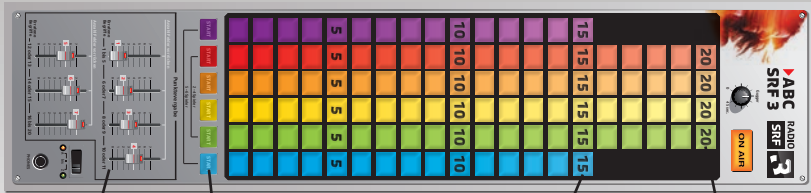
7. keine RadioStars mehr auf der Hand?

Wenn ein Spieler alle seine 3 RadioStars-Karten verbraucht hat, darf er wieder 3 neue Karten vom RadioStars-Stapel ziehen. Ist der Stapel leer, werden die offen liegenden RadioStars-Karten gemischt und ein neuer Stapel gebildet (Textseite nach unten).



8. Spiel-Ende

Das Spiel ist nach 12 Fragekarten zu Ende (bei 5 Spielern nach 10 Fragekarten). Es gewinnt der Spieler, der auf seiner Bahn am weitesten vorn liegt. Sollte ein Spieler aber das Feld 20 (oder bei 5 bis 6 Spielern das Feld 15) erreichen oder überschreiten, gewinnt er und das Spiel ist sofort zu Ende.



Punktwertung

Startfelder

Spielende
bei 5-6 Spielern

Spielende
bei 2-4 Spielern

Tipps: Setzt euch beim nächsten Spiel anders an den Tisch. Dann gibt es neue Kombinationen von Moderatoren und Kandidaten.

Um die Spieldauer anzupassen, könnt ihr auch weniger oder mehr Fragekarten verwenden. Achtet darauf, dass bei jedem Spiel alle Spieler gleich oft Moderator und Kandidat sind.

Spielregel für Profis

Profis spielen die RadioStars-Karten erst nach der Befragung des Kandidaten aus. Die RadioStars können so taktischer eingesetzt werden.

Viel Spass beim Spielen wünschen euch die Gamefactory-Redaktion und das Team von Radio SRF 3

© 2013 CARLETTO AG · Spielkonzept ABC SRF 3: © 2013 Atelier Rohner + Wolf, Basel
© 1991 Idee und Konzept von François Mürner für SRF 3
Grafikdesign: Carletto AG · Made in Austria by Piatnik.com · Vertrieb: Carletto AG,
Moosacherstrasse 14, 8820 Wädenswil, www.carletto.ch / www.gamefactory.ch

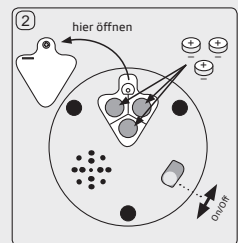
Hinweise zum Batteriewechsel und zur Entsorgung

Vor der allerersten Verwendung des ABC SRF 3 Timers muss das durchsichtige Plastikplättchen (Oxidationschutz) von der Unterseite entfernt werden, da der Timer sonst nicht funktioniert.

Bei Batteriewechsel die Batterien bitte laut Grafik einlegen.

Bitte beachten Sie:

- Versuchen Sie nicht, unaufadbare Batterien aufzuladen
- Verwenden Sie nur 1.5 Volt Batterien des angegebenen Typs
- Verwenden Sie nicht verschiedene Batterienarten miteinander
- Verwenden Sie nicht neue und gebrauchte Batterien miteinander
- Versichern Sie sich, dass die Batterien wie angegeben eingelegt sind
- Entfernen Sie die Batterien immer, wenn sie leer sind
- Schliessen Sie auf gar keinen Fall Pole kurz
- Das Einlegen und Austauschen der Batterien darf nur unter Aufsicht von Erwachsenen erfolgen



Entsorgungshinweis: Für Batterien und elektronische Geräte besteht eine Rückgabepflicht. Sie dürfen nicht mit dem normalen Hauskehricht entsorgt werden. Die vorgezogene Entsorgungsgebühr (VEG) ist im Verkaufspreis inbegriffen.

SRF Schweizer Radio
und Fernsehen

