

Ravensburger® Kartenspiele

**SCHLAG
DEN
RAAB**



**BLAMIERN
ODER
KASSIEREN**

Das schnelle Quiz

Ravensburger

Design: Ideenfabrik
Redaktion: Lothar Hemme & Gregor Thomas
Ravensburger Spiele® Nr. 27 183 2

Das schnelle Quiz für 3 bis 5 Spieler ab 12 Jahren

Spielinhalt

- 85 Fragekarten
- 1 Elton-Karte
- 1 Stefan-Karte
- 1 Buzzer-Karte
- 2 Bankkarten
- 32 €-Scheine (14 x 100 €; 6 x 200 €; 6 x 500 €; 6 x -100 €)

Spielidee

Das Spiel geht über 3 Runden. Eine Runde besteht aus zehn Fragen. Dabei tritt ein Spieler als *Stefan Raab* gegen den Rest des Teams an. Wer viel weiß und auch schnell zuschlägt, macht hier Kasse! Wer am Schluss das meiste Geld hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spielen entfernt ihr vorsichtig die Euros aus der Stanztafel!

Einigt euch zunächst darauf, wer von euch die Rolle des *Stefan Raab* übernimmt. Dieser legt die Stefan-Karte gut sichtbar vor sich ab.

Die übrigen Spieler bilden das Kandidaten-Team.

Stefan und das Team erhalten jeweils eine Bankkarte die sie vor sich ablegen. Diese werden erst gegen Ende einer jeden Runde benötigt.

Legt die €-Scheine für alle gut erreichbar als Vorrat in die Tischmitte.

Vor jeder der drei Runden wählt ihr einen Spieler aus dem

Fragekarten



Elton-Karte



Stefan-Karte



Buzzer-Karte



Bankkarten



€-Scheine



Team aus, der die Rolle des *Elton* übernimmt und die Fragen vorliest. Dieser legt die Elton-Karte gut sichtbar vor sich ab. *Elton* beantwortet also nie Fragen, die Rolle kann jedoch zwischen den einzelnen Runden wechseln. *Elton* nimmt den Stapel mit den Fragekarten an sich.

Die übrigen Spieler gehören zum Rateteam, wobei nie gemeinsam im Team geraten wird, sondern jeweils im 1:1-Duell gegen *Stefan*. Der aktive Spieler des Rateteams wechselt mit jeder neuen Frage. Die Reihenfolge, in der die Spieler des Rateteams (bei mehr als 3 Spielern) gegen *Stefan* antreten wird zu Beginn festgelegt (z.B. im Uhrzeigersinn reihum) und wird im weiteren Spiel nicht mehr verändert. Die Buzzer-Karte kommt mittig so auf den Tisch, dass sowohl *Stefan* als auch der aktive Spieler des Rateteams sie gut erreichen können und der Abstand zu beiden gleich ist.

Spielablauf

Elton nimmt 10 Karten vom Stapel auf die Hand. Von jeder Karte wird immer nur eine Frage vorgelesen. So wird sichergestellt, dass auch immer 10 Fragen pro Runde gestellt werden. Die Frage darf sich *Elton* selbst aussuchen, am besten ist es jedoch, immer die oberste noch unbekannte Frage auszuwählen.

Um zu antworten, muss der Spieler als Erster auf die Buzzer-Karte schlagen – es geht also auch um Geschwindigkeit! Pro Frage haben beide aktiven Spieler (*Stefan* und das Team-Mitglied) nur einmal die Möglichkeit zu antworten.

Schlagen beide Spieler gleichzeitig zu, hat derjenige das Antwortrecht, dessen Hand unten ist. Die Spieler dürfen bereits auf die Buzzer-Karte schlagen, während die Frage noch vorgelesen wird. Doch Vorsicht: Einige Fragen können noch eine überraschende Wendung nehmen! Nach dem Schlagen auf die Buzzer-Karte wird das Vorlesen der Frage unterbrochen und der Spieler muss innerhalb von 3 Sekunden eine Antwort geben.



Die Antwort ist richtig: Der jeweilige Spieler erhält 100 € (oder legt einen -100 € Schein weg, sofern er bereits ins Minus gerutscht ist) und legt sie vor sich ab. Evtl. wird die Frage noch zu Ende vorgelesen, damit der Gegner weiß, dass die gegebene Antwort auch die richtige war.

Die Antwort ist falsch: Der Spieler verliert 100 € und legt sie zurück in den Vorrat. Hat er noch keine Euros kassiert, erhält er einen -100 €-Schein.

Innerhalb der 3-Sekundenfrist keine Antwort zu geben, nachdem man auf die Buzzer-Karte geschlagen hat, zählt ebenfalls als falsch beantwortet.

Der Spieler darf auf eine eigene falsche Antwort keine zweite Antwort abgeben.

Nun hat jedoch der andere Spieler noch die Möglichkeit, eine Antwort zu geben. Die Frage wird vorher ggf. noch zu Ende vorgelesen. Der andere Spieler muss jedoch keinen Rateversuch unternehmen, da ihm bei einer falschen Antwort ebenfalls 100 € Abzug drohen. Beantwortet er sie jedoch richtig, erhält er 100 €.

Schlägt keiner der beiden Spieler auf die Buzzer-Karte, um eine Antwort zu geben, wird einfach die nächste Frage gestellt. Pro Runde werden aber nie mehr als 10 Fragen gestellt (Karten, von denen bereits eine Frage vorgelesen wurde, am besten ablegen).

Bei einigen der Fragen, handelt es sich um Kopfrechenaufgaben. Auch bei diesen Fragen muss der Spieler die Antwort innerhalb von 3 Sekunden geben, nachdem er auf den Buzzer geschlagen hat. Die Spieler müssen also rechnen, bevor sie ‚zuschlagen‘!



Nachdem eine Frage gestellt und beantwortet ist, tritt im Uhrzeigersinn der nächste Spieler gegen *Stefan* an usw.

Was *Elton* beachten muss:

Elton nimmt sich die oberste Karte und liest eine Frage vor. Achtet darauf, daß die Fragekarte von keinem Rate-Spieler eingesehen werden kann.

Manche Fragen beinhalten einen Tipp. Lest diesen Tipp bitte erst vor, wenn die Spieler nach dem Vorlesen der Frage und einer kleinen Wartezeit (ca. 5 Sek.) die Frage noch nicht beantworten können.

Sobald ein Spieler auf die Buzzer-Karte schlägt, unterbricht *Elton* das Vorlesen der Karte sofort.

Wertung

Sind 10 Fragen gestellt und beantwortet (= 1 Runde), zählen *Stefan* und das Team ihre Euros aus der aktuellen Runde zusammen. Nun wird die Differenz aus den beiden Beträgen ermittelt. Der Gewinner bekommt die Differenz ausbezahlt und packt die Euros auf seine Bankkarte. Euros auf der Bankkarte sind sicher und können in den weiteren Runden nicht mehr verloren gehen.

Die restlichen Euros aus der abgelaufenen Runde kommen zurück in den Vorrat.

Beispiel 1:

Das Team hat 600 € gewonnen, *Stefan* 300 € (1 Frage blieb unbeantwortet). Das Team legt also 300 € auf seine Bankkarte.

Ihr könnt jederzeit die €-Scheine in eine passende Stückelung eintauschen (2 x 100 € in 200 €, oder 5 x 100 in 500 €).

Beispiel 2:

Stefan hat 400 € gesammelt, das Team hat -200 €. *Stefan* legt also 600 € auf seine Bankkarte.



Beispiel 3:

Beide Teams haben 500 € gesammelt. Es wird kein Geld auf einer der Bankkarten deponiert.

Die nächsten Runden

Die folgenden zwei Runden laufen in derselben Art ab. Wer die Rolle des *Eltan* übernimmt, wird vor jeder Runde neu entschieden (es darf auch derselbe Spieler sein). Die Rolle des *Stefan*-Spielers wird während der drei Runden nicht getauscht.

Spielende

Wer nach den drei Runden den höchsten Geldbetrag auf seiner Bank liegen hat, ist der Gewinner. Bei Gleichstand folgt noch eine Entscheidungsfrage.



Die Karten aus „Blamieren oder Kassieren“ können auch als Ergänzungssatz für dasselbe Spiel in „Schlag den Raab - Das Spiel“ verwendet werden. Ihr könnt die Karten an der unterschiedlichen Rahmenlinie unterscheiden: Blau („Blamieren oder Kassieren“), Gelb („Schlag den Raab - Das Spiel“).

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

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

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

227694

Ravensburger