

TEN OUT OF TEN

10

TEN OUT OF TEN

Artikelnummer: 27 393 5  
 Autor: Dugald Keith  
 © Copyright 2004 Jervois Pty. Ltd. All rights reserved.  
 Produced under license from Jervois Pty. Ltd.  
 Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)  
 Fotos: Henry M. Linder

Zwei Teams beantworten gleichzeitig jeweils zehn Fragen aus zehn Themengebieten. Vier Antworten stehen pro Frage zur Auswahl. Welche stimmt?

Um die richtige Entscheidung zu treffen, darf in jedem Team Wissen ausgetauscht und diskutiert werden. Vom gegnerischen Team erfolgt nach jeder Runde die Mitteilung, wie viele Antworten richtig sind, jedoch nicht, welche...

**Team gegen Team!**  
**Auf der Suche nach 10 richtigen Antworten.**  
**Aber Wissen allein genügt nicht...**

### ZIEL DES SPIELS

Das Spiel wird in der Regel über vier Durchgänge gespielt. Ziel des Spiels ist es, in jedem Durchgang alle zehn Fragen richtig zu beantworten.

Je weniger Runden hierfür benötigt werden, desto mehr Punkte gibt es.

### SPIELMATERIAL

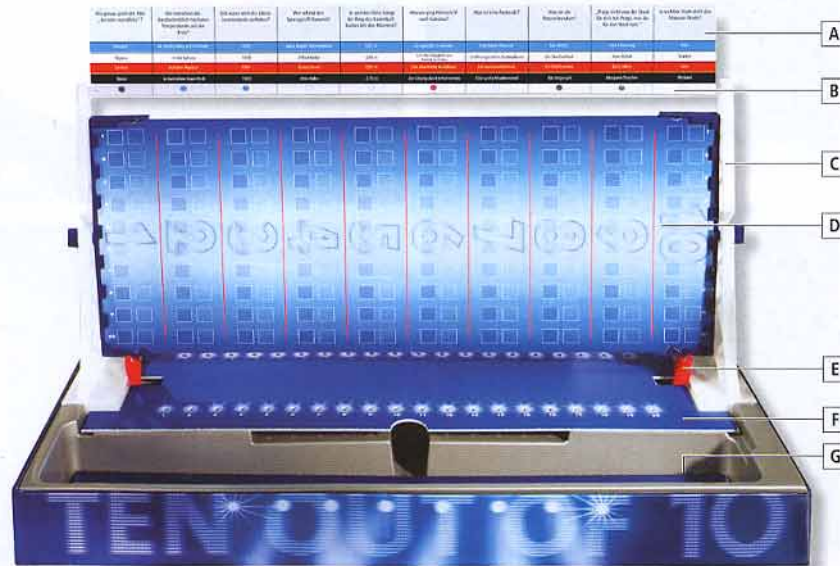
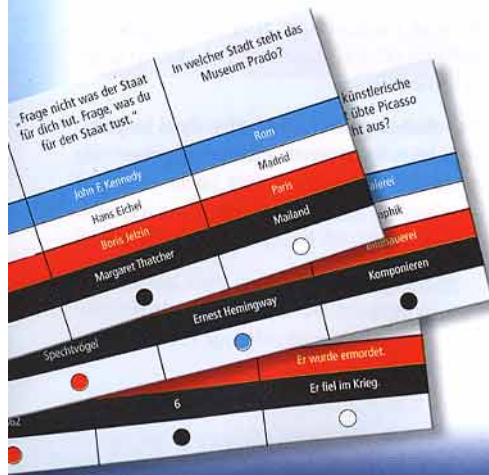
1 Spielgerät, bestehend aus:

- 2 Seitenteile **C**
- 1 Spielplan **D**
- 1 Schiene für die Fragestreifen **B**
- 2 Stoppere **E**
- 1 Punkteleiste und 2 Steckern zur Markierung der Gewinnpunkte **F**
- 2 Abdeckungen für die Fragestreifen **G**

48 doppelseitig bedruckte Fragestreifen mit Fragen und Antworten **A**

Je 30 Magnetplättchen in den Farben Blau, Weiß, Rot und Schwarz

20 Feedbackplättchen in Gelb



Ravensburger

## SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel werden aus der Stanztafel die zwei Abdeckungen für die Fragestreifen und die Punkteleiste herausgelöst. Die Löcher der Punkteleiste sind noch gefüllt und müssen mit einem Stecker durchstochen werden.

Der mittlere Teil des Kunststoffeinsatzes in der Schachtel wird mit der Punkteleiste bedeckt. **1**

An den kurzen Seiten dieser Punkteleiste befinden sich rechteckige Löcher. Darunter befinden sich Aussparungen im Kunststoffeinsatz.

Über die rechteckigen Löcher in der Punkteleiste werden die roten Stopper in diese Aussparungen gesteckt, so dass die Nasen nach außen zeigen. Dazu muss die Punkteleiste etwas angehoben werden. **2**

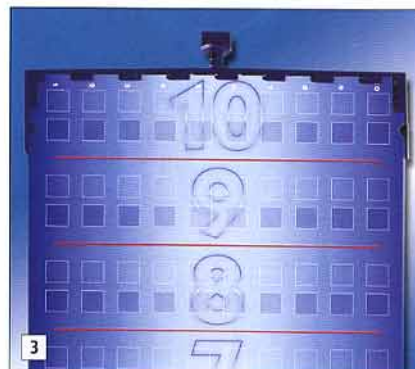
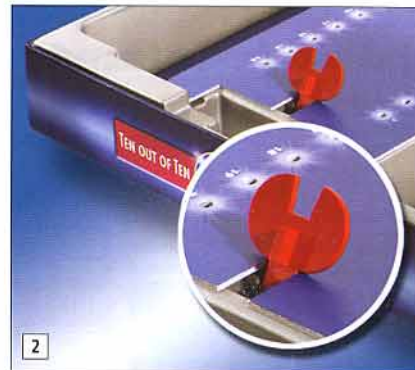
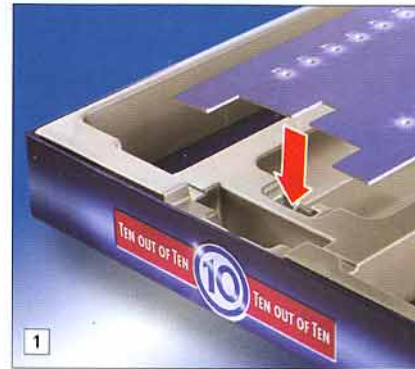
Mit den Abdeckungen werden die Fragestreifen bedeckt.

Am Spielplan werden rechts und links jeweils die beiden blauen Kunststoffeinfassungen angebracht. **3**

Die beiden weißen Seitenteile werden links und rechts in den Kunststoffeinsatz in der Schachtel gesteckt. **4**

Auf halber Höhe der Seitenteile befindet sich eine Aussparung. Hier wird der Spielplan eingeschoben.

Der Spielplan wird in eine senkrechte Position gebracht und dann mit den Stoppfern fixiert. Hierbei greifen die Nasen der roten Stopper in die Schlitze der weißen Seitenteile. **5**



Über dem Spielplan wird die transparente Schiene für die Fragestreifen angebracht, indem man sie von oben in die Seitenteile schiebt. **6** Sie wird in den Seitenteilen arretiert.

Die Magnetplättchen werden vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst und neben das Spielgerät gelegt. Nach dem Spiel können sie in den Fächern abgelegt werden, die sich unter den Fragestreifen befinden.



Auch die beiden Stecker für die Gewinnpunkte sowie die Feedbackplättchen werden zunächst zur Seite gelegt.



Die Spieler bilden zwei möglichst gleich große Teams und stellen das Spielgerät zwischen sich, so dass jedes Team nur eine Seite des Spielgerätes sehen kann.

**Hinweis:** Wird das Spiel zu zweit gespielt, besteht ein Team aus einer Person.

An jeder Längsseite des Kunststoffeinsatzes befindet sich ein Stapel mit Fragestreifen unter einer Abdeckung.

Der oben liegende Fragestreifen eines Stapels wird herausgenommen und in die Schiene geschoben.

## FRAGEN UND ANTWORTEN

Auf jedem Fragestreifen gibt es zehn Fragen aus den folgenden zehn Kategorien:

Film / TV, Geografie, Literatur, Naturwissenschaft / Technik, Sport, Geschichte, Musik, Natur, Zitate, Kunst

In der Kategorie Geschichte finden Sie neben Fragen zur Geschichte auch Fragen aus der Mythologie. Die Kategorie Kunst beinhaltet Fragen aus den Bereichen Kunst, Architektur und Spiel.

Diese Fragen sind richtig zu beantworten. Unter jeder Frage sind vier mögliche Antworten angegeben, die unterschiedlich gefärbt sind:

blau, weiß, rot und schwarz.

**Hinweis:** Die farbigen Punkte (● ○ ● ●) unter den vier Antworten haben für das Team, das diese Fragen bearbeitet, keine Bedeutung! Sie zeigen die richtigen Antworten des gegnerischen Teams an und sind deshalb erst für die Auswertung am Ende jeder Runde notwendig.

## SPIELREGEL

Das Spiel beginnt und beide Teams versuchen gleichzeitig, die richtigen Antworten zu ihren Fragen zu finden. Hierbei sollen Sie im Team diskutieren und abwägen, welche von den jeweils vier Antworten wohl die richtige ist.

Hat sich das Team auf eine Antwort geeinigt, wird ein Magnetplättchen der entsprechenden Farbe auf dem Spielplan angebracht.

In der ersten Runde werden die Magnetplättchen in der obersten Reihe angebracht, immer in der Spalte unter der jeweiligen Frage. **7** Der Spielplan zeigt in jeder Spalte Doppelfelder. Das Magnetplättchen wird auf dem linken Feld platziert, das rechte bleibt zunächst leer.

Haben beide Teams ihre Tipps für die zehn richtigen Antworten abgegeben, ist in der ersten Reihe jeweils das linke Feld mit einem Magnetplättchen belegt.

Nun wird es spannend: Der Spielplan wird entriegelt und um 180° gedreht. Jetzt werden die Farbpunkte auf dem eigenen Fragestreifen mit den gesetzten Magnetplättchen des gegnerischen Teams verglichen. **8** Wie viele Farben stimmen überein, d.h. wie viele Antworten sind richtig?

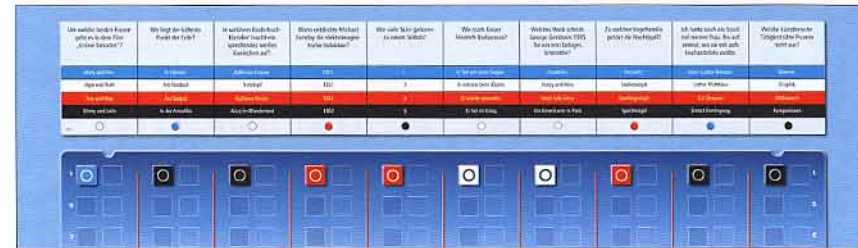
Die Anzahl der richtigen Antworten wird durch ein Feedbackplättchen markiert. Es wird auf dem entsprechenden Feld in der ersten Reihe des Spielplans angebracht.

Hierzu ist jede Spalte mit einer Ziffer von 1–10 versehen. Hat ein Team z. B. sechs Fragen richtig beantwortet, wird das Feedbackplättchen in Spalte sechs auf der freien Seite des Doppelfeldes angebracht.

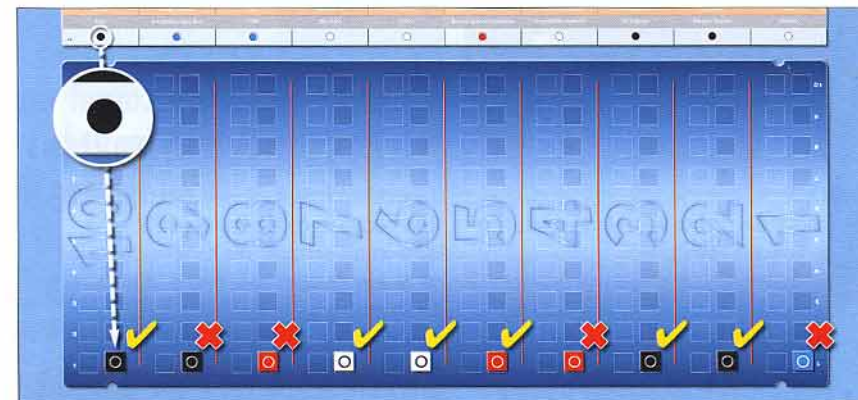
Anschließend wird der Spielplan erneut um 180° gedreht und befindet sich wieder in der Ausgangsstellung. **9**



Jedes Team kann jetzt die Anzahl seiner richtigen Antworten an der Position des Feedbackplättchens ablesen.



**7** Antworten tippen aus der Sicht von Team A



**8** Auswertung der Tipps von Team A aus der Sicht von Team B



**9** Erfolgskontrolle der eigenen Tipps aus der Sicht von Team A

Die Teams wissen nun, wie viele ihrer Antworten richtig sind, allerdings nicht, welche! Dann werden die Antworten überprüft. Bei „Wackelkandidaten“ entscheidet sich das Team für eine andere Lösung und belegt die zweite Reihe mit farbigen Magnetplättchen.



Dabei gilt:

- Jedes Team darf so viele Magnetplättchen ändern, wie es möchte.
- Bei Antworten, bei denen sich das Team sicher ist, dass sie richtig sind, wird das Magnetplättchen einfach von der ersten Reihe nach unten in die zweite geschoben.
- Entscheidet sich das Team bei einer Frage für eine andere Antwort, bleibt das Magnetplättchen in der ersten Reihe und ein neues, andersfarbiges Magnetplättchen wird in der zweiten Reihe derselben Spalte auf dem Spielplan angebracht.

**Tipp:** Wer sicher gehen will, verändert pro Runde nur ein Plättchen.

Sind beide Teams fertig, wird der Spielplan erneut gedreht. Jedes Team vergleicht wieder die Farbpunkte auf dem eigenen Fragestreifen mit den Plättchen, die das gegnerische Team in der zweiten Reihe auf dem Spielplan angebracht hat.

Wie schon in der ersten Runde markiert es dann mit einem Feedbackplättchen in der entsprechenden Spalte die Anzahl der richtigen Antworten und gibt sie so dem gegnerischen Team bekannt.



Ein weiteres Mal gebt sich das Team auf die Suche nach den zehn richtigen Antworten: Bei welchen Fragen müssen die Magnetplättchen nochmals geändert werden? Welche Farbe ist die richtige? Die Kombinationsgabe der Spieler gewinnt zunehmend an Bedeutung, die Spannung steigt Runde für Runde...

## WERTUNG

Ein Durchgang ist beendet, wenn ein Team alle zehn Fragen richtig beantwortet hat. Jetzt werden die Punkte verteilt:

$$\frac{\text{Anzahl der richtigen Antworten} - \text{Anzahl der Runden}}{\text{Anzahl der Runden}} = \text{Punkte}$$

**Beispiel:**

Das Gewinnerteam hat für zehn richtige Antworten vier Runden benötigt. Es erhält sechs Punkte:  $10 - 4 = 6$ .

Das andere Team hat bis zur vierten Runde acht richtige Antworten vorzuweisen. Es erhält 4 Punkte:  $8 - 4 = 4$ .

Der Punktestand wird auf der Punkteleiste markiert. Hierzu wird der Stecker in das Loch mit der entsprechenden Zahl gesteckt.

- Sollte die Wertung einen negativen Wert ergeben, erhält das Team in diesem Durchgang keine Punkte.
- Sollte es kein Team schaffen, in zehn Runden zehn Fragen richtig zu beantworten, gibt es für diesen Durchgang ebenfalls keine Punkte.

Nachdem die Suche nach den ersten zehn richtigen Antworten erfolgreich beendet ist, wird der Fragestreifen aus der Schiene entnommen und beiseite gelegt. Ein neuer Fragestreifen wird in die Schiene geschoben und der nächste Durchgang beginnt.

## SPIELENDE

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel zu beenden:

1. Das Spiel endet nach vier Durchgängen. Das Team gewinnt, das zu diesem Zeitpunkt die höhere Gesamtpunktzahl hat.
2. Das Spiel endet, sobald ein Team 20 Punkte oder mehr erreicht hat. Dieses Team gewinnt.

## VARIANTE

Die Teams können sich vor dem Spiel darauf einigen, jeweils eine Kategorie nach eigener Wahl auszuschließen.

Alle anderen Regeln haben unverändert Gültigkeit.

## KURZANLEITUNG

1. Spielgerät aufbauen
2. Fragestreifen einschieben
3. Antworten auswählen und Magnetplättchen auf dem Spielplan anbringen
4. Spielplan um 180° drehen
5. Auswertung durchführen: Farbpunkte auf Fragestreifen mit Tipps des gegnerischen Teams vergleichen
6. Feedbackplättchen in entsprechender Spalte anbringen
7. Spielplan um 180° drehen: Erfolgskontrolle
8. Wiederholung der Punkte 3–7, bis alle zehn Fragen von einem Team richtig beantwortet wurden
9. Punkte berechnen und markieren: Anzahl der richtigen Antworten – Anzahl der Runden = Punkte Punkte auf Punkteleiste markieren
10. Neuen Fragestreifen einlegen, nächsten Durchgang beginnen

©2004 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Postfach 2460  
D-88194 Ravensburg

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