

DE DREI IS TWEË



Spielregeln

3553



DER PREIS IST HEIß

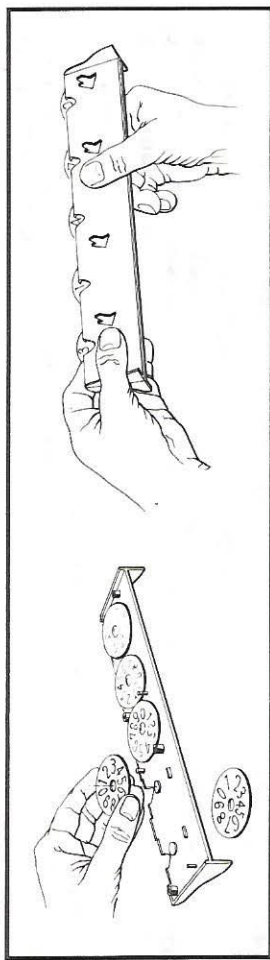
ein Ratespiel um aktuelle Preise für 3 - 5 Spieler ab 12 Jahren

Spielzubehör:

- 4 Preisuhren (sie müssen vor dem ersten Spiel zusammengebaut werden)
- 4 Spieltableaus für die Solospiele
- 42 Spielsteine mit Zahlen, Buchstaben, X- und □-Symbolen
- 4 Kartenstapel (rot für Artikel mit Preisen von 1 Mark bis 9 Mark; gelb von 10 Mark bis 99 Mark; blau von 100 Mark bis 999 Mark; grün für 1000 Mark und mehr)
- Spielgeld
- Spielregel

Spielvorbereitungen:

1. Vor dem ersten Spiel müssen die Preisuhren gemäß der unten abgebildeten Skizze zusammengebaut werden. Jeder Mitspieler erhält eine Preisuhr.



2. Die Spielsteine werden zu drei Gruppen sortiert. Die Zahlensteine und die X-Steine zusammen mit den □-Steinen werden offen auf den Tisch gelegt. Die Buchstabensteine werden verdeckt gemischt und zu einer dritten Gruppe zusammengelegt.
3. Die Geldnoten werden nach Werten sortiert und liegen als Stapel neben den Spielsteinen. Sie bilden die Bank, aus der die Gewinne ausbezahlt werden.
4. Als nächstes kommen noch die Spielkarten in die Tischmitte. Sie werden nach den vier Farben sortiert. Jeder Stapel wird gründlich gemischt und mit der Bildseite nach oben in der Reihenfolge rot, gelb, blau und grün nebeneinandergelegt.
5. Die vier Spieltableaus sind beidseitig bedruckt. Sie werden für die acht Solospiele benötigt. Man legt sie griffbereit auf den Spieltisch.

Grundregeln für das Spiel

"Der Preis ist heiß" kann in zwei Versionen gespielt werden:

1. Ein Spieler übernimmt die Rolle des Quizmasters, die er während des gesamten Spiels beibehält.
2. Der Quizmaster wird nach jedem Durchgang von dem Mitspieler gespielt, der in dem Durchgang zuvor das Solospiel gewonnen oder verloren hat. Im ersten Durchgang übernimmt der Spieler, der das wenigste Kleingeld in der Tasche hat, die Aufgabe des Quizmasters.

Es gibt einige Bedingungen und Aufgaben, die für den Quizmaster bei allen Spielen gleich bleiben:

- Er kann kein Geld gewinnen.
- Er stellt den Kandidaten ihre Aufgaben.

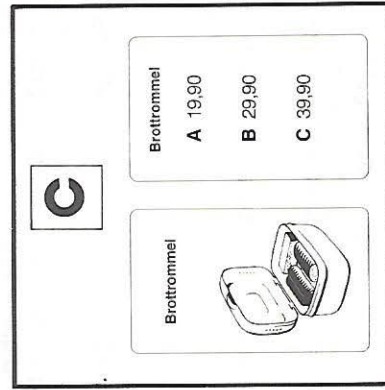
- Die Vorbereitungen, die er trifft, werden immer geheim vor den Blicken der Mitspieler oder des Solokandidaten abgewickelt.
 - Karten, die den Spielern vorgelegt werden, zeigt der Quizmaster ihnen grundsätzlich immer mit der Bildseite.
 - Am Ende einer Qualifikationsrunde oder eines Solospiels zahlt er die erzielten Gewinnelder aus.
 - Er räumt auch die benutzten Spielutensilien zur Seite. Spielsteine kommen wieder in den entsprechenden Vorrat zurück. Karten werden unter den jeweiligen Stapel gelegt.
- In jedem Durchgang wird zunächst eine Qualifikationsrunde für alle Mitspieler gespielt. Der Gewinner dieser Runde spielt ein Solospiel. Im ersten Durchgang wird Solospiel Nr. 1, danach dann Solospiel nr. 2 usw. gespielt, bis alle Solospiele einmal an der Reihe waren. Nach acht Spieldurchgängen gibt es dann noch für die beiden besten Spieler ein Spiel um den SUPERPREIS. Nach diesem Spiel ist der Spieler mit den meisten Gewinngeldern Sieger.

Die Qualifikationsrunden:

Spielidee: Die Spieler versuchen, möglichst exakt den PREIS eines vorgegebenen Artikels zu raten, wobei sie nicht höher tippen dürfen. Der Gewinner dieser Runde spielt ein Solospiel.

Vorbereitung durch den Quizmaster:

1. Der Quizmaster bestimmt, welche Preiskategorie geraten wird. Er zieht einen Buchstabenstein und legt ihn offen auf den Tisch: "A" steht für eine niedrige Preisstufe, "B" für eine mittlere und "C" für eine teure Kategorie.
2. Er zieht die oberste Karte vom gelben Kartenstapel, zeigt den Mitspielern die Abbildung und nennt den Gegenstand, dessen PREIS nun zu erraten ist.
3. Der Quizmaster informiert sich auf der Rückseite der Karte, wie hoch der PREIS in der durch den Buchstaben bestimmten Preiskategorie ist. Diese Information hält er geheim.
4. Die Karte wird neben den Buchstabenstein auf den Tisch gelegt. (vgl. Abbildung)



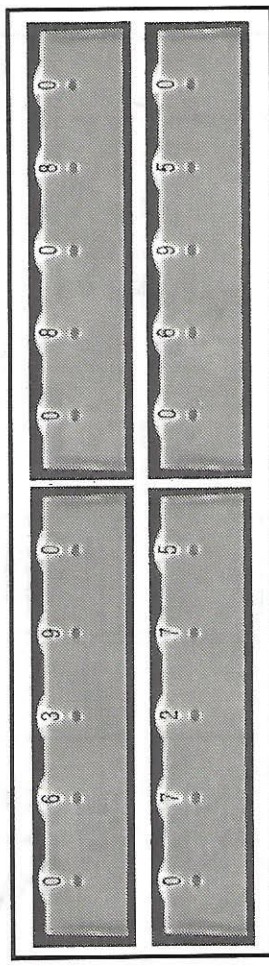
Wenn als Buchstabenstein "C" gezogen wurde, beträgt der gesuchte PREIS 39,90 Mark.

Die Spielrunde läuft ab:

1. Jeder Spieler erhält eine Preisuhr. Alle stellen gleichzeitig auf ihrer Uhr ein, welchen

Tip sie abgeben. Dabei versuchen sie möglichst exakt den gesuchten PREIS zu raten und mit ihrem Tip nicht über dem PREIS zu liegen.

2. Nachdem alle ihren PREIS eingestellt haben, legen sie ihre Preisuhren offen vor sich hin. Der Quizmaster zeigt den gesuchten PREIS auf der Rückseite der Karte.
3. Der Spieler, der dem PREIS mit seinem Tip am nächsten gekommen ist, ohne höher geraten zu haben, ist der Gewinner der Qualifikationsrunde (vgl. Abbildung). Sollte er den PREIS ganz genau geraten haben, bekommt er zusätzlich 100 Mark ausbezahlt.
4. Wenn alle Spieler zu hoch geraten haben, wird mit einer neuen Karte die Runde wiederholt.
5. Wenn zwei oder mehr Spieler durch ihren Rateversuch gleichnah an den PREIS gekommen sind, spielen diese eine Entscheidungsrunde mit einer neuen Karte.
6. Der Quizmaster bezahlt dem Gewinner den PREIS, der auf der Karte steht, aus wobei er den Betrag auf volle Zehnersummen aufrundet. Er hat sich zusätzlich für das Solospiel qualifiziert.



Wenn der gesuchte PREIS 77,90 beträgt, ist Spieler Nr. 3 der Gewinner. Spieler Nr. 2 hat mit 80,80 Mark einen zu hohen Preis getippt. Spieler Nr. 1 und Nr. 4 liegen mit ihren Rateversuchen unter dem Tip von Nr. 2. Der Quizmaster zahlt Spieler Nr. 3 einen Gewinn von 80 Mark (77,90 wird aufrundet auf den nächsten Zehnerbetrag). Spieler Nr. 2 hat sich jetzt für das nächste Solospiel qualifiziert.

SCHLEUDERPREIS Solospiel Nr. 1

Spielidee: Dem Solospieler werden vier Preiskarten gezeigt und ein gefährlicher PREIS genannt. Der Spieler muß die drei Karten zur Seite legen, die nicht dem gefährlichen PREIS entsprechen.

Vorbereitung durch den Quizmaster:

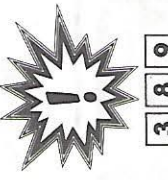
1. Der Quizmaster legt das Spieltableau SCHLEUDERPREIS vor den Solospieler, zieht einen Buchstabenstein und legt diesen sichtbar neben das Tableau.
2. Er zieht vier Karten vom blauen Kartenstapel. Er schaut sich den Preis von einer Karte auf der Rückseite an.
3. Entsprechend der Preiskategorie, die durch den Buchstabenstein bestimmt wird, legt er den PREIS der von ihm gewählten Karte mit den Zahlensteinen auf das Spieltableau.

4. Danach legt er die vier Karten mit der Bildseite nach oben auf die vier Felder des Spieltableaus.

Die Spielrunde läuft ab:

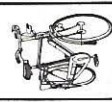
1. Der Solospieler nimmt die drei Karten vom Spieltableau, von denen er glaubt, daß sie nicht dem SCHLEUDERPREIS entsprechen. (vgl. Abbildung)
- Wenn der Kandidat die drei Karten gewählt hat, die nicht dem SCHLEUDERPREIS entsprechen, hat er gewonnen. Der Quizmaster zahlt ihm den PREIS entsprechend der durch den Buchstaben bestimmten Preiskategorie aller vier Karten aus.
- Wenn allerdings auch die Karte mit dem SCHLEUDERPREIS vom Kandidaten aussortiert wurde, gewinnt der Kandidat nichts.

B



**SCHLEUDER-
PREIS**

Kinderwagen A 249,- B 289,- C 319,-	Gitarre A 298,- B 398,- C 699,-	Nähmaschine A 298,- B 499,- C 749,-
--	--	--

Fahrrad


Das Fahrrad hat den SCHLEUDERPREIS von 389 Mark. Der Solospieler nimmt den Kinderwagen, die Gitarre und die Nähmaschine vom Spieltableau und gewinnt insgesamt 1580 Mark (1575 Mark wird aufgerundet auf den nächsten Zehnerbetrag).

**WER DEN PFENNIG.... NICHT EHRT....
Solospiel Nr. 2**

Spielidee: Der Solospieler muß aus sechs Preiskarten, die ihm gezeigt werden, die drei Karten mit dem höchsten Preis heraussuchen.

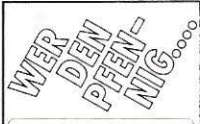
Vorbereitung durch den Quizmaster:

1. Der Quizmaster legt das Spieltableau WER DEN PFENNIG NICHT EHRT vor den Solospieler, zieht einen Buchstabenstein und legt diesen sichtbar neben das Tableau.
2. Er zieht sechs Karten vom roten Kartenstapel und legt sie mit der Bildseite nach oben vor das Spieltableau. Die gültigen PREISE entsprechen der Kategorie, die durch den Buchstaben bestimmt wird.
3. Der Quizmaster zieht eine Karte vom grünen Kartenstapel. Der Gewinn, den der Kandidat bei Erfolg bekommt, wird durch den PREIS in der für diesen Durchgang gültigen Kategorie bestimmt. Die Karte wird neben den Buchstabenstein gelegt.

Die Spielrunde läuft ab:


1. Der Solospieler rät, welche drei Karten die höchsten Preise beinhalten. Diese Karten legt er auf die obere Reihe des Spieltableaus. Die drei restlichen Karten kommen in die untere Reihe.
2. Alle Karten werden umgedreht.
3. Die durch den Buchstabenstein bestimmte Preiskategorie hat Gültigkeit:
 - Wenn der Kandidat die drei Karten mit den höchsten PREISEN in die obere Reihe gelegt hat und demzufolge die drei Karten mit den niedrigsten PREISEN unten liegen, hat er gewonnen. Der Quizmaster bezahlt ihm den PREIS der grünen Karte in der für den Durchgang gültigen Kategorie. (vgl. Abbildung)
 - Wenn auch nur eine Karte falsch platziert wurde, gewinnt der Kandidat nichts.

A



**NICHT
EHRT**

1 Flasche Weichspülmittel A 3,69 B 3,99 C 4,99	Brautel Hundelutter 1 kg A 2,29 B 3,29 C 4,99	1 Glas Marmelade A 1,79 B 2,69 C 3,29
1 Liter Orangensaft A 1,09 B 1,68 C 2,25	1 Flasche Shampoo A 1,69 B 2,79 C 3,49	Gummihandschuhe A 1,69 B 1,89 C 2,25

Mittel-
Klassewagen


Die Preiskategorie "A" hat Gültigkeit. Der Solospieler hat alle Karten mit den höheren Preisen in die obere Reihe gelegt und gewinnt den Wert des Mittelklassewagens in Höhe von 139000 Mark.

**DIE VERFLIXTE 7
Solospiel Nr. 3**

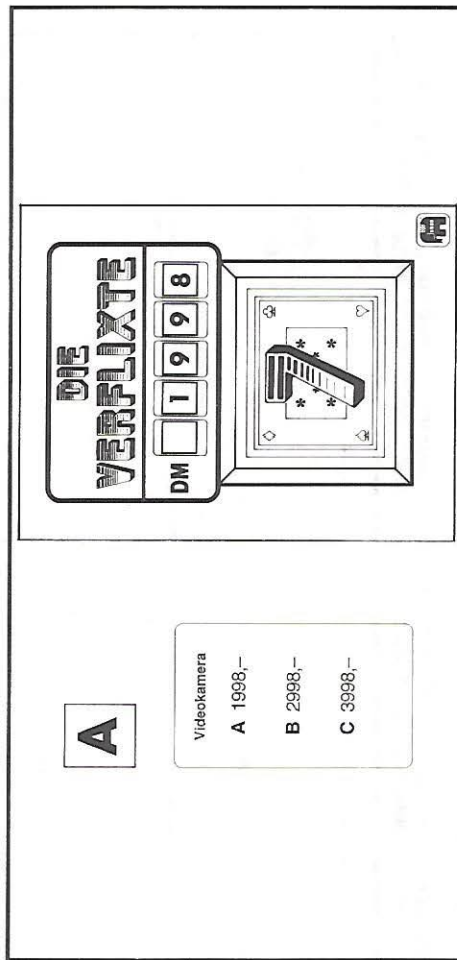
Spielidee: Der Solospieler muß einen Preis richtig erraten und am Ende wenigstens noch 10 Mark übrig haben.

Vorbereitung durch den Quizmaster:

1. Der Quizmaster legt das Spieltableau DIE VERFLIXTE 7 vor den Solospieler, zieht einen Buchstabenstein und legt diesen sichtbar neben das Tableau.
2. Er nimmt eine Spielkarte vom grünen Stapel. Der PREIS auf der Rückseite entspricht der Kategorie, die durch den Buchstaben bestimmt wird.
3. Er nimmt die Zahlensteine, die den PREIS bestimmen und legt sie in der richtigen Reihenfolge verdeckt auf das Spieltableau.
4. Er gibt dem Kandidaten 70 Mark Einsatzgeld.

Die Spielrunde läuft ab:

1. Der Solospieler rät den PREIS, indem er von links nach rechts eine Ziffer nach der anderen angibt.
 2. Der Quizmaster dreht nach jedem Rateversuch den entsprechenden Zahlenstein um und gibt damit den richtigen Wert preis.
 3. Für jeden Zahlenwert, den der Solospieler falsch geraten hat, muß er von seinem 70 Mark-Guthaben bezahlen und zwar entsprechend der Differenz zwischen richtigem Zahlenwert und geratenem Zahlenwert 10 Mark. Das Geld kommt in die Kasse.
EIN BEISPIEL: Der Kandidat rät 5, der richtige Zahlenwert ist aber 3. Der Kandidat muß $2(5 - 3) \times 10$ Mark = 20 Mark bezahlen.
- Wenn der Solospieler nach den vier Rateversuchen noch wenigstens 10 Mark übrig behalten hat, hat er gewonnen. Der Quizmaster bezahlt ihm den PREIS, den er gerade erraten hat. Restliches Einsatzgeld darf er gegebenenfalls auch noch behalten.
 - Wenn der Solospieler keine Mark mehr übrig behält, gewinnt er nichts. (vgl. Abbildung)



Der gesuchte PREIS beträgt 1998 Mark. Der Solospieler hat nach drei Runden noch 30 Mark übrig und rät als letzte Zahl 5. Der Kandidat verliert die restlichen 30 Mark und gewinnt nichts.

RAUF ODER RUNTER Solospiel Nr. 4

Spielidee: Der Solospieler muß den richtigen PREIS erraten. Der gesuchte Preis ist bei jeder Ziffer um einen Wert höher oder niedriger.

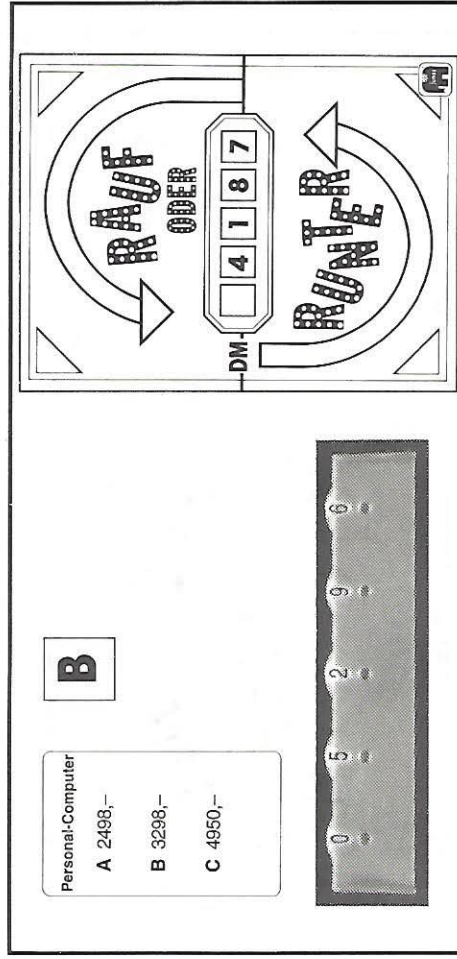
Vorbereitung durch den Quizmaster:

1. Der Quizmaster legt das Spieltableau RAUF ODER RUNTER vor den Solospieler, zieht einen Buchstabenstein und legt diesen sichtbar neben das Tableau.
2. Er zieht eine Preiskarte vom grünen Kartenstapel. Der gesuchte Preis steht auf der Rückseite und entspricht der durch den Buchstaben bestimmten Preiskategorie.
3. Der Quizmaster nimmt Zahlensteine, die entweder einen Wert höher oder niedriger

sind als jede Ziffer des gesuchten PREISES und legt sie auf die vier Felder des Spieltableaus. EIN BEISPIEL: Der gesuchte PREIS beträgt 4592 Mark. Dieser Preis könnte in 5483 oder 3601 oder 3483, usw. geändert werden.

Die Spielrunde läuft ab:

1. Mit dem Wissen, daß der angegebene Preis je Ziffer um einen Wert höher oder niedriger liegt, rät der Solospieler den gesuchten PREIS, indem er ihn auf einer Preisuhr einstellt.
 2. Wenn der erste Rateversuch des Solospielers falsch ist, sagt der Quizmaster ihm, wieviele aber natürlich nicht welche Ziffern er falsch eingestellt hat. Danach hat der Solospieler einen zweiten Rateversuch, um seine Fehler zu verbessern. (vgl. Abbildung)
- Wenn spätestens nach dem zweiten Versuch der Solospieler richtig geraten hat, erhält er den gesuchten PREIS in der durch den Buchstaben festgesetzten Kategorie als Gewinn ausbezahlt.
 - Wenn auch noch nach dem zweiten Rateversuch das Rateergebnis nicht stimmt, gewinnt der Solospieler nichts.



Der gesuchte PREIS beträgt 3298 Mark. Der angegebene PREIS ist 4187 Mark. Der Solospieler rät bei seinem ersten Versuch 5296 Mark und bekommt vom Quizmaster die Information, daß er zwei Fehler gemacht hat. Der zweite Rateversuch lautet 5197 Mark. Diese Summe ist ebenfalls falsch. Der Kandidat gewinnt nichts.

EIN ZU VIEL Solospiel Nr. 5

Spielidee: Der Solospieler muß aus einer Preisangabe aus fünf Ziffern eine herausnehmen, die verbliebenen vier Ziffern zusammenschieben und dadurch den gesuchten PREIS bestimmen.

Vorbereitung durch den Quizmaster:

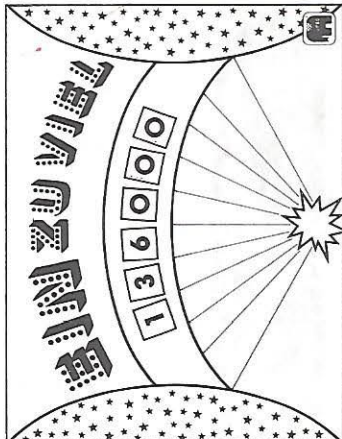
1. Der Quizmaster legt das Spieltableau EIN ZU VIEL vor den Solospieler, zieht einen Buchstabenstein und legt diesen sichtbar neben das Tableau.

- Er zieht eine Preiskarte vom grünen Kartenstapel. Der gesuchte PREIS steht auf der Rückseite der Karte. Er wird durch den aufgedeckten Buchstaben bestimmt. Sollte die Preisangabe fünfstellig sein, wird eine neue Karte gezogen.
- Der Quizmaster nimmt die vier oder fünf Zahlensteine, die den gesuchten PREIS bestimmen und zusätzlich noch einen beliebigen weiteren Zahlenstein.
- Er legt den gesuchten PREIS in der richtigen Zahlenreihenfolge aus und platziert den zusätzlichen Zahlenstein an beliebiger Position innerhalb der vier- oder fünfstelligen Preisangabe, auch an erster oder letzter Stelle. (vgl. Abbildung)

Die Spielrunde läuft ab:

- Der Kandidat nimmt den Zahlenstein vom Spieltableau, von dem er glaubt, daß er der zusätzliche Stein ist und schiebt die restlichen Steine zu einer vier- oder fünfstelligen Zahl zusammen.
- Wenn es sich dabei um den gesuchten PREIS handelt, zählt der Quizmaster dem Solospieler den Preis als Gewinn aus.
- Wenn der Kandidat nicht die richtige Angabe des gesuchten PREISES gebildet hat, gewinnt er nichts.

B



Einbauküche
A 12000,-
B 16000,-
C 21000,-

Der gesuchte PREIS lautet 16000 Mark. Der Quizmaster fügt z.B. eine "3" an beliebiger Stelle dem gesuchten PREIS hinzu. Damit können die Summen 316000, 136000, 163000, 160300, 160030 oder 160003 gebildet werden. Der Solospieler nimmt den Zahlenstein "3" aus der Auslage, schiebt die restlichen Steine zusammen und gewinnt den gesuchten PREIS von 16000 Mark.

**PANZERKNACKER
Solospiel Nr. 6**

Spielidee: Der Solospieler muß den gesuchten PREIS erraten, um den Panzerschrank zu knacken und den PREIS zu gewinnen.

Vorbereitung durch den Quizmaster:

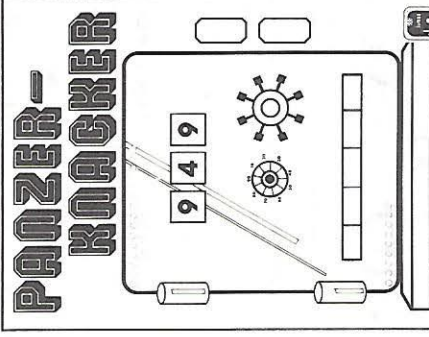
- Der Quizmaster legt das Spieltableau PANZERKNACKER vor den Solospieler, zieht einen Buchstabenstein und legt diesen sichtbar neben das Tableau.

- Er zieht eine blaue Preiskarte vom entsprechenden Stapel. Der gesuchte PREIS wird durch den aufgedeckten Buchstaben bestimmt und steht auf der Rückseite der Karte.
- Der Quizmaster nimmt die dem gesuchten PREIS entsprechenden Zahlensteine und mischt sie.
- Er legt die gemischten Zahlensteine in eine zufällige Reihenfolge offen auf das Spieltableau. (vgl. Abbildung)
- Der Quizmaster zieht noch zwei weitere Karten vom blauen Stapel. Der aufgedeckte Buchstabenstein bestimmt auch den aktuellen PREIS dieser Karten. Die Summe aller drei Karten gibt den möglichen Gewinn an.

Die Spielrunde läuft ab:

- Der Solospieler versucht, den gesuchten PREIS zu erraten, indem er die Zahlensteine auf dem Spieltableau neu auslegt.
- Wenn der Kandidat den gesuchten PREIS richtig ausgelegt hat, knackt er den Panzerschrank und bekommt als Gewinn die Summe aller drei Karten ausbezahlt.
- Wenn der Kandidat den gesuchten Preis nicht richtig errät, gewinnt er nichts.

C



Schlauchboot	A 199,-	B 290,-	C 499,-
Kindervagen	A 249,-	B 289,-	C 319,-
Küchenmaschine	A 149,-	B 198,-	C 298,-

Der Quizmaster hat den PREIS von 949 Mark auf das Spieltableau gelegt. Der Solospieler legt die Steine neu aus und bildet einen PREIS von 499 Mark. Er knackt damit den Panzerschrank und gewinnt alle drei Preise, insgesamt also 1120 Mark (1116 Mark wird aufgerundet auf den nächsten Zehnerbetrag).

**TIC – TAC – TOE
Solospiel Nr. 7**

Spielidee: Der Solospieler muß versuchen, eine Reihe mit drei X-Steinen zu bekommen, um so zu gewinnen.

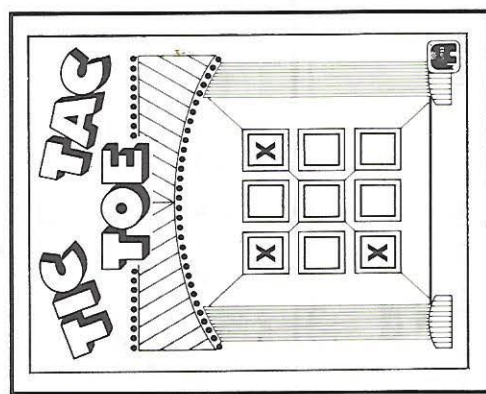
Vorbereitung durch den Quizmaster:

- Der Quizmaster legt das Spieltableau TIC – TAC – TOE vor den Solospieler, zieht einen Buchstabenstein und legt diesen sichtbar neben das Tableau.

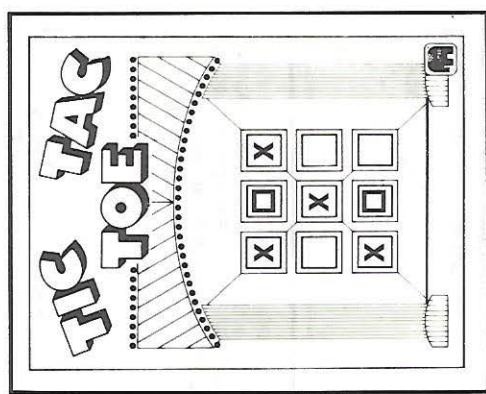
2. Er zieht zwei gelbe und drei blaue Karten vom jeweiligen Stapel. Der aufgedeckte Buchstabenstein bestimmt den Preis auf der Rückseite der Karten. Die zwei gelben Karten werden dem Solospieler zunächst noch nicht gezeigt. Die drei blauen Karten werden neben das Spieltableau gelegt, sie sind der Gewinn dieses Solospiels.
3. Der Quizmaster nimmt einen X-Stein und zwei □-Steine, mischt sie verdeckt und legt sie schließlich ebenfalls verdeckt in die mittlere ?-Reihe auf dem Spieltableau.
4. Er übergibt dem Solospieler einen weiteren X-Stein.

Die Spielrunde läuft ab:

1. Der Solospieler legt den gerade erhaltenen X-Stein offen auf ein beliebiges Feld in der linken Reihe auf dem Spieltableau.
2. Der Quizmaster zeigt dem Solospieler eine der beiden gelben Karten und gibt ihm eine Preisalternative vor. Die eine Preisangabe entspricht dem gesuchten PREIS, die andere ist eine falsche Preisangabe. EIN BEISPIEL: Der gesuchte PREIS beträgt 29 Mark. Der Quizmaster fragt den Kandidaten, ob der gesuchte PREIS 29 oder 34 DM beträgt.
 - Wenn der Solospieler den gesuchten PREIS richtig errät, erhält er einen weiteren X-Stein, den er nun offen in die rechte Reihe auf dem Spieltableau legt.
 - Wenn der Kandidat den gesuchten Preis falsch geraten hat, erhält er keinen X-Stein.
3. Das Ratespielchen wird mit der zweiten gelben Karte wiederholt. Wenn der Solospieler auch diesmal den gesuchten Preis richtig errät, darf er einen weiteren X-Stein offen auf ein beliebiges freies Feld auf dem Spieltableau legen.
 - Wenn der Solospieler keinen der beiden gesuchten PREISE von den gelben Karten geraten hat, hat er jetzt schon verloren.
4. Wenn er allerdings ein oder zweimal richtig geraten hat, werden jetzt die Steine in der mittleren ?-Reihe umgedreht. (vgl. Abbildung)



Der Solospieler hat beide gesuchten PREISE der gelben Karten richtig geraten und die X-Steine wie in der linken Abbildung hingelgt.



Die Steine der mittleren ?-Reihe werden nun umgedreht und der Spieler gewinnt, da drei X-Steine in einer Reihe, hier diagonal, liegen.

- Wenn nun drei X-Steine in einer waagerechten oder diagonalen Reihe liegen, hat der Solospieler gewonnen. Der Quizmaster bezahlt ihm den PREIS, der durch den Buchstaben bestimmt wird, der drei zu Beginn gezogenen blauen Karten als Gewinn aus.
- Wenn nun allerdings nicht drei X-Steine in einer Reihe liegen, hat der Kandidat nichts gewonnen.

3 NIETEN Solospiel Nr. 8

Spielidee: Der Solospieler muß aus einem Pool von verdeckt liegenden Steinen die Zahlensteine herausfischen und den gesuchten PREIS richtig zusammensetzen, bevor er drei Nieten gezogen hat.

Vorbereitung durch den Quizmaster:

1. Der Quizmaster legt das Spieltableau 3 NIETEN vor den Solospieler, zieht einen Buchstabenstein und legt diesen sichtbar neben das Tableau.
2. Er zieht eine grüne Karte vom Stapel. Der gesuchte Preis steht auf der Rückseite und wird durch den aufgedeckten Buchstaben bestimmt.
3. Der Quizmaster nimmt die Zahlensteine, die den gesuchten PREIS ausmachen und zusätzlich noch drei X-Steine. Er legt alle acht Steine zu einem Pool verdeckt auf den Tisch und mischt sie gründlich.

Die Spielrunde läuft ab:

1. Der Solospieler dreht die Steine immer einzeln um.
2. Wenn er einen Zahlenstein umdreht, versucht er zu erraten, an welcher Stelle des gesuchten PREISES die aufgedeckte Ziffer steht. Er legt den Stein auf eines der vier Felder in der oberen Reihe des Spieltableaus.
 - Wenn der Zahlenstein auf eine Stelle gelegt wird, auf die er auch hingehört, bleibt er dort liegen.
 - Wenn der Zahlenstein allerdings auf eine falsche Stelle gelegt wird, wird er wieder verdeckt zu den anderen Steinen zurückgelegt und alle Steine werden erneut gemischt.
3. Wenn der Kandidat einen X-Stein zieht, wird er offen in die untere Reihe auf dem Spieltableau gelegt. Sollte der Kandidat alle drei X-Steine gezogen haben, bevor der gesuchte PREIS erraten hat, ist das Solospiel sofort vorbei und der Kandidat hat nichts gewonnen.
4. Wenn der gesuchte PREIS allerdings in der richtigen Zahlenfolge ausgelegt wird, bevor die drei X-Steine gezogen wurden, bezahlt der Quizmaster dem Solospieler den gesuchten Preis. (vgl. Abbildung)

B

Diamantring
2 Karat

A 18000,-
B 26000,-
C 36000,-

Der Solospieler muß jetzt den Stein auswählen, der den PREIS vervollständigt. Gelingt das, hat er gewonnen und bekommt 26000 Mark ausbezahlt. Wenn er allerdings die dritte Niete aus dem Pool herauszieht, gewinnt er nichts.

DAS SPIEL UM DEN SUPERPREIS

Kandidaten für das Endspiel: Alle Spieler zählen ihre Gewinnfelder zusammen. Die beiden mit der höchsten und zweithöchsten Summe spielen das Spiel um den SUPERPREIS.

Spielidee: Der GESAMTPREIS von drei verschiedenen Karten muß geraten werden.

Vorbereitung durch den Quizmaster:

1. Der Quizmaster zieht eine grüne Karte und zwei blaue Karten vom jeweiligen Stapel und legt alle drei Karten mit der Bildseite nach oben vor die beiden Kandidaten.
2. Er zieht einen Buchstabenstein und legt ihn auf den Tisch. Der gesuchte PREIS aller Karten wird durch diesen Buchstaben bestimmt.
3. In der durch den Buchstaben bestimmten Kategorie berechnet der Quizmaster die Gesamtsumme aller drei PREISE.

Die Spielrunde läuft ab:

1. Die beiden Kandidaten versuchen, den gesuchten SUPERPREIS – das ist die Gesamtsumme der drei Karten – zu erraten ohne höher zu tippen. Für seinen Tip benutzt jeder Spieler eine Preisuhr. (vgl. Abbildung)
2. Beide Spieler decken gleichzeitig ihre Preisuhr auf und zeigen dem Quizmaster ihren eingestellten Preistip.
3. Der Quizmaster vergleicht die eingestellten Preistips mit dem gesuchten SUPERPREIS und verkündet, welcher Spieler mit seinem Tip näher an die gesuchte Summe heranreicht, ohne mit seinem Tip höher zu liegen. Dieser Spieler gewinnt den SUPERPREIS.

- Wenn ein Spieler mit seinem Rateversuch über der gesuchten Summe liegt, hat der andere automatisch den SUPERPREIS gewonnen.
- Wenn beide Spieler mit ihren Rateversuchen über der gesuchten Summe liegen, gewinnt kein Spieler den SUPERPREIS.

4. Der Quizmaster bezahlt dem Gewinner den gesuchten SUPERPREIS, das ist die Preissumme der drei auf dem Tisch liegenden Karten in der Kategorie, die durch den aufgedeckten Buchstaben bestimmt wird.

Island-Pony A 2500,- B 5800,- C 8500,-	Staubsauger A 198,50 B 298,- C 398,-	CD-Player A 199,- B 299,- C 490,-
---	---	--

C

Der gesuchte SUPERPREIS beträgt 9388 Mark, der linke Kandidat tippt 9100 Mark und der rechte Kandidat 8800 Mark. Der linke Kandidat liegt näher bei der gesuchten Preissumme und gewinnt den SUPERPREIS von 9390 Mark (9388 wird aufgerundet auf den nächsten Zehnerbetrag).

Spielgewinn

Nachdem alle Solospiele und das Spiel um den SUPERPREIS gespielt wurden, zählen alle Spieler ihre Preisfelder zusammen. Der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt das Spiel.