

FAMILIEN DUELL

Was hätten Sie geantwortet, wenn wir Sie nach einer Sportart gefragt hätten, die mit einem Schläger ausgeübt wird? Wenn Sie Tennisspieler sind, würden Sie wahrscheinlich "Tennis" nennen; sind Sie aber Tischtennispieler, würde die Antwort eher "Tischtennis" lauten.

Wir haben 100 Personen diese und viele andere Fragen gestellt und die Antworten ausgewertet: 1 Antwort = 1 Prozent. Unser "Familien-Duell" basiert auf den Antworten dieser 100 Personen. Wir stellen Ihnen die gleichen Fragen. Sie müssen mit dem richtigen Gespür erraten, welche Antworten gegeben wurden und vor allem, welche Antworten von möglichst vielen Personen genannt wurden. Denn jeder Punkt bringt Sie dem Sieg näher.

ZUM SPIEL GEHÖREN

Duellwand
Satz Spielgeld
Schieber, Wähler und Standfüße
Duell-Karten
Marker für die "Nieten"
Spielanleitung

Zusätzlich werden Papier und Bleistift für die Wertung benötigt.

ZIEL DES SPIELS

Wie in der TV-Show von RTL PLUS geht es im Spiel darum, möglichst hohe Summen zu gewinnen und das Duell als reichster Spieler (bzw. reichstes Team) zu beenden.

VORBEREITUNG DES SPIELS

Vor dem allerersten Spiel:

- Bauen Sie Die Duellwand entsprechend der Anleitung auf Seite 2 zusammen.

Tip: Zum späteren Aufbewahren des Spiels müssen Sie nur nach Spielende die beiden Standfüße entfernen.

Vor dem Spiel:

Ein Spieler übernimmt die Rolle des *Spielleiters*. Er sitzt hinter der Duellwand.

Alle übrigen Spieler sitzen ihm gegenüber — als Mit-Spieler. Sind es zwei Spieler, so spielt jeder für sich alleine. Sind es drei oder mehr Spieler, so werden Teams gebildet.

Die Reihenfolge, in der die Teamspieler antreten, wird festgelegt. Es beginnt immer der *Sprecher*, dann folgen die Nachrücker A, B usw. Beim Teamspiel geben die Mitglieder des aktiven Teams die Antworten abwechselnd — zuerst der *Sprecher*, dann Nachrücker A usw. Es spielt keine Rolle, wenn ein Team weniger Nachrücker hat als das andere; alle Spieler dieses Teams sind dann öfter an der Reihe.

Der *Spielleiter* sitzt hinter der Duellwand, neben sich das Spielgeld. Er wählt eine Karte aus (zum Beispiel SPIEL NR. 1) und legt sie vor sich ab: Links oben muß stehen "SPIEL NR. 1" und rechts oben "ZUM SPIELLEITER", darunter ein großes "A". Die untere Hälfte der Karte wird an der markierten Linie nach oben gefaltet. Der Rand des kürzeren Papierstückes muß jetzt obenauf liegen, also so wie in Abb. 5 auf Seite 2. Die Schieber in der Duellwand müssen geschlossen sein. Der *Spielleiter* steckt jetzt die gefaltete Karte so in die Wand, daß rechts oben ZUM SPIELLEITER lesbar ist. Das Wähler wird so gedreht, daß der Pfeil auf Position 1 steht — Die Antworten zur Normalverdienen-Runde, Frage 1, tauchen auf.

DER SPIELABLAUF

Generell gilt: In Runde 1, 2 und 3 wird zuerst immer das aktive Team ermittelt. Dieses Team darf zuerst die Fragen beantworten. Die *Sprecher* beider Teams sind jetzt gefordert.

Runde 1: Normalverdienen

Ermittlung des aktiven Teams

- Der *Spielleiter* informiert alle, wie viele verschiedene Antwortmöglichkeiten es gibt. Er liest die eingeklammerte Zahl hinter der Frage vor und öffnet die Schieber aller Felder, die nur "X" enthalten.

Beispiel: "Für die folgende Frage gibt es 7 Antworten!"

- Dann liest der *Spielleiter* laut die Frage vor.

Beispiel: "Nennen Sie etwas, das fliegt!"

- Wer von den beiden *Sprechern* jetzt zuerst mit einer Hand auf den Tisch klopft, darf als Erster seine Antwort auf diese Frage geben.

Tip: Man sollte erst klopfen, wenn man zumindest die Idee einer guten Antwort im Kopf hat.

- Sofort danach gibt der *Sprecher* des zweiten Teams seine Antwort. Sein Nachteil: Er muß natürlich eine andere Antwort geben, als der erste *Sprecher*!

- Der *Spielleiter* überprüft auf seiner Seite die Antworten. Stehen beide Antworten auf der Karte, so öffnet er beide Schieber. Die Spieler können die Antworten lesen, hinter denen eine Zahl steht. Diese Zahl gibt an, wie viele Mitglieder der Testgruppe (= 100 Personen) diese Antwort gegeben haben. Diese Summe ist auch gleichzeitig der Betrag, der gewonnen werden kann. Wer von den beiden *Sprechern* die Antwort mit der höheren Gewinnsumme gegeben hat, gewinnt für sein Team die aktive Rolle. Das heißt, sein Team darf das Spiel fortsetzen — und die restlichen Antworten auf diese Frage geben. Sind zufällig die Gewinnsummen gleich hoch, entscheidet ein zweiter Versuch. Steht nur eine Antwort auf der Karte, so öffnet der *Spielleiter* nur diesen einen Schieber. Der betreffende *Sprecher* hat für sein Team die aktive Rolle gewonnen.

Geben beide eine Antwort, die nicht auf der Karte steht, so folgt sofort für beide Spieler ein zweiter Versuch.

- Der *Spielleiter* legt die Gewinnsumme (den addierten Wert der richtigen Antworten) vor der Duellwand ab.

Die Gewinnchance des aktiven Teams

Das Spiel wird fortgesetzt, aber antworten darf vorerst nur noch das aktive Team. Es geht darum, die restlichen Antworten auf Frage 1 komplett zu vervollständigen und eine höhere Gewinnsumme zu erzielen.

- Das aktive Team antwortet, und zwar in der vorher festgelegten Reihenfolge: Zuerst gibt jetzt Nachrücker A eine Antwort, die nächste dann Nachrücker B usw. Ist nur ein einzelner Spieler aktiv (wenn das Team nur aus einem Spieler besteht), so muß er allein alle Antworten geben.

- Nennt der jeweilige Spieler eine der Antworten auf der Karte, so öffnet der *Spielleiter* den Schieber und legt die Gewinnsumme vor der Duellwand ab — zu dem bereits dort liegenden Geld.

- Kann das aktive Team alle Antworten auf der Karte geben, so ist Runde 1 damit abgeschlossen. Das Team erhält die Gewinnsumme, die für die Endabrechnung aufbewahrt wird.

- Gibt das aktive Team aber eine Antwort, die nicht auf der Karte steht, so gilt das als eine Niete. Der *Spielleiter* steckt dafür einen Marker in eines der drei Löcher am oberen Rand der Duellwand. Das Team bleibt aber weiter als aktives Team an der Reihe.

- Hat sich das aktive Team aber drei Nieten geleistet, bevor alle Antworten gefunden sind, ist sofort das zweite Team an der Reihe. Es hat jetzt die Möglichkeit, mit nur einer richtigen Antwort, das auf dem Tisch liegende Geld zu kassieren. Da das Team nur einmal antworten darf, sollten sich die Mitglieder kurz beraten — dann gibt der *Sprecher* die Antwort bekannt. Kann das zweite Team eine der noch verbliebenen Antworten auf der Karte geben, so erhält es sofort die ganze Gewinnsumme. Die Runde 1 ist damit abgeschlossen. Gibt das zweite Team eine falsche Antwort, so erhält das aktive Team sofort die Gewinnsumme.

Runde 2: Doppelverdienen

Das Spiel wird mit der zweiten Frage fortgesetzt. Der *Spielleiter* schließt alle Schieber in der Duellwand. Er dreht den Griff des Wählers so, daß der Zeiger auf die 2 zeigt. Dadurch verändert sich die Position der Karte in der Duellwand. Die Antworten für Frage 2 tauchen auf.

AUFBAU DER DUELLWAND

1. Entfernen Sie die 10 vorgestanzten Kartenteile aus der Duellwand.
2. Legen Sie die Duellwand mit der bedruckten Seite nach unten auf den Tisch. Legen Sie das dickere Rasterfeld so auf die Duellwand, daß Sie die zwei längeren Haltenasen zuerst in die Öffnungen der Wand hineinschieben können (siehe Abb. 1A). Schieben Sie dann das Rasterfeld nach unten, bis die beiden anderen Haltenasen einschnappen (siehe Abb. 1B). Die runde Öffnung für das Wählrad muß sich unten an der Duellwand befinden; die drei Löcher müssen oben sein.

3. Lösen Sie die 10 Schieber aus ihren Rahmen und setzen Sie einen nach dem anderen in das Rasterfeld ein. Die Schieber müssen in den Führungsschienen sitzen (siehe Abb. 2).

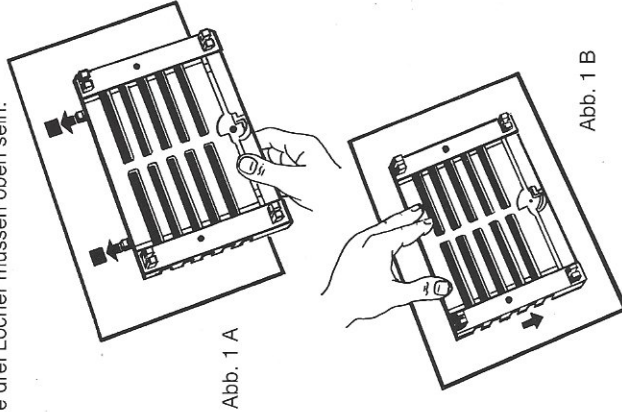


Abb. 1 A

Abb. 1 B

4. Lösen Sie das Wählrad aus dem Rahmen und setzen Sie es in die Öffnung (siehe Abb. 3).



Abb. 2

- a) Jedes Team muß jetzt zwei der sechs Antworten auswählen und auf einem Blatt notieren. Dabei gilt es die beiden Antworten zu finden, die die höchsten Punktwerte haben. Die Kandidaten des Teams dürfen sich kurz beraten (leise natürlich), bevor die Sprecher die beiden Begriffe notieren.
 - b) Nacheinander liest jedes Team dann seine 2 Begriffe vor.
 - c) Der Spielleiter nennt die Punktwerte für die genannten Begriffe und notiert für jedes Team die Summe der Punkte auf einem Blatt. Danach gibt der Spielleiter die Werte der restlichen Antworten bekannt.
2. Nacheinander liest der Spielleiter die Finalfrage 2 bis 5 vor und verfährt wie oben beschrieben.
 3. Der Spielleiter zählt an beide Teams die erreichten Punkte in Mark aus.

ENDE DES SPIELS

Damit endet das Spiel. Es gewinnt das Team, das die höchste Gewinnsumme erreicht hat.

1. Der Spielleiter nennt die Anzahl der möglichen Antworten, öffnet die Schieber über den mit "X" bezeichneten Feldern und liest die Frage 2 laut vor.
2. Der weitere Spielverlauf entspricht Runde 1, mit Ausnahme der Wertung: Die Gewinnsummen werden verdoppelt. Nennt zum Beispiel ein Kandidat eine Antwort, die 35 Punkte wert ist, so legt der Spielleiter 70 Mark vor der Duellwand ab.

Runde 3: Großverdiener

Der Spielleiter bereitet die Duellwand für die dritte Frage vor: Er schließt alle Schieber und dreht das Wählrad auf Position 1; Dann nimmt er die Karte aus dem Raster und faltet es in die andere Richtung ohne daß die Kandidaten Einblick haben (Rechts oben muß jetzt ein großes "B" zu sehen sein); Der Spielleiter steckt die Karte so in das Raster, daß rechts oben ZUM SPIELLEITER lesbar ist.

1. Der Spielleiter nennt wieder die Anzahl der möglichen Antworten, öffnet die Schieber über den X-Feldern und liest dann die dritte Frage vor.
2. Das Spiel wird fortgesetzt, wie unter Runde 1 beschrieben.

3. Einzige Ausnahme: Die Gewinnsummen werden verdreifacht. Nennt zum Beispiel ein Kandidat eine Frage, die 21 Punkte wert ist, so legt der Spielleiter 63 Mark vor der Duellwand ab.

Runde 4: Finale

Nach Abschluß der dritten Frage folgt jetzt das Finale.

Der Spielleiter schließt alle Schieber. Dann dreht er das Wählrad auf Position 2.

1. Der Spielleiter liest die Finalfrage 1 vor und öffnet den rechten und linken Schieber in der oberen Reihe. Sechs Antworten auf die erste Finalfrage sind dort zu lesen.

4. Lösen Sie das Wählrad aus dem Rahmen und setzen Sie es in die Öffnung (siehe Abb. 3).

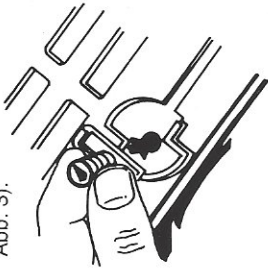


Abb. 3

5. Legen Sie das dünnere Rasterfeld passend auf die Duellwand (der Griff des Wählrads muß herausstehen) und drücken Sie es fest.
6. Setzen Sie jetzt rechts und links die Standfüße auf das Rasterfeld. Die Aussparung muß genau zwischen den beiden Haltenasen sitzen; schieben Sie dann den Standfuß nach oben, bis er einrastet (siehe Abb. 4).

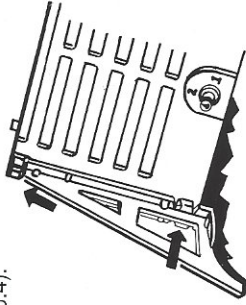


Abb. 4

7. Lösen Sie jetzt noch drei Marker vom Rahmen und legen Sie sie bereit.

8. Abbildung 5 zeigt, wie die Karten gefaltet und in die Duellwand eingesteckt werden. Das kürzere Teil der gefalteten Karte muß oben auf dem längeren Kartenteil liegen.

9. Stellen Sie das Wählrad auf Position 1; dann erscheinen die Antworten auf Frage 1 in den Fenstern. Achten Sie darauf, daß die Karte bis zum unteren Anschlag eingesteckt ist.

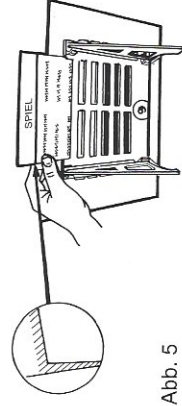


Abb. 5

FAMILIEN DUELL

Das Quiz für
Familien mit Ideen!

Wichtig! Bitte Aufbewahren. Verbraucher-Service!

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt etwas nicht in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie bitte kurz an die nachstehende Anschrift:

Deutschland:	Österreich:	Schweiz:
Kenner Parker	Hasbro Österreich	MB (Switzerland) AG
Verbraucherservice	Verbraucherservice	Verbraucherservice
Klöcknerstraße 1,	IZ Nö Süd	allebreitengartenstraße 2
D-6054 Rodgau 3	Objekt 58 B5/II	CH-8968 Mutschellen
	Straße 7	
	A-2355 Wiener Neudorf	



Vertrieb in Deutschland durch den Kenner Parker Geschäftsbereich der Hasbro Deutschland GmbH, Klöcknerstraße 1, D-6054 Rodgau 3.
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, IZ Nö Süd, Objekt 58 B5/II, Straße 7, A-2355 Wiener Neudorf.
Vertrieb in der Schweiz durch Kenner Parker, Postfach 19, CH-8968 Mutschellen.

© 1992 The New Family Company Inc. FAMILIENDUELL is produced
in association with Mark Goodson Productions and Fremantle International.
RTL Logo © 1992 RTL Programmarketing

06916/D/392

FAMILIEN DUELL

Das Quiz für
Familien mit Ideen!

