Hätten Sie's gewusst?

Ein Fragespiel mit

HEINZ MAEGERLEIN

als Quizmeister.

Als spannendes Fernsehspiel findet „Hätten Sie's gewusst?" stets begeisterte Zuschauer.

Als NORIS-Spiel bringt es fesselnde Unterhaltung in die Familie und den Freundeskreis.

Für dieses Fragespiel wurden elf Gebiete des Wissens ausgewählt. In der beliebten Fernsehreihe werden jeweils acht Wissensgebiete verwendet; es bleibt den Spielern überlassen, sich ebenfalls auf acht Gebiete nach Wahl zu beschränken, oder die elf zu verwenden.

Jedes Fachgebiet ist durch ein Bild-Deckkärtchen gekennzeichnet: Es sind die Original-Abbildungen aus den Sendungen des Deutschen Fernsehens, geschaffen von dem bekannten Zeichner Manfred Schmidt.

Zu jedem Deckblatt gehören elf Frage=Antwortkärtchen, und jede Karte ist zweiseitig bedruckt.

Bei dem Fragespiel im Deutschen Fersehen sitzen die beiden Kandidaten getrennt in schalldichten Kabinen; sie sind vom Quizmeister durch eine Sprechanlage zu erreichen, und dadurch kann jedem von ihnen die gleiche Frage nacheinander gestellt werden. Für das NORIS-Spiel mussten die Fragegruppen I und II, die gleichwertig sind, geschaffen werden, weil beide Kandidaten jede Frage gleichzeitig hören und der Zweitgefragte dadurch mehr Zeit zum Antworten haben würde.

Zu Anfang des Spieles wird festgelegt, dass Spieler „A" die Fragegruppe I und Spieler „B" die Fragegruppe II zugeteilt bekommt, oder umgekehrt. Beim nächsten Spiel darf dann gewechselt werden.

Das NORIS-Spiel bringt die Originalfragen und -Antworten der beliebten Fernsehsendung.

Innerhalb jeder Gruppe jedes Fachgebietes folgen sich die Fragen nach dem Grad der Schwierigkeit, sodass also 1 jeweils

die leichteste, 11 die schwerste Frage des betreffenden Gebietes ist.
Die Zahl der Teilnehmer ist beliebig. Sind nur zwei Personen zugegen, so ist jeder des anderen Quizmeister.

Bei drei und mehr Teilnehmern hat einer die Aufgabe des Quizmeisters zu übernehmen, und zwei die der Befragten, der Kandidaten. Die nicht beschäftigten Teilnehmer haben das reizvolle Vergnügen, als Zuschauer und Zuhörer zu fragen:

HÄTTEN WIR'S DENN GEWUSST ??

Zu Beginn des Spieles werden vom Quizmeister zwei schwarze Steine mit verschiedenen Zahlen aufgenommen und verdeckt auf den Tisch gelegt. Jeder Kandidat nimmt einen Stein.
Wer die höhere Zahl hat, ist Spieler „A", der andere Spieler „B".
Nun wählt A ein Fachgebiet; ihm folgt Spieler „B".

Die Deckkärtchen dieser zwei Wissensgebiete werden vom Quizmeister beiseite, die übrigen Kärtchen verdeckt aufeinander gelegt und gut gemischt. Die Reihenfolge der übrigen Fachgebiete wird bestimmt, indem A und B abwechselnd ein Deckkärtchen nach dem anderen ziehen.

Der Quizmeister fragt Spieler „A", welchen Schwierigkeitsgrad er sich wünscht. Die Antwort kann mündlich erfolgen, oder stumm durch ein Fingerzeichen, welches dem Spieler „B" verborgen bleibt. Daraufhin entnimmt der Quizmeister das entsprechende Frage=Antwortkärtchen und stellt die Frage. Dann wendet sich der Quizmeister an B, lässt ihn den Schwierigkeitsgrad wählen und stellt wieder die entsprechende Frage.

Das Spiel „Hätten Sie's gewusst?" stammt aus Amerika, wo es unter dem Titel „Twenty-One" = „Einundzwanzig" bekannt ist. Es kommt für beide Spieler darauf an, vor dem anderen 21 Punkte zu erreichen.

Dabei werden die Fragen addiert; diese Werte sind dieselben wie die Schwierigkeitsgrade, die in arabischen Ziffern rechts oben auf den Fragekärtchen hinter den römischen Gruppenziffern stehen. Hatte A die Werte 3 und 4 erreicht, so sind das 7 Punkte. Der Quizmeister legt auf dem kleinen Pult - verdeckt für die Spieler - die Ziffer 7 auf. Im Fernsehen werden die Punkte auf Tafeln festgehalten, die von Assistentinnen an die Kabinen gehängt werden; sie sind von den Kandidaten nicht einzusehen.

Gibt der Kandidat, nachdem ihm eine Bedenkzeit von einer Minute gelassen wurde, keine oder eine falsche Antwort, so wird der Wert dieser Frage von den vorher erreichten Punkten abgezogen.
Abgezogen wird immer nur bis NULL; Minuspunkte gibt es nicht, und nachträglich wird nicht abgezogen. Wer zuerst 21 Punkte oder mehr erreicht, hat gewonnen. Die Punkte des Siegers errechnen sich aus dem Unterschied zwischen seinen 21 Punkten — die Punkte über 21 werden nicht gezählt — und der Punktzahl des Gegners; z. B. 21 : 16 ergibt 5 Siegerpunkte. Die Höhe der Siegpunkte deutet natürlich auch den grösseren oder geringeren Wert des Sieges an.

Aber es ist zu beachten: Ist A - der zuerst Gefragte - der Glückliche, so muss B noch einmal eine letzte Frage bekommen, damit ihm die gleiche Anzahl Fragen die gleiche Gewinnchance bietet.

Hatte, nachdem beiden Kandidaten aus jedem Fachgebiet eine Frage gestellt worden ist, keiner von ihnen 21 Punkte erreicht, so ist das Spiel unentschieden. — Hatten A und B je 21 Punkte erreicht, so wird die Entscheidung vom Quizmeister herbeigeführt: Er nimmt das nächste - nach Möglichkeit noch nicht behandelte - Fachgebiet und stellt seine Fragen an beide Kandidaten **gleichzeitig**. Er beginnt beim höchsten Schwierigkeitsgrad und geht die Fragen rückwärts über zehn, und notfalls weiter. Wer zuerst richtig antworten kann, ist SIEGER. Fragen, die in diesem Spiel schon gestellt wurden, sind nicht mehr zugelassen.

Es kann vereinbart werden, dass zum Schluss der Gewinner einen Gegenstand erhält.

Einfallsreiche Spieler werden sich selbst neue Fachgebiete für

„HÄTTEN SIE'S GEWUSST?"

stellen können. Da gibt es Geburtstage in der Familie; Namen von Bekannten und Nachbarn; die Mädchennamen verheirateter Frauen; die Haarfarbe, die Augenfarbe von Bekannten, ihre Adressen, die Marken und polizeilichen Kennzeichen ihrer Autos, ihre Lieblingsblumen: Kurz alles, was die uns umgebenden Menschen betrifft, kann benutzt werden, um

das NORIS-Spiel „HÄTTEN SIE'S GEWUSST?"

zu erweitern.

Auch durch Scherzfragen, wie

„Was ist der Unterschied von ....?"
„Worin gleichen sich ....?"

kann das Fragespiel ausgebaut werden.

In Kürze erscheinen neue Frage=Antwortkärtchen.
Bitte, bestellen Sie diese über den Handel.

NORIS