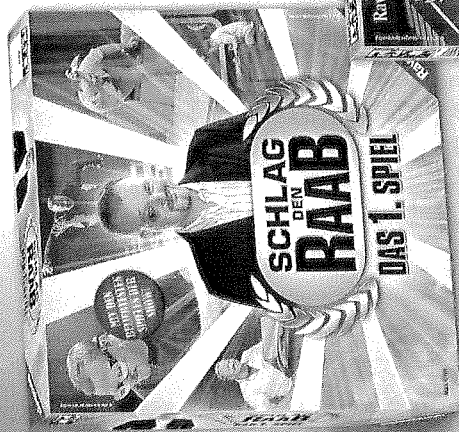


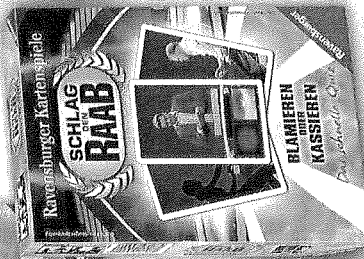
Nimm die Herausforderung an!



Schlag den Raab – Das 1. Spiel

Jetzt auch zu Hause mit Freunden erleben! Wie in der bekannten TV-Show treten die Spieler in bis zu 15 duellen gegeneinander an. Und wie in der Show wird ihnen dabei alles an Wissen, Schnelligkeit, Wissen, Geschick und Mut zum Erfolg Weis. Über 10 Spielarten sind im Spiel enthalten. Viele stimmen direkt aus der Show, andere sind brandneu. Diese Spielesammlung sorgt für Abwechslung und Hochspannung.

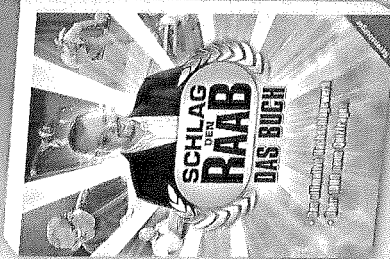
Artikel-Nr.: 27227 3



Blamieren oder Kassieren

Das beliebte TV-Quiz jetzt auch für zu Hause! Im spannenden Wissensduell treten die Spieler gegen den selbst ernannten „Stefan“ an. Wer viel weiß und schneller auf den Buzzer schlägt, sammelt viele Euros.

Artikel-Nr.: 27183 2



Schlag den Raab – Das Buch

Ein Muss für jeden Fan!

Alles in einem Buch, viele facts rund um die Show, über 1000 neue Fragen aus den zehn beliebtesten Quizspielen, alle Spiele der Sendung auf einem Schlag und die lustigsten Dialoge zum Nachspielen.

ISBN 978-3-473-55332-7

© & © Raab TV-Produktion GmbH, lizenziert durch Brainpool Artist und Content Services GmbH
© 2011 Ravensburger Spieleverlag GmbH

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

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

SCHLAG DEN RAAB DAS 2. SPIEL

Ein schlagkräftiges Duell für 2 bis 6 Spieler ab 12 Jahren

Autoren: Max Kirps
Design: Ideentfabrik
Redaktion: Philipp Sprick

Liebe Spieler,
lasst euch von der Materialfülle und der umfangreichen Anleitung nicht abschrecken. Um loszulegen braucht ihr nur die Grundregeln zu lesen.
Lest die Regeln des jeweils nächsten Spiels erst kurz bevor ihr es spielt. Dort steht dann auch, welches Material ihr für dieses Spiel benötigt.
(Und nun: Viel Spaß bei „Schlag den Raab 2“!)

Inhaltsverzeichnis

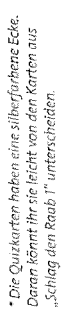
Seite	Seite
Spielmaterial	2
Grundregeln	2
Spielidee	4
Vorbereitung	4
Spielablauf	4
1. Spiel auswählen	4
2. Kandidat auswählen	5
3. Spielen	5
4. Punkte vergeben	5
Spielende	5
Regelergänzungen für 2 und 6 Spieler	5
Die einzelnen Spiele	6
Abraumen	6
Armburst	6
Balancieren	7
Ball saugen	7
Ball weichen	8
Bibboquett	8
Blamieren oder Kassieren ¹	8
Bücher tragen	9
Die Theke	9
Elfmeterschießen	10
Entfernungen	10
Fremdsprachen ²	10
Geld fuhlen ³	11
Hoch-Stapler ⁴	11
Knobeln	12
Kopfrechnen ⁵	12
Kreisel ⁶	12
Kugellabyrinth	13
Länderumrisse ⁷	13
Lieder malen ⁸	14
Marinakäfer ⁹	14
Medienbälle	15
Mikado	16
Pachisi ¹⁰	16
Schachtelträger ¹¹	17
Schatzen	17
Schieben schnappen	17
Sortieren	18
Squash	18
Stäbchenessen	19
Stimmt's?	19
Strippentzieher	20
Suchmaschine 1 + 2	20
Turm bauen	21
Was fehlt?	21
Wer weiß mehr? ¹²	22
Wo liegt was?	22
Wörter rückwärts ¹³	23
Zungenbrecher	23

¹ = Ab drei Personen Spielbar

² = Extraspiele mit Materialien aus „Schlag den Raab 1 + 2“

Ravensburger

Wichtig: Einige Stanztafeln befinden sich **anfangs unterhalb** des Schachteleinsatzes!



* Die Quizkarten haben eine silberfarbene Ecke. Daran könnt ihr sie leicht von den Karten aus „Schlag den Raab 1“ unterscheiden.

2

!gireiwhtes nöhes znaG

- wer zuerst 2 siegpunkte hat, gewinnt das Spiel.

Die Quizfragen und -antworten sind auf dem zu Redaktionsschluss aktuellen Stand (Februar 2011).

Wer weiß mehr?

Das Spiel für Alleswisser!

- Ihr benötigt:
- Punkteleiste und 2 Spielfiguren
 - Quizkarten 76-87

Der Moderator nimmt sich die Quizkarten. Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste.

So geht's:

- Der Moderator liest die erste Frage der Quizkarte vor. Auf jede Frage gibt es eine festgelegte Anzahl von richtigen Antworten.
- Die Spieler beantworten die Frage abwechselnd. Der Startspieler beginnt.
- **Richtige Antwort:** Der Gegenspieler ist an der Reihe und muss antworten.
- **Falsche, doppelte oder keine Antwort:** Der Gegenspieler erhält 1 Punkt und die Frage geht aus dem Spiel.
- Alle richtigen Antworten der Frage wurden genannt. Es wird kein Punkt vergeben. Die Frage geht aus dem Spiel.
- Anschließend stellt der Moderator die nächste Quizfrage. Punkte bei der ersten Frage Spieler A als Erster antworten, beginnt nun Spieler B usw.
- Wer zuerst 3 Punkte hat, gewinnt.

Wo liegt was?

Das Spiel für Globetrotter!

- Ihr benötigt:
- Punkteleiste und 2 Spielfiguren
 - Weltkarte (zweitellig)
 - Quizkarten 88-93
 - 3 Holzwürfel (je 1x Rot, Blau und Grau)

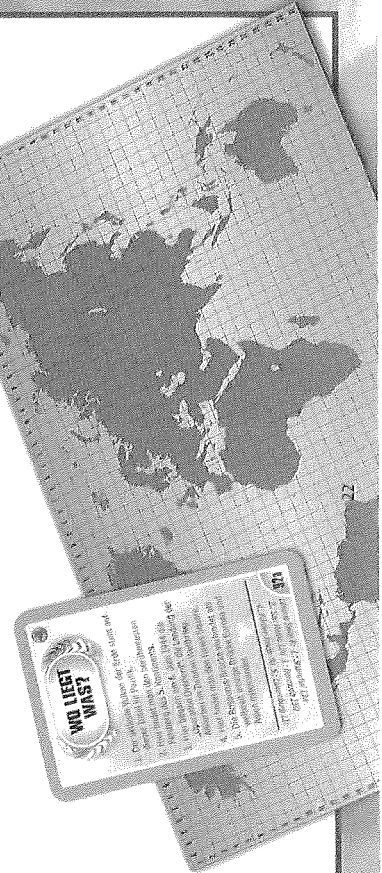
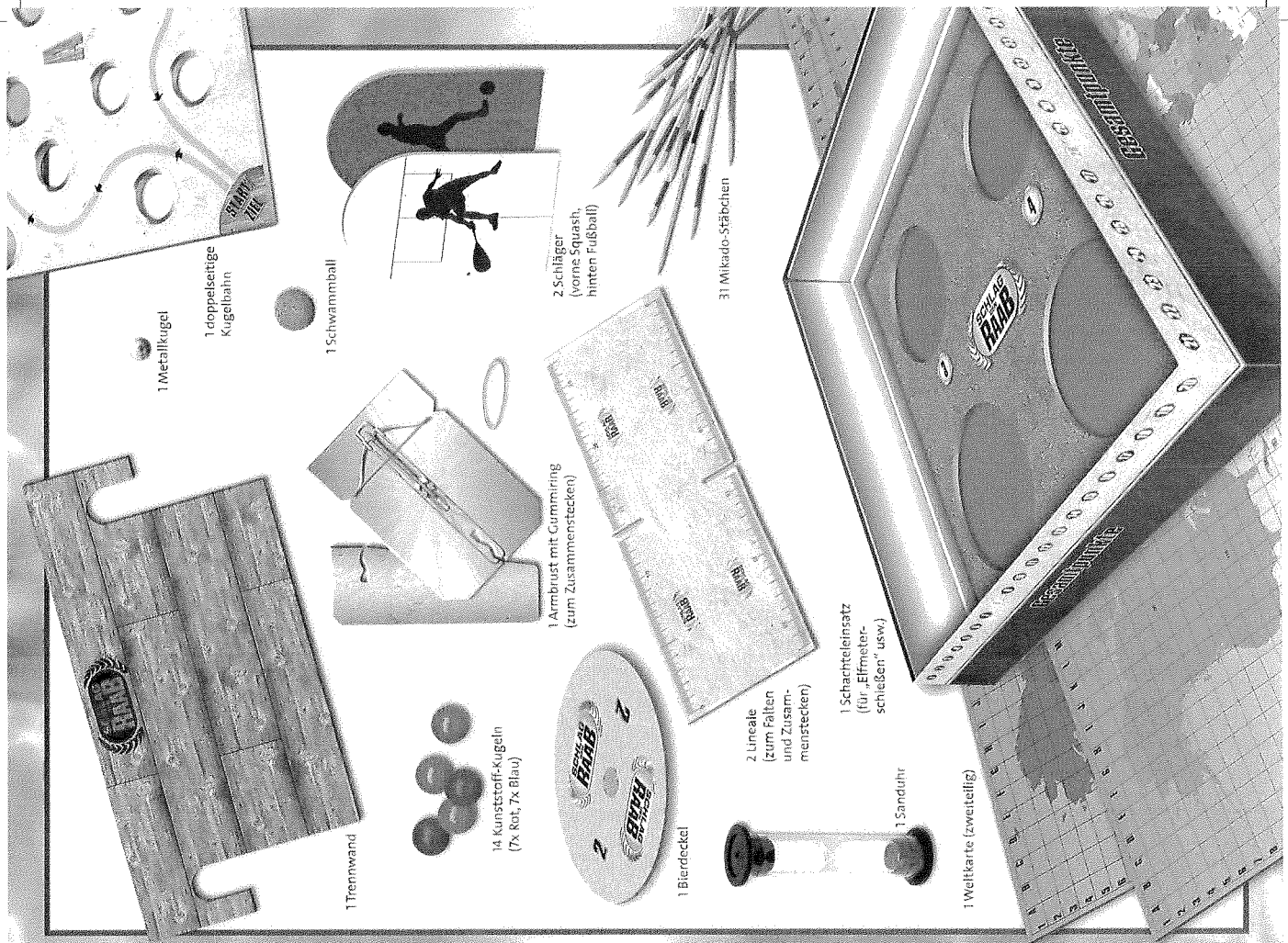
Der Moderator legt die zweitellige Weltkarte so auf den Tisch, dass die Seite mit den ausschließlich grünen Landflächen sichtbar ist. Beide Spieler sollten sie gleich gut erreichen können. Dann nimmt sich der Moderator die Quizkarten und den grauen Holzwürfel. Die Spieler erhalten jeweils den Holzwürfel ihrer Farbe. Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste.

So geht's:

- Der Moderator liest die erste Frage der Quizkarte vor. Darin wird immer nach einem Ort gefragt.
- Die Spieler setzen ihren Holzwürfel in das Quadrat, in dem der Ort ihrer Meinung nach liegt. Sobald sie ihren Holzwürfel gesetzt haben, dürfen sie ihn nicht mehr verschieben.
 - Ist ein Quadrat bereits vom Holzwürfel des Gegenspielers besetzt, darf der Spieler seinen Holzwürfel dort nicht mehr hinstellen. Wer zuerst kommt, mahlt zuerst ...
 - Lassen sich die Spieler zu lange Zeit, zählt der Moderator langsam von 5 herunter. Wer bei „0“ noch nicht gesetzt hat, hat diese Runde Pech gehabt.
- Haben beide Spieler gesetzt, stellt der Moderator den grauen Holzwürfel in das Lösungsquadrat (siehe Quizkarten-Rückseite). Dann überprüft er, wer näher an der Lösung liegt. Dazu zählt er den Abstand in Quadraten (nicht diagonal).
- Wer näher liegt, rückt auf der Punkteleiste 1 Feld vor. Liegen beide Spieler gleich weit vom Lösungsort entfernt, erhält keiner den Punkt.
- Anschließend stellt der Moderator die nächste Frage usw.
- Wer zuerst 4 Punkte hat, gewinnt.

Hinweis:

Anhand der Weltkugel in der rechten oberen Ecke könnt ihr die Karten leicht von den „Wo liegt was“-Fragen aus *Schlag den Raab 1* unterscheiden.



Grundregeln

Spielidee

Ein Spieler schlüpft in die Rolle von Stefan Raab. Seine Mitspieler bilden das Kandidaten-Team und treten abwechselnd in bis zu 15 verschiedenen Spielen gegen Stefan an. Wie in der TV-Show gibt es für jedes gewonnene Spiel Punkte. Die Partei, die am Spielende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Vorbereitung

- Löst vor dem ersten Spiel alle Stanzteile vorsichtig aus den Rahmen.
- Steckt die beiden Spielauswahl-Kreise zusammen (siehe Abbildung).
- Für Schlag den Raab 2 benötigt ihr den normalen Kreis. Besetzt ihr auch die 3 Extraspiele, für die ihr Material aus beiden Ausgaben benötigt. Ihr und so aus über 70 verschiedenen Spielen auswählen. Auf diesem findet ihr im Inhaltsverzeichnis auf Seite 1 mit einem * gekennzeichnet.
- Legt die Schachtelunterseite auf den Tisch. Legt die beiden farbigen Punkteanzeiger und eine graue Klemme als Rundenanzeiger daneben. Der Rundenanzeiger markiert später die Anzahl gespielter Spiele, die Punkteanzeiger markieren den Gesamtpunktestand auf dem Schachtelrand.
- Legt die Punkteleiste vor die Schachtel und stellt beide Spielfiguren auf das Feld „0“ ihrer Farbe. Mit ihnen werden die Punkte innerhalb der einzelnen Spiele markiert.

Stefan

Einigt euch zunächst darauf, wer von euch als Stefan tritt. Er stellt den Stefan-Aufsteller vor sich auf den Tisch (kleinen Aufstellfuß verwenden) und erhält 1,2 oder 3 Wild Cards (je nach Spielform; siehe unten). Zu Stefan gehören alle blauen Spielmaterialien.

Kandidaten

Alle anderen Spieler bilden gemeinsam das Kandidaten-Team. Jeder von ihnen nimmt sich eine Teamplayer-Karte und legt sie mit der Teamseite nach oben vor sich ab. Spielen weniger als 4 Kandidaten, legt ihr die übrigen Teamplayer-Karten einfach beiseite. Die Kandidaten spielen immer mit Rot.

Moderator

Für jedes Spiel gibt es wie in der TV-Show einen Moderator. Er wählt das Spiel aus, entscheidet in Zweifelsfällen und vergibt die Punkte. Und wenn er möchte, kommentiert er das Duell... Der Moderator wird vom Kandidaten-Team gestellt und muss, solange er sein Amt innehat, unparteiisch sein. Für Spiel Nummer 1 wählt ihr den Moderator frei aus dem Team. Danach wird immer derjenige der nächste Moderator, der gerade gegen Stefan angetreten ist. Der jeweils aktuelle Moderator erhält den Matthias-Aufsteller (kleinen Aufstellfuß verwenden).

Spielform

Bevor es losgeht, einigen sich die Spieler noch darauf, wie viele Spiele sie in dieser Partie maximal spielen möchten.

- Davon hängt die Spieldauer ab:
- „Ratzfatz“: bis zu 3 Spiele (= 1 Wild Card für Stefan), Spieldauer ca. 45-60 Min.
- „Medium“: bis zu 10 Spiele (= 2 Wild Cards für Stefan), Spieldauer ca. 75-90 Min.
- „Showtime“: bis zu 15 Spiele (= 3 Wild Cards für Stefan), Spieldauer ca. 100-120 Min.

Spielablauf

1. Spiel auswählen
2. Kandidat auswählen
3. Spielen
4. Punkte vergeben

1. Spiel auswählen

Steckt als Erstes den grauen Rundenanzeiger auf das schwarze Feld „Spiel 1“ auf den Schachtelrand.

Spielkategorien

Es gibt 3 Spielkategorien:

- Action & Risiko (Schwarz)
- Glück & Geschick (Silber)
- Knobeln & Köpfchen (Orange)

Welche Kategorie gespielt wird, zeigt euch der Rundenanzeiger. Jedes Feld zeigt die Farbe einer Kategorie. Zu Beginn steckt der Anzeiger auf dem schwarzen Feld „Spiel 1“. Das erste Spiel kommt also aus der schwarzen Kategorie Action & Risiko. Nach dem Spiel rückt der Anzeiger auf das silberfarbene Feld „Spiel 2“. Spiel 2 kommt also aus der silbernen Kategorie Glück & Geschick etc.

Turm bauen

Stopfen bis der Turm fällt!

Ihr benötigt:

- 30 Holzwürfel
- Zuschlagkarte

Jeder Spieler erhält 15 Holzwürfel (die Farbe spielt keine Rolle). Die Zuschlagkarte wird für beide Spieler gut erreichbar ausgelegt.

So geht's:

- Die Spieler bauen einen gemeinsamen Turm. Der Startspieler beginnt mit seinem ersten Stein und legt ihn für beide Spieler gut erreichbar auf den Tisch.
- Anschließend berührt er die Zuschlagkarte als Zeichen, dass sein Zug beendet ist.
- Jetzt ist der Gegenspieler an der Reihe. Er legt seinen Stein auf den Stein des Gegners und berührt danach ebenfalls leicht die Zuschlagkarte.
- Auf diese Weise bauen beide Spieler abwechselnd den Turm immer höher, bis dieser irgendwann einstürzt.
- Der Spieler, in dessen Zug der Turm einstürzt, verliert.

Hinweis:

Die Spieler dürfen nur mit einer Hand bauen. Sie dürfen – während sie an der Reihe sind – den Turm mit dieser Hand auch begründen oder anders ausrichten.

Was fehlt?

Gut gemacht ist halb gewonnen!

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und 2 Spielfiguren
- 30 beliebige Gegenstände aus dem Spiel
- Sanduhr
- 2 Stifte und Papier

Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste. Beide Spieler erhalten Stift und Papier.

So geht's:

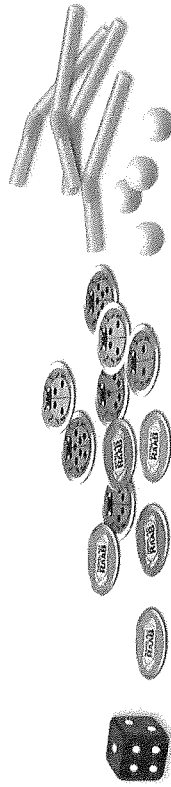
- Der Moderator sucht 30 beliebige Gegenstände aus der Spielschachtel heraus und breitet sie auf dem Tisch aus.
- Anschließend dreht er die Sanduhr um. Die Spieler dürfen sich alle ausliegenden Gegenstände genau einprägen, bis die Sanduhr durchgelaufen ist.
- Dann verlassen die Spieler kurz den Raum.
- Der Moderator nimmt nun 5 der ausliegenden Gegenstände vom Tisch und verbirgt sie gut vor neugierigen Blicken.
- Anschließend kommen die Spieler zurück.
- Nun dreht der Moderator erneut die Sanduhr um. Beide Spieler müssen die fehlenden 5 Gegenstände aufschreiben, bis die Sanduhr durchgelaufen ist.
- Ist die Sanduhr durchgelaufen, lesen die Spieler nacheinander vor, welche Gegenstände ihrer Meinung nach fehlen.
- Anschließend zeigt der Moderator, welche Gegenstände er weggenommen hat. Für jeden richtigen Tipp erhält der Spieler auf der Punkteleiste 1 Punkt. Für jeden Fehler erhält der Gegner 1 Punkt.
- Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Punkten. Bei Gleichstand wird das Spiel wiederholt – diesmal mit einem höheren Schwierigkeitsgrad (siehe Hinweis).

Hinweis:

Um den Schwierigkeitsgrad des Spiels anzupassen, legt einfach am Anfang mehr oder weniger Gegenstände in die Tischmitte. Ihr könnt auch die Zahl der Gegenstände verändern, die der Moderator entfernt.

Das Spiel zu zweit:

Im Spiel zu zweit spielt ihr nacheinander. Ein Spieler bereitet jeweils die Auslage der Gegenstände für seinen Gegner vor.



Strippenzieher

Wer hat die bessere Reaktion?

- Ihr benötigt:
- Punkteleiste und 3 Spielfiguren
- Lineal und 2 große Aufstellfüße
- Bierdeckel
- Rote Wollschur
- Würfelbecher
- Würfel

2 Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste. Schiebt die beiden Aufstellfüße auf die schraffierten Flächen des Lineals und stellt das Lineal senkrecht auf den Tisch. Legt den Bierdeckel ca. 10 cm vor das Lineal. Bindet ein Ende der Wollschur um den Hals der dritten Spielfigur.

So geht's:

- Ein Spieler ist der Jäger. Er bekommt den Würfelbecher. Der andere ist der Strippenzieher und erhält die Wollschur mit der Spielfigur. Diese stellt er auf den Kreis in der Mitte des Bierdeckels. Das freie Ende der Wollschur hält er so in der Hand, dass die Schnur nur leicht durchhängt.
- Der Jäger hält den Würfelbecher mit der Öffnung nach unten über den Bierdeckel. Dabei darf der Becher die rot markierte „5“ auf dem Lineal nicht unterschreiten.
- Der Moderator würfelt. Bei einer 2, 3, 4 oder 5 geschieht nichts. Bei einer 1 oder 6 zieht der Strippenzieher so schnell wie möglich an der Wollschur, um die Spielfigur zu retten. Gleichzeitig versucht der Jäger, die Spielfigur mit dem Würfelbecher zu fangen, während sie noch auf dem Bierdeckel ist.
- Ist der Strippenzieher erfolgreich, bekommt er 1 Punkt auf der Punkteleiste. Ist der Jäger erfolgreich, bekommt dieser 1 Punkt.
- Anschließend wechseln beide Spieler die Rollen.
- Für eine falsche Reaktion bekommt jeweils der andere 1 Punkt. Als Fehler gilt:
 - Der Strippenzieher zieht die Spielfigur bei einer 2 bis 5 vom Bierdeckel komplett herunter.
 - Der Jäger lässt bei einer 2 bis 5 den Becher niedersinken, so dass er den Bierdeckel berührt. In diesen beiden Fällen werden die Rollen noch nicht getauscht.
- Wer zuerst 5 Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Strippenzieher zu zweit:

Beide Spieler würfeln abwechselnd, während sie gleichzeitig mit der anderen Hand die Wollschur bzw. den Becher halten.

Suchmaschine 1 + 2

Volltreffer gesucht!

- Ihr benötigt:
- Punkteleiste und 2 Spielfiguren
- Quizkarten 58-60
- 2 Stifte und Papier
- Internetzugang

Der Moderator entscheidet, ob ihr Suchmaschine 1 oder 2 spielt (siehe unten).

Er nimmt sich die Quizkarten. Die Spieler erhalten jeweils Stiff und Papier.

Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste.

So geht's:

- Der Moderator liest einen Begriff der Quizkarte vor. Die Spieler ergänzen diesen Begriff so, dass er in einer Internet-Suchmaschine möglichst viele Treffer erzielt.
- Dazu müssen sie das Ausgangswort um mindestens 3 Buchstaben verlängern. Aus „Auto“ könnte so beispielsweise „Autoreifen“.
- „Autobahn“, aber auch „Autoren“, werden. Die Schreibweise des Ausgangsworts darf dabei nicht verändert werden (also z.B. nicht aus „Brot“, „Bräuterei“ oder aus „Wahl“, „Waffeng“ machen). Das Ausgangswort muss immer am Wortende verlängert werden.
- Die Spieler haben 20 Sekunden Zeit, um ihr Wort zu notieren. Der Moderator zählt die Sekunden laut herunter (oder nimmt eine Stoppuhr oder Ähnliches).
- Anschließend nennen die Spieler ihr Wort dem Moderator. Er gibt beide nacheinander in eine Suchmaschine ein. Wer von beiden Spielern mehr Treffer erzielt, bekommt auf der Punkteleiste 1 Punkt.
- Haben beide Spieler dasselbe Wort gebildet, wird mit dem Ausgangswort sofort eine weitere Runde gespielt. Dabei darf der zuvor gebildete Wortlauf nicht wieder verwendet werden, wohl aber dessen Mehrzahl usw.
- Danach liest der Moderator ein neues Ausgangswort vor usw.
- Wer zuerst 4 Punkte hat, gewinnt.

Suchmaschine 2:

Hier ist das Ziel, möglichst wenige Treffer zu erzielen. Es müssen aber mehr als 0 sein. Haben beide Spieler 0 Treffer, wird die Runde mit demselben Wort wiederholt (siehe oben). Alle anderen Regeln bleiben gleich.

Kreisel

Zur Spielauswahl nimmt der Moderator den Kreisel. Er ist aufgeteilt in 12 Felder. In jedem Feld steht aus jeder Kategorie ein Spiel. Der Moderator dreht den Kreisel mit einem kräftigen Schwung und hält ihn danach an, indem er mit dem Finger auf die kreisende Oberfläche tippt. Das Feld, auf das der Finger zeigt, gibt nun das Spiel aus der zuvor bestimmten Farbe an.

Beispiel: Der Rundenanzeiger steckt auf dem orangefarbenen Feld „Spiel 2“. Katrin dreht den Kreisel und tippt auf das Feld, in dem neben „Balancieren“ (Silber) und „Squash“ (Schwarz) das orangefarbene Spiel „Länderumrisse“ steht. Dies ist das nächste Spiel.

Das Spiel wurde in der Partie bereits gespielt? Wählt stattdessen das nächste Spiel dieser Farbe (im Uhrzeigersinn), das ihr noch nicht gespielt habt.

2. Kandidat auswählen

- Sobald das Spiel feststeht, entscheiden die Kandidaten, wer von ihnen in diesem Spiel für das Team gegen Stefan antreten soll.
 - Dabei stehen immer nur die Kandidaten zur Auswahl, deren Teamplayer-Karte noch offen liegt. (Zu Beginn der Partie sind dies noch alle Spieler.)
 - Nachdem ein Kandidat in einem Spiel angetreten ist, dreht er seine Karte um, so dass die Publikumsseite sichtbar ist. Er steht zunächst nicht mehr zur Auswahl. Erst wenn jeder Kandidat ein Spiel gespielt hat, drehen alle ihre Karte wieder um, so dass die Teamseite sichtbar ist. Ein Kandidat darf also immer erst dann erneut antreten, wenn auch alle seine Teamkollegen bereits einmal gespielt haben.
- **Wild Card:** Nun kann Stefan entscheiden, ob er eine Wild Card einsetzen möchte. Damit darf er einen anderen als den vom Kandidaten-Team ausgewählten Gegner bestimmen. Auch er besitzt dabei nur die Auswahl zwischen den Kandidaten, deren Teamplayer-Karte offen liegt. Nutzt Stefan eine Wild Card, kommt diese anschließend aus dem Spiel.

3. Spielen

In jedem Spiel darf die Partei (also Stefan oder das Team), die auf der Punkteleiste hinten liegt, entscheiden, wer beginnt. Bei Gleichstand darf entscheiden, wer die höhere Augenzahl würfelt. Die Regeln für die einzelnen Spiele findet ihr ab S. 6. Der Moderator liest sie jeweils vor dem aktuellen Spiel vor bzw. erklärt sie. Natürlich sollten die übrigen Teamkollegen ihren Kandidaten während des Duells immer ordentlich anteuern!

4. Punkte vergeben

Nach dem Spiel erhält die siegreiche Partei Punkte. Für Spiel Nummer 1 gibt es 1 Punkt, für Spiel Nummer 2 gibt es 2 Punkte usw. Ihr Punkteanzeiger wird um die entsprechende Anzahl Felder auf dem Schachtelrand vorgebracht. Anschließend wird der Rundenanzeiger auf das nächste Feld vorgebracht. Er zeigt zugleich an, aus welcher Kategorie das nächste Spiel kommt. Nun wählt ihr mit dem Kreisel wieder das nächste Spiel aus usw.

Spielende

Das Spiel endet sofort, sobald eine der beiden Parteien so viele Punkte hat, dass sie nicht mehr eingeholt werden kann. Diese Partei gewinnt.

Wie viele Punkte sie dafür benötigt, zeigt die Tabelle:

Ratzfatz	8 Punkte
Medium	28 Punkte
Showtime*	61 Punkte

*Steht es bei „Showtime“ nach 15 Spielen unentschieden, gibt es ein Stechen.
Wählt mit dem Kreisel ein Spiel aus der schwarzen Kategorie Action & Risiko.
Die Partei, die das Stechen gewinnt, ist Sieger des Spiels.

Die Punktefelder 8, 28 und 61 sind auf dem Schachtelrand farblich hervorgehoben.

Regelergänzungen (für 2 und 6 oder mehr Spieler)

2 Spieler:

Im Spiel zu zweit gibt es keinen Moderator. Wählt die Spieler jeweils abwechselnd mit dem Kreisel aus. Manche Spiele lassen sich erst ab 3 Spielern spielen. Sie sind auf dem Kreisel und in der Anleitung durch eine „3“ gekennzeichnet. Wählt in diesem Fall ein neues Spiel aus.
Da der Kandidat für jedes Spiel von vornherein feststeht, benötigt ihr weder die Teamplayer-Karten noch die Wild Cards. Ledet bei Quizspielen die Fragen abwechselnd vor. Nehmt dabei für jede Frage eine neue Karte.

Teamspiel (ab 6 Spielern):

In größeren Runden könnt ihr Schlag den Raab auch mit zwei Teams spielen. „Kandidaten-Team“ gegen „Team Stefan“. Sobald das Spiel feststeht, entscheiden beide Teams, wer von ihnen antritt. Der Moderator stellt entweder beide Teams abwechselnd oder ihr wählt vorab einen „hauptamtlichen“ Moderator. Da er in diesem Fall zu keinem Team gehört, darf er die Spiele frei auswählen, um so die Partie besonders spannend zu gestalten. Die Teamplayer-Karten und Wild Cards benötigt ihr in der Team-Variante nicht.

Die einzelnen Spiele

(in alphabetischer Reihenfolge)

Wichtig! Bei manchen Spielen geht es hoch her ... Vergewissert euch also immer vor Spielbeginn, dass durch das jeweilige Spiel keine Gegenstände beschädigt oder Personen gefährdet werden können.
Die für die Spiele benötigten Materialien, die nicht im Spiel enthalten sind, sind jeweils kursiv gesetzt.

Abräumen

Werfen, sammeln, fangen!

- Ihr benötigt:**
- 7 Spielfiguren
 - Punkteleiste
 - 1 Lineal
 - Weißer Ball

Stellt 5 Spielfiguren wie abgebildet an eine Seite des Tisches. Der Abstand zwischen den Figuren an den Ecken sollte etwa 25 cm betragen. Nehmt zum Abmessen einfach das Lineal. Die 2 übrigen Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste. Der Startspieler erhält den zusammengesteckten weißen Ball.

So geht's:

- Die Spieler sind abwechselnd 5 Mal an der Reihe.
- Der Startspieler setzt oder stellt sich vor die Figuren und wirft den Ball in die Höhe. Solange der Ball in der Luft ist, schnappt er sich so viele der 5 Figuren wie möglich. Anschließend fängt er den Ball mit derselben Hand wieder auf, mit der er ihn geworfen und die Figuren eingesammelt hat.
- Für jede so eingesammelte Figur erhält er 1 Punkt auf der Punkteleiste.
- Fängt er den Ball nicht auf, bevor dieser den Tisch, Boden etc. berührt, erhält er keinen Punkt. Wie viele Figuren er in diesem Fall eingesammelt hatte, ist egal.
- Anschließend setzt oder stellt sich der Gegenspieler an der Reihe. Die Figuren werden wieder aufgebaut, er erhält den weißen Ball usw.
- Wer nach 5 Versuchen die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand geht das Spiel so lange weiter, bis ein Spieler in einem Durchgang mehr Punkte erzielt als sein Gegner.

Hinweis:

Wollt ihr das Spiel vereinfachen, dürft ihr mit beiden Händen werfen, einsammeln und fangen.

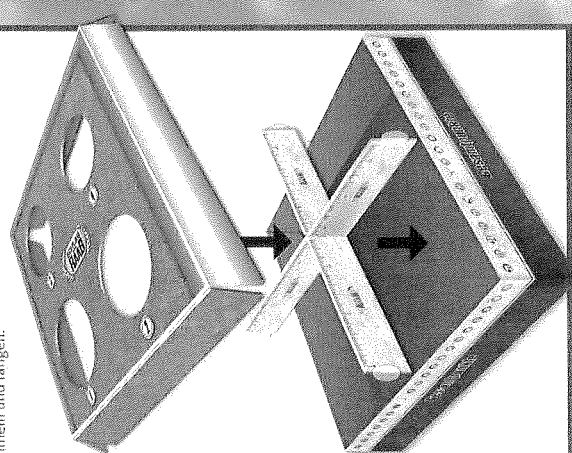
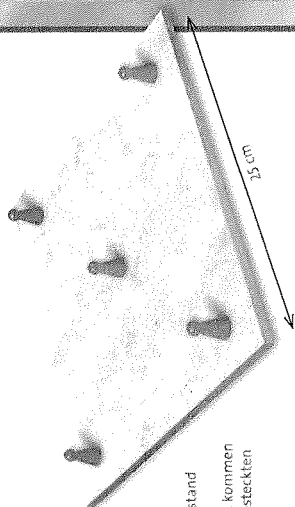
Armbrust

Zielen, schießen und punkten!

- Ihr benötigt:**
- Schachtelboden
 - Schachteleinsatz
 - 2 Lineale
 - 4 große Aufstellfüße
 - Lorbeerkranz
 - Armbrust mit Griff
 - Gummiring
 - Je 7 Schnipp-Chips in Blau und Rot

Aufbau Zielscheibe:

Steckt zuerst die beiden Lineale zusammen. Steckt die 4 Aufstellfüße auf die schraffierten Flächen an den Lineal-Enden. Legt die zusammengesteckten Lineale dann als Schachteileiler so in den leeren Schachtelboden, dass vier quadratische Felder entstehen. Klappt nun die Ränder des Schachteileinsatzes an den geritzten Seiten herunter, so dass sie gerade nach unten zeigen. Schiebt sie in die Schachtel hinein, bis die Ränder auf dem Schachtelboden aufliegen. Stellt die Schachtel dann hochkant (ca. 1 Meter von einem Tischende entfernt) so auf, dass man die Zahlen 1 bis 4 auf dem Schachteileinsatz lesen kann. Legt nun noch den Lorbeerkranz mittig an das Tischende.



- Ein Fehler liegt vor, wenn:
 - Der Ball beim eigenen Schlag den Deckel nicht trifft.
 - Der Ball nach dem Abprallen von der Schachtel den Tisch nicht mehr berührt.
 - Der Spieler den vom Gegner regelgerecht gespielten Ball nicht mehr erreicht, bevor er auf dem Fußboden aufkommt.
 - Nach einem Fehler gibt es erneut Angabe. Die Spieler wechseln sich mit der Angabe ab.
 - Wer zuerst 10 Punkte auf der Punkteleiste hat, gewinnt das Spiel.

Hinweis:

Macht vor Spielbeginn zur Übung ein paar Probeschläge, dann wird das Match noch spannender!

Stäbchenessen

Geduld, Geschick, Geschwindigkeit!

- Ihr benötigt:**
- Schachtelboden mit Einsatz
 - 2 Lineale
 - 4 große Aufstellfüße
 - Würfelbecher
 - 14 Kunststoff-Kugeln
 - 8 Mikado-Stäbchen
 - Sanduhr

Steckt zuerst die beiden Lineale zusammen, so dass ein Kreuz entsteht. Schiebt dann die 4 Aufstellfüße auf die schraffierten Flächen an den Lineal-Enden. Legt die zusammengesteckten Lineale als Schachteileiler so in den leeren Schachtelboden samt Einsatz, dass 4 quadratische Felder entstehen (siehe Abbildung). Legt die Schachtel zwischen beide Spieler gut erreichbar auf den Tisch, so dass eine Ecke zu jedem Spieler zeigt. Die Spieler erhalten die 7 Kugeln ihrer Farbe und legen sie in das Feld, das ihnen am nächsten ist. Stellt dann noch den Würfelbecher mit der Öffnung nach oben in eines der beiden übrigen leeren Felder.

So geht's:

- Jeder Spieler bekommt 4 Mikado-Stäbchen, von denen er je 2 auf beliebige Art und Weise in jede Hand nimmt. Probiert am besten verschiedene Handhabungen der Stäbchen aus.
- Sobald beide Spieler bereit sind, dreht der Moderator die Sanduhr um. Die Spieler haben nun eine Sanduhr lang Zeit, ihre Kugeln mit den Mikado-Stäbchen in den Würfelbecher zu bugsiieren.
- Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle eigenen Kugeln im Becher versenken hat und damit gewinnt, oder wenn die Sanduhr durchgelaufen ist. In diesem Fall gewinnt, wer mehr Kugeln im Becher versenken konnte. Bei Gleichstand wiederholt ihr das Spiel.

Hinweis:

- Die Kugeln dürfen nicht mit den Händen berührt werden. Sollte eine Kugel herunterfallen oder neben dem Würfelbecher landen, darf sie weiterhin nur mit den 4 Stäbchen transportiert werden. Ihr könnt euch aber natürlich zunächst auf andere eigene Kugeln konzentrieren.
- Achtet darauf, dass niemand durch die Spitzen der Mikado-Stäbchen verletzt wird!
- Tipp: Mit der traditionellen fernöstlichen Stäbchen-Handhabung werdet ihr in dem Spiel vermutlich nicht sehr weit kommen ...

Stimmt's?

Das kann doch nicht wahr sein! Oder vielleicht doch ...?

- Ihr benötigt:**
- Punkteleiste und 2 Spielfiguren
 - Quizkarten 61-68
 - Beide „Stimmt's?“-Chips

Die Spieler erhalten den „Stimmt's?“-Chip ihrer Farbe, der Moderator nimmt die Quizkarten. Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste.

So geht's:

- Der Moderator liest eine Aussage der ausgewählten Quizkarte vor.
- Die beiden Spieler überlegen, ob die Aussage stimmt. Dann legen Sie ihren Chip mit der Hand verdeckt so auf den Tisch, dass entweder die Seite mit dem grünen Haken (= stimmt) oder aber dem schwarzen „X“ (= stimmt nicht) oben liegt.
- Nachdem sich beide Spieler entschieden haben, nehmen sie die Hand vom Chip.
- Der Moderator löst die Aussage auf. Die Antwort findet sich auf der Rückseite der Karte.
- Wer falsch getippt hat, zieht auf der Punkteleiste um 1 Feld vor. (Haben beide falsch getippt, ziehen auch beide je ein Feld vor.)
- Der Moderator liest die nächste Aussage vor usw.
- Sobald ein Spieler auf Feld 3 der Punkteleiste zieht, verliert er.
- Bei Gleichstand (beide ziehen zugleich auf Feld 3) wird so lange weitergespielt, bis der Sieger feststeht.



Sortieren

Immer schön der Reihe nach ...

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und 2 Spielfiguren
- Quizkarten 69-75
- Zuschlagkarte
- Stift und Papier

Legt die Zuschlagkarte mittig zwischen den Spielern auf den Tisch. Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste. Der Moderator nimmt sich die Quizkarten. Beide Spieler erhalten Stift und Papier.

So geht's:

- Der Moderator liest die erste Aufgabe vor und nennt die 4 Dinge, die von den Spielern in die richtige Reihenfolge gebracht werden müssen. Danach legt er die Karte für beide Spieler leserbar auf den Tisch.
- Beide Spieler überlegen rasch, wie die richtige Reihenfolge der 4 Dinge lautet, und schreiben als Tipp die dazugehörigen Buchstaben auf (z.B.: A, C, D, B).
- Wer als Erster mit der Hand auf die Zuschlagkarte schlägt, darf seinen Tipp zeigen.
- Der Moderator nennt nun die richtige Reihenfolge. Sie steht auf der **Rückseite** der Quizkarte.
- Liegt der Spieler **richtig**, erhält er **2 Punkte**.
- Liegt er **falsch**, erhält der Gegner **1 Punkt**.
- Anschließend liest der Moderator die nächste Aufgabe von einer neuen Quizkarte vor. Dies gilt auch, falls bei einer Frage kein Spieler lösen möchte.
- Wer nach 4 Fragen vorne liegt, gewinnt. Bei Gleichstand wird weitergespielt, bis ein Spieler in Führung liegt.

Sortieren zu zweit:

Im Spiel zu zweit braucht ihr die Zuschlagkarte nicht. Beide Spieler müssen ihren Tipp aufschreiben. Anschließend werden beide auf ihre Richtigkeit überprüft. So kann ein Spieler pro Durchgang bis zu 3 Punkte erhalten (bei richtigem eigenem Tipp und falschem Tipp des Gegners).

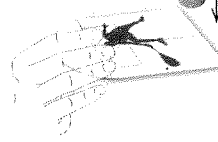
Squash

Matchball mit Schwammball

Ihr benötigt:

- Schachteldeckel und -boden
- 2 Schläger
- Schwammball
- Punkteleiste und 2 Spielfiguren

Legt zunächst den Schachtelboden etwas mehr als 1 Meter vom (schmalen) Tischende entfernt mittig auf den Tisch. Stülpt dann den Schachteldeckel seitlich über den Schachtelboden, so dass die Vorderseite des Deckels aufrecht stehend zu den Spielern zeigt (siehe Abbildung). Beide Spieler nehmen sich einen Schläger. Der Startspieler erhält den Schwammball. Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste.



So geht's:

- Der Startspieler hat die erste Aufgabe. Er legt den Ball in der Nähe des Tischrands vor sich auf den Tisch und nimmt seinen Schläger wie abgebildet in die Hand. Sein Gegner stellt sich mittig mit Schläger neben ihm bereit.
- Dann schlägt der Startspieler den Ball gegen den Deckel. Der Ball darf dabei nur einmal mit dem Schläger berührt werden, muss anschließend gegen den Deckel rollen/liegen und nach dem Abprallen mindestens einmal den Tisch berühren.
- Der Gegner versucht nun, diesen Ball zu spielen. So spielen beide abwechselnd den Ball gegen den Deckel, bis ein Spieler einen Fehler macht und dadurch der Gegner punktet.

Aufbau Armbrust: Spannt den Gummiring dort über die Armbrust, wo die beiden seitlichen Einkerbungen sind. Steckt dann den Griff auf die hintere Einkerbung. Jeder Spieler erhält die 7 Schnipp-Chips seiner Farbe.

So geht's:

- Die Spieler versuchen abwechselnd, ihre Chips mit der Armbrust in die Ziellöcher zu schießen, um so möglichst viele Punkte zu erzielen.
- Der Startspieler nimmt sich die Armbrust. Er stützt seinen Ellenbogen innerhalb des Lorbeerkranzes auf dem Tisch ab. Dann legt er einen Chip auf die Armbrust vor das Gummiband. Mit der einen Hand hält er die Armbrust, mit der anderen zieht er den Chip beliebig weit nach hinten und spannt dadurch das Gummiband. Sobald er den Chip loslässt, schießt dieser los. Trifft der Spieler dabei in eines der 4 Ziellöcher, erhält er später die entsprechenden Punkte.
- Anschließend ist der Gegenspieler an der Reihe, erhält die Armbrust, schießt einmal usw.
- Hat jeder Spieler seine 7 Chips verschossen, wird gewertet. Legt die Schachtel dazu hin und zieht den Schachtelrands heraus. Jeder Chip in Zielfeld 1 zählt nun einen Punkt, jeder in Feld 2 zwei Punkte usw.
- Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand spielt ihr weiter, bis ein Spieler in einer Runde mehr Punkte erzielt als sein Gegner.

Hinweise:

- Springt ein Chip nach dem Schuss wieder aus der Schachtel heraus, zählt er nicht als Treffer.
- Zielt mit den Chips nie auf Lebewesen oder zerbrechliche Gegenstände!

Balancieren

Wer besitzt mehr Fingerspitzengefühl?

Ihr benötigt:

- 2 Lineale
 - 4 große Aufstellfüße
 - Punkteleiste und 2 Spielfiguren
- Steckt je einen Aufstellfuß an beide schraffierten Enden jedes Lineals. Jeder Spieler nimmt sich ein Lineal. Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste.

So geht's:

- Beide Spieler drehen die Handfläche nach oben und stellen ihr Lineal aufrecht auf das vorderste Glied des ausgestreckten Zeige- und Mittelfingers. Die Spieler halten das Lineal zunächst mit der anderen Hand am oberen Aufstellfuß fest.
- Der Moderator gibt das Startkommando: Ab jetzt balancieren die Spieler ihr Lineal nur noch auf dem ausgestreckten Zeige- und Mittelfinger.
- Wenn dies länger gelingt, ohne dass das Lineal herunterfällt, andere Gegenstände oder den Spieler selbst am Körper berührt, erhält 1 Punkt.
- Anschließend wird der nächste Durchgang gespielt usw.
- Wer zuerst 3 Punkte hat, gewinnt.

Hinweis:

Wollt ihr das Spiel etwas schwieriger gestalten, spielt einfach mit der „schwächeren“ Hand!

Ball saugen

Wer hat den längeren Atem?

Ihr benötigt:

- 2 Strohhalm
- 2 Styroporkugeln
- Punkteleiste und 2 Spielfiguren

Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste. Beide Spieler nehmen sich je einen Strohhalm. Beide erhalten je eine Styroporkugel, die sie vor sich auf den Tisch legen.

So geht's:

- Der Moderator gibt das Startkommando.
- Sofort saugen beide Spieler ihre Kugel mit dem Strohhalm an und heben so die Kugel hoch. Sie setzen sich aufrecht hin und versuchen, die Kugel nur durch den „Luftzug“ so lange wie möglich am Strohhalm zu halten.
- Sobald einem Spieler die Kugel herunterfällt, endet der Durchgang. Der Gegner erhält 1 Punkt auf der Punkteleiste.
- Es werden so viele Durchgänge gespielt, bis ein Spieler 3 Punkte hat und damit gewinnt.

Hinweise:

- Reinigt die Strohhalm nach Gebrauch 2 weitere Styroporkugeln und Strohhalm bei.
- Dem Spiel liegen als Zusatzmaterial 2 weitere Styroporkugeln und Strohhalm bei.

Ball wedeln

Wer wird Wedelweltmeister?

Ihr benötigt:

- Weltkarte (zweiteilig)
 - 2 Styroporkugeln
- Die Spieler erhalten je eine Hälfte der Weltkarte und 1 Styroporkugel. Der Moderator bestimmt einen Rundkurs, beispielsweise einmal um den Tisch, durch das Wohnzimmer oder Ähnliches. Die Spieler stellen sich Rücken an Rücken am Start auf, legen ihre Styroporkugel vor sich auf den Boden und nehmen ihren Teil der Weltkarte in beide Hände.

So geht's:

- Der Moderator gibt das Startkommando.
- Die Spieler versuchen, die Strecke in entgegengesetzten Richtungen mit ihrer Styroporkugel schneller zu bewältigen als ihr Gegner. Dabei dürfen sie die Kugel nicht berühren, sondern müssen sie ausschließlich durch den Windstoß vorantreiben, den das Wedeln mit der Karte verursacht. Wer die Kugel mit der Karte (oder anders) berührt, muss zurück zum Start und neu beginnen.
- Wer seine Kugel zuerst ins Ziel wedelt, gewinnt. Erreichen beide Spieler nicht das Ziel (da ihre Kugeln feststecken oder sich durch bloßes Wedeln nicht mehr bewegen lassen), wird das Rennen mit geänderter Streckenführung wiederholt.

Hinweise:

- Die Kugeln sind nicht leicht zu lenken. Wählt daher eine einfache Strecke.
- Wollt ihr das Risiko umgehen, dass die Landkarte vielleicht den ein oder anderen Knick davonträgt, nehmt stattdessen eine Zeitschrift oder Ähnliches.
- Um die Kugeln leichter auseinanderzuhalten, markiert eine davon mit einem Stift.
- Dem Spiel liegen zwei Ersatzkugeln bei für den Fall, dass Kugeln verloren gehen.

Bilboquet

Ab in den Becher!

Ihr benötigt:

- Lorbeerbecher
- Würfelbecher
- Lorbeerbecher
- Blaue Wollschur
- Weißer Ball (zweiteilig)
- Punkteleiste und 2 Spielfiguren

Steckt zunächst den Lorbeerbecher auf den Würfelbecher, indem ihr den Lorbeerbecher von unten möglichst weit hoch zum Rand des Bechers schiebt. Verknüpft dann ein Ende der Wollschur an dem kleinen Loch am Rand des Lorbeerbechers. Das andere Ende der Schur legt ihr in eine Hälfte des geöffneten weißen Balls. Steckt die beiden Hälften anschließend zusammen, so dass nun der Ball an der Schnur hängt. Der Startspieler nimmt das Spielgerät und stellt sich in den Raum. Er braucht, "freie Schlei-derbahn", achtet also darauf, dass er genug freien Platz um sich herum hat. Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste.

So geht's:

- Der Startspieler hält den Becher (unterhalb des Lorbeerbechers) in seiner „starken“ Hand (= Rechtsstränder rechts, Linkshänder links) und lässt die Kugel an der Schnur herabhängen.
- Er hat 3 Versuche, den Ball mit je einer Pendelbewegung heraufzuschwingen und dann im Becher aufzufangen. Für jeden gelungenen Versuch erhält er 1 Punkt.
- Anschließend hat der Gegner 3 Versuche mit seiner „starken“ Hand.
- Danach haben beide Spieler 3 weitere Versuche, diesmal mit ihrer „schwachen“ Hand. Es beginnt erneut der Startspieler.
- Wer danach auf der Punkteleiste vorne liegt, gewinnt. Bei Gleichstand machen die Spieler so lange mit der schwachen Hand jeweils einen Versuch, bis in einem Durchgang nur einer punktet.

Hinweis:

Ein Versuch gilt nur dann als gelungen, wenn der Ball im Becher liegen bleibt. Springt er wieder heraus, gibt es keinen Punkt.

Blamieren oder Kassieren?

Wer hat schnell die richtige Antwort parat?

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und 2 Spielfiguren
 - Quizkarten 1-20
 - Zuschlagkarte
- Legt die Zuschlagkarte mittig zwischen den Spielern auf den Tisch. Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste. Der Moderator nimmt sich die Quizkarten.

Schachtelträger*

Wer kann länger?

Ihr benötigt:

- Beide Schläge den Raab-Schachteln samt Inhalt.
- Beide Spieler erhalten je eine volle Schachtel und nehmen sie in ihre „starke“ Hand (Rechtshänder rechts, Linkshänder links). Sie stellen sich im Abstand von ca. 2 m voneinander auf.

So geht's:

- Auf das Startzeichen des Moderators heben beide Spieler die Schachtel am ausgestreckten Arm so hoch, dass der Arm im rechten Winkel seitlich vom Oberkörper absteht.
- Sobald ein Spieler seinen Arm deutlich beugt oder den Arm um mehr als ca. 10 cm senkt, da ihm die Kraft ausgeht, beendet der Moderator das Spiel und erklärt den Gegenspieler zum Sieger.

Hinweis:

Da ihr vor Spielbeginn die Anzeiger von den Schachtelrändern nehmen müsst, solltet ihr euch die Rundenzahl und den Punktestand notieren.

Schätzen

Wer liegt mit seinem Tipp näher dran?

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und 2 Spielfiguren
 - Quizkarten 50-57
 - 2 Stifte und Papier
- Die Spieler erhalten jeweils Stift und Papier, der Moderator nimmt die Quizkarten. Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste.

So geht's:

- Der Moderator liest die erste Schätzfrage der Quizkarte vor und sagt: In welcher Einheit (kg, cm, Tage oder Ähnliches) er die Antwort benötigt.
- Beide Spieler schreiben geheim eine Zahl als Tipp auf.
- Haben beide ihren Tipp notiert, nennen sie ihm den Moderator. Dieser löst die Frage daraufhin auf (Antwort siehe Quizkarten-Rückseite).
- Wer von beiden näher an der Lösung liegt (egal ob darüber oder darunter), zieht auf der Punkteleiste 1 Feld voran.
- Anschließend stellt der Moderator die nächste Frage usw.
- Wer zuerst 4 Punkte hat, gewinnt.

Hinweis:

Haben beide Spieler dieselbe Zahl aufgeschrieben, bekommt keiner den Punkt.

Scheiben schnappen

Schnell-schnappt auch die Punkte!

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und 2 Spielfiguren
- Bierdeckel

Setzt die beiden Spielfiguren auf das Feld 0 der Punkteleiste. Der Startspieler erhält den Bierdeckel.

So geht's:

- Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe.
- Wer an der Reihe ist, legt den Bierdeckel mit der 2 nach oben so auf die Tischplatte, dass er so weit wie möglich übersteht, ohne herunterzufallen.
- Nun „karapunktet“ der Spieler den Bierdeckel mit den Fingerspitzen/dem Handrücken nach oben und fängt ihn mit derselben Hand auf.
- Gelingt ihm dies, erhält er 1 oder 2 Punkte, je nachdem, welche Seite des Bierdeckels nach dem Fangen nach oben zeigt. Er rückt seine Spielfigur um die entsprechende Anzahl Punkte auf der Punkteleiste vor.
- Keine Punkte gibt es, wenn...
 - er den Bierdeckel nicht fängt,
 - nach dem Fangen keine Seite des Bierdeckels eindeutig nach oben zeigt oder
 - beim Fangen (oder direkt anschließend) der Tisch oder irgendwelches anderes mit dem Bierdeckel berührt wird.
- Es gewinnt, wer nach 5 Durchgängen die meisten Punkte hat. Bei Gleichstand wird weitergespielt, bis ein Spieler in einer Runde mehr Punkte erzielt als sein Gegner.

Mikado

Der Stäbchen-Klassiker

Ihr benötigt:

- 31 Mikado-Stäbchen
- Stiff und Papier

Der Moderator nimmt sich Stiff und Papier, ein Spieler erhält alle Mikado-Stäbchen.

So geht's:

- Das Spiel verläuft über 2 Durchgänge. Zunächst umfasst Spieler A alle Stäbchen mit der Hand und legt die Hand fest auf dem Tisch auf so dass die Mikado-Stäbchen senkrecht stehen. Der blaue „Mikado“ muss sich dabei in der Mitte der Stäbchen befinden. Dann öffnet der Spieler seine Hand, so dass die Stäbchen auf den Tisch fallen.
- Spieler B beginnt nun, die Stäbchen abzuräumen. Dabei gilt:
 - Die Stäbchen müssen einzeln eingesammelt werden.
 - Beim Einsammeln darf sich kein anderes Stäbchen bewegen.
 - Hat man den blauen „Mikado“ oder einen schwarz-gelben „Mandarin“ eingesammelt, darf man ihn als Hilfsmittel nutzen, um damit andere Stäbchen einzusammeln.
- Die gesammelten Stäbchen legt der Spieler vor sich.
- Macht ein Spieler einen Fehler, ist sofort der Gegenspieler an der Reihe.
- Der Durchgang endet, wenn beide Spieler zwei Fehler gemacht haben. Danach notiert der Moderator die Punkte des ersten Durchgangs. Die Stäbchen haben unterschiedliche Werte:

Mikado (blau):	20 Punkte
Mandarin (schwarz-gelb):	10 Punkte
Bonze (orange):	5 Punkte
Samurai (grün):	3 Punkte
Kull (rot):	2 Punkte

- Für den 2. Durchgang nimmt Spieler B die Stäbchen wie beschrieben und lässt sie auf den Tisch fallen. Spieler A darf nun als Erster die Stäbchen einsammeln usw.
- Ist auch der 2. Durchgang beendet und sind die Punkte notiert, endet das Spiel. Wer die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt.

Hinweis:

Achtet darauf, dass niemand durch die Spitzen der Mikado-Stäbchen verletzt wird!

Pachisi®

Wer schafft's zuerst ins Ziel?

Ihr benötigt:

- Pachisi®-Spielfeld
- Würfel
- Je 4 Spielfiguren in Blau und Rot

Legt das Pachisi®-Spielfeld zwischen beiden Spielern auf den Tisch. Jeder Spieler erhält die 4 Spielfiguren seiner Farbe. Er stellt 3 Figuren auf das entsprechende runde Versteckfeld und 1 auf das mit einem Pfeil gekennzeichnete Startfeld. Der Startspieler nimmt sich den Würfel.

So geht's:

- Ziel des Spiels ist es, als Erster 1 eigene Figur rings um den Spielplan bis ins oberste Zielfeld der eigenen Farbe zu bewegen.
- Die Spieler sind abwechselnd am Zug. Wer an der Reihe ist, würfelt einmal und zieht mit der Figur so viele Felder vorwärts, wie die Augenzahl zeigt. Für die 6 gelten Sonderregeln:
 - Wer eine 6 würfelt, muss eine Figur aus seinem Versteck auf sein Startfeld stellen.
 - Ist das Versteck leer, darf er stattdessen mit einer beliebigen eigenen Figur 6 Felder weit ziehen.
 - Anschließend ist er auf jeden Fall noch mal an der Reihe. Hat er eine Figur aufs Startfeld gestellt, muss er diese mit dem nächsten Würfelwurf wegziehen. Ansonsten darf er den Würfelwurf für eine beliebige eigene Figur nutzen.
 - Andere Spielfiguren können überholt werden. Besetzte Felder zählen beim Ziehen aber immer mit.
 - Landet die Figur auf einem Feld mit einer gegnerischen Figur, wird diese geschlagen und zurück auf ihr Versteckfeld gestellt.
 - Wäre der Spieler durch seinen Würfelwurf gezwungen, eine eigene Figur zu schlagen, darf er auf den Zug verzichten.
 - Hat ein Spieler keine Figuren auf dem Parcours, darf er dreimal würfeln. Fällt dabei eine 6, stellt er eine Figur wie beschrieben vom Versteck auf sein Startfeld und zieht sie mit dem anschließenden Wurf von dort weg.
 - Das Spiel endet, sobald ein Spieler 1 eigene Figur auf das oberste seiner 4 Zielfelder gezogen hat. Dorthin kann nur mit einem passenden Wurf gezogen werden. Es gewinnt, wenn dies zuerst gelingt.

So geht's:

- Der Moderator wählt eine beliebige Quizkarte aus und liest die oberste Frage vor.
- Wer antworten möchte, muss als Erster mit der Hand auf die Zuschlagkarte schlagen.
- Nun zählt der Moderator langsam von 5 herunter. In dieser Zeit muss der Spieler antworten.
 - **Richtige Antwort:** Der Spieler erhält 1 Punkt auf der Punkteleiste.
 - **Falsche oder keine Antwort:** Der Gegner erhält den Punkt.
- Außerdem darf (kein Muss!) der Gegenspieler selbst noch antworten, um einen „Abstauber“ – also einen weiteren Punkt – zu machen. Dazu zählt der Moderator wieder langsam von 5 herunter. Antwortet er in der Zeit und ist seine Antwort falsch, bekommt der andere Spieler 1 Punkt. Will er nicht antworten, passiert nichts.
- Anschließend geht's mit der nächsten Frage weiter, usw. Sobald ein Spieler 5 Punkte hat, hat er gewonnen.

Hinweis:

- Schlägt bei einer Frage kein Spieler zu, zählt der Moderator zunächst langsam von 5 herunter. Gibt es dann noch immer keinen Zuschlag, stellt er die nächste Frage.
- Schlägt ein Spieler während der Fragestellung zu, unterbricht der Moderator sofort die Fragestellung. Er liest sie auch anschließend nicht weiter vor.

Bücher tragen

Sport für Bücherwürmer & Bibliothekare!

Ihr benötigt:

- 30 Holzwürfel
- 2 Lineale
- Weltkarte (zweiteilig)

Die beiden Spieler stellen sich möglichst weit voneinander entfernt an den Tisch. Sie legen je eine Hälfte der Landkarte als Unterlage vor sich. Jeder erhält ein Lineal, das er vor sich ablegt. Der Startspieler bekommt 10 Holzwürfel.

So geht's:

- Der Startspieler legt die 10 Holzwürfel auf seiner Landkarte in einer geraden Reihe direkt nebeneinander. Mit Hilfe des Lineals kann er die Würfel nochmals ausrichten.
- Dann hebt er diese Würfelreihe hoch. Dazu darf er nur seine beiden Zeigefinger benutzen, die er links und rechts an das Ende der Würfelreihe ansetzt. Damit presst er die Steine aneinander – nicht zu fest und nicht zu locker.
- So muss er die Würfelreihe zu der Landkarte des Gegenspielers tragen und dort absetzen. Dabei muss er sie den gesamten Transport über waagrecht halten. Bei der Ablage der Würfel darf keiner der Würfel über die Landkarte hinausrutschen.
- Anschließend ist der Gegenspieler an der Reihe. Er erhält 1 zusätzlichen Würfel und muss die nun aus 11 Würfeln bestehende Reihe fehlerfrei hinübertragen. Anschließend muss der Startspieler 12 Würfel transportieren usw.
- Es wird so lange abwechselnd jeweils 1 Würfel der Reihe hinzugefügt, bis ein Spieler einen Fehler macht. Als Fehler gilt, wenn ...
 - ein Spieler auf dem Weg die Würfel fallen lässt oder
 - beim Hochheben oder Ablegen Würfel über die Landkarte hinausrutschen.
- Nach einem Fehler endet das Spiel sofort und der Gegenspieler gewinnt.

Hinweis:

Spielt ihr an einem kleinen oder runden Tisch, spielt mit nur einer Landkarte. Beide Spieler müssen die Würfel dann von dort aus einmal um den Tisch herumtragen.

Die Theke

Schnipp den Chip!

Ihr benötigt:

- Je 7 Schnipp-Chips in Blau und Rot

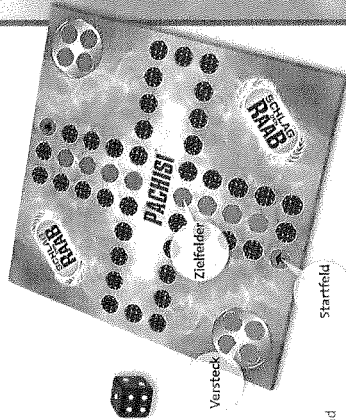
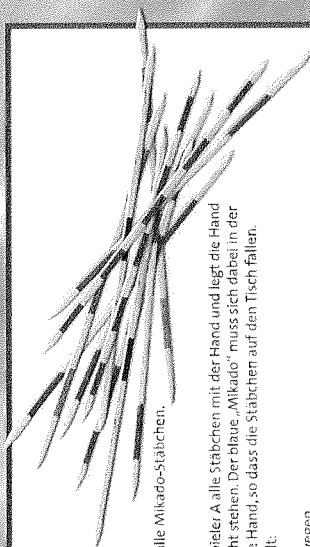
Für das Spiel benötigt ihr „freie Bahn“ auf dem Tisch. Jeder Spieler erhält die 7 Chips seiner Farbe. Beide stellen sich an dasselbe Tischende.

So geht's:

- Der Startspieler legt einen seiner Chips so an das Tischende, das er ihn bequem mit den Fingern schnippen kann.
- Dann versucht er, den Chip so nah wie möglich ans andere Tischende zu schnippen, aber möglichst nicht darüber hinaus.
- Anschließend ist der Gegenspieler an der Reihe, einen Chip zu schnippen usw.
- Dabei ist es jederzeit erlaubt, gegnerische und/oder eigene Chips anzuspielen. Fallen Chips vom Tisch herunter, sind sie aus dem Spiel.
- Das Spiel endet, sobald alle Chips gespielt wurden. Es gewinnt, wessen Chip am nächsten am anderen Tischende liegt. Bei Gleichstand werden die zweitnächsten Chips beider Spieler verglichen usw.

Hinweis:

Die Chips rutschen leichter und weiter, wenn das „Schlag den Raab“-Logo unten liegt.



Elfmeterschießen

Das Runde muss ins Eckige!

Ihr benötigt:

- Schachtelboden mit Einsatz
 - Beide Schläger
 - Schwammball
 - 1 Holzwürfel
 - Punkteleiste und 2 Spielfiguren
- Stellt den Schachtelboden samt Schachteinsatz als Tor aufrecht an ein Tischende. Beide Spieler nehmen sich einen Schläger. Der Startspieler erhält den Schwammball. Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste.

So geht's:

- Der Startspieler ist der erste Elfmeterschütze. Er legt den Ball ca. 1 Meter vom Tor entfernt mittig auf den Tisch und nimmt einen Schläger in die Hand. Markiert den Elfmeterpunkt am besten mit dem Holzwürfel am Seitenrand des Tisches.
- Sein Gegenspieler ist der Torwart. Er stellt sich hinter das Tor, nimmt den Ball mit dem Schläger in die Hand. Der Torwart versucht, den Schuss mit seinem Schläger abzuwehren. Wehrt er ihn mit etwas anderem als seinem Schläger ab (z.B. Hand oder Arm), wird der Versuch wiederholt.
- Als Tor gilt jeder Schuss, der in den Torkasten gelangt. Ob er anschließend wieder herauspringt, spielt keine Rolle. Jeder Treffer wird auf der Punkteleiste markiert.
- Nach 5 Versuchen wird der Startspieler zum Torwart. Sein Gegenspieler hat als neuer Schütze nun ebenfalls 5 Versuche.
- Wer die meisten Tore geschossen hat, gewinnt. Bei Gleichstand haben beide Spieler abwechselnd so lange je einen Versuch, bis in einem Durchgang nur einer der beiden trifft.

Entfernungen

Wie weit ist's von A nach B?

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und 2 Spielfiguren
 - Quizkarten 21-26
 - 2 Stifte und Papier
- Die Spieler erhalten jeweils Stift und Papier. Der Moderator nimmt die Quizkarten. Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste.

So geht's:

- Der Moderator liest die ersten beiden Städte der Quizkarte vor. Die Spieler tippen nun, wie weit diese Städte auf der kürzesten Autoroute voneinander entfernt sind.
- Beide schreiben geheim die von ihnen geschätzte Entfernung auf (in km).
- Haben beide ihren Tipp notiert, sagen sie ihn dem Moderator. Dieser nennt daraufhin die Lösung. Sie befindet sich auf der **Kartenrückseite**.
- Wer näher an der Lösung liegt (egal ob darüber oder darunter), rückt auf der Punkteleiste 1 Feld vor.
- Anschließend liest der Moderator die nächsten beiden Städte vor usw.
- Wer zuerst 4 Punkte hat, gewinnt.

Hinweise:

- Sind beide Spieler gleich weit von der Lösung entfernt, bekommt keiner den Punkt.
- Die in der Lösung angegebene Entfernung ist der Mittelwert verschiedener Routenplaner.

Fremdsprachen³

Kauderweisch für Sprachprofis!

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und 2 Spielfiguren
 - Quizkarten 27-37
 - Zuschlagkarte
- Legt die Zuschlagkarte mittig zwischen den Spielern auf den Tisch. Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste. Der Moderator nimmt sich die Quizkarten.

Hinweise:

- Chips, die so landen, dass der Marienkäfer nicht zu sehen ist, zählen nicht mit.
- Gibt es mehr blaue als rote Marienkäfer-Punkte, kommt es zu einem negativen Ergebnis.
- Liegen Marienkäfer teilweise übereinander verdeckt, achtet der Moderator darauf, dass sie beim „Goldwaschen“ auseinandergerutscht.

Medizinbälle

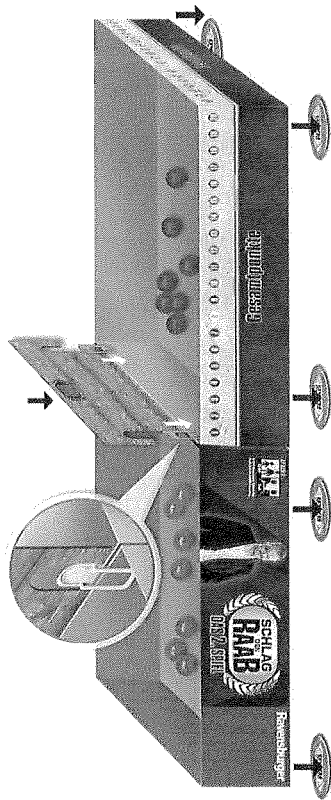
Kugel-Ring-Pong!

Ihr benötigt:

- Schachteldeckel und -boden
- Trennwand
- 2 graue Klemmen
- 8 Schnipp-Chips
- 14 Kunststoff-Kugeln
- Sanduhr

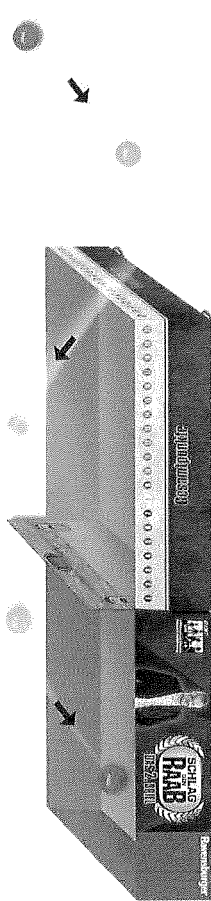
Legt den Schachtelboden und -deckel nebeneinander in die Tischmitte. Ihre Öffnungen zeigen dabei nach oben. Legt je einen Schnipp-Chip unter alle vier Ecken beider Schachtelteile.

Schiebt nun die Trennwand zwischen die aneinanderliegenden Schachtelseiten. Steckt zur Befestigung dort, wo die Aussparungen in der Trennwand sind, je eine Klemme über beide Schachtelränder (siehe Abbildung). Jeder Spieler stellt sich an ein Tischende hinter eine der beiden Schachtelhälften. Er erhält 7 beliebige Kunststoff-Kugeln und legt sie in seine Schachtelhälfte. Der Moderator nimmt sich die Sanduhr.



So geht's:

- Der Moderator dreht die Sanduhr um und gibt das Startkommando.
- Solange die Sanduhr läuft, versuchen die Spieler, möglichst schnell möglichst viele Kugeln aus ihrer Schachtelhälfte in die Hälfte des Gegners zu befördern.
- Dazu nehmen sie immer eine Kugel aus ihrer Schachtelhälfte und lassen sie vor ihrer Schachtelhälfte so aufspringen, dass sie über die Trennwand fliegt und in der Schachtelhälfte des Gegners liegen bleibt (siehe Abbildung):



- Trifft der Spieler nicht, muss er die Kugel sofort zurückholen (und verliert dabei wertvolle Zeit).
- Ein Spieler darf nie mehr als eine Kugel zur selben Zeit in der Hand haben.
- Sobald die Zeit um ist, endet das Spiel. Wer nun weniger Kugeln (egal welcher Farbe) in seiner Schachtelhälfte hat, gewinnt. Bei Gleichstand wird das Spiel wiederholt.

Hinweis:

Macht zur Übung vor Spielbeginn einige Probewürfe.

So geht's:

- Der Moderator sucht von den Quizkarten ein Land aus und nennt es den Spielern. Dieses Land müssen sie nun auf der Weltkarte finden.
- Jedem Land ist auf der Weltkarte eine Zahl zugeordnet. Die Spieler schreiben geheim die Zahl des Landes auf, von dem sie glauben, dass es das Gesuchte ist.
- Haben beide ihren Tipp notiert, sagen sie ihn dem Moderator. Dieser nennt daraufhin die Lösungszahl von der Weltkarte und zeigt das Land. Er kann es anhand der Koordinaten hinter der Zahl leicht auf der Weltkarte finden.
- Richtige Lösungszahl:** Der Spieler bekommt 2 Punkte auf der Punkteleiste.
- Falsche Lösungszahl:** Der Gegner erhält 1 Punkt auf der Punkteleiste.
- Anschließend nennt der Moderator ein neues Land usw.
- Wer zuerst 8 Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand wird weitergespielt, bis ein Spieler in Führung liegt und damit siegt.

Hinweis:

Zur besseren Übersichtlichkeit wurden nicht alle Länder der Erde mit Zahlen markiert und in die Kartenlegende aufgenommen.

Lieder malen³

„Bildhubsche“ Songs!

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und 2 Spielfiguren
- Quizkarten 45-49
- Zuschlagkarte
- Stift und Papier

Legt die Zuschlagkarte mittig zwischen den Spielern auf den Tisch. Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste. Der Moderator nimmt sich die Quizkarten und legt Stift und Papier vor sich bereit.

So geht's:

- Der Moderator sucht sich geheim ein Lied von einer Quizkarte aus. Dann malt er es auf dem Papier. Dabei darf er keine Buchstaben oder Zahlen verwenden.
- Die Spieler müssen erraten, um welches Lied es sich handelt. Dazu ist wichtig, dass sie die Zeichnung immer gut sehen können.
- Wer lösen möchte, muss als Erster auf die Zuschlagkarte schlagen. Will zunächst noch niemand lösen, kann der Moderator Tipps geben z. B. den Interpreten nennen.
- Ab dem Zuschlag hat der Spieler 5 Sekunden Zeit, um zu antworten.
- Richtige Antwort:** Der Spieler erhält 1 Punkt.
- Falsche oder keine Antwort:** Der Gegner erhält den Punkt.
- Anschließend malt der Moderator das nächste Lied einer Quizkarte usw. Dies gilt auch, wenn trotz der Malkünste und Tipps des Moderators niemand lösen möchte.
- Wer nach 5 gemalten Liedern auf der Punkteleiste vorne liegt, gewinnt. Bei Gleichstand wird weitergespielt, bis ein Spieler in Führung geht.

Hinweis:

Ihr könnt die Quizkarten auch für das Spiel „Lieder summen“ aus Schlag den Raab 1 verwenden – und umgekehrt!

Marienkäfer

Punkt für Punkt zum Sieg!

Ihr benötigt:

- Schachtelboden mit Einsatz
- 14 Marienkäfer-Chips (Rückseite der Schnipp-Chips)
- Punkteleiste und 2 Spielfiguren

Stellt zunächst die Spielfiguren auf Feld 0 der Punkteleiste.

Der Moderator nimmt sich alle Marienkäfer-Chips, rückt seinen Stuhl etwas vom Tisch weg und nimmt die Schachtel auf den Schoß. Die beiden Spieler nehmen rechts und links so neben ihm Platz, dass sie gut in die Schachtel hineinsehen können.

So geht's:

- Der Moderator nimmt eine beliebige Anzahl von Marienkäfern in beide Hände. Er wirft die Marienkäfer über der Schachtel ca. 10 cm nach oben, so dass sie anschließend in der Schachtel landen.
- Sobald nach der „Landung“ der Marienkäfer beginnt der Moderator, die Schachtel sanft kreisend zu bewegen (wie beim „Goldwaschen“), so dass sich die Marienkäfer hin und her bewegen.
- Die Spieler müssen nun möglichst schnell die Punkte auf den Marienkäfern zählen. Dabei müssen sie jedoch die Punkte der blauen Marienkäfer von denen der roten Marienkäfer abziehen.
- Sobald ein Spieler lösen will, ruft er die Gesamtsumme. Der Moderator stoppt die Bewegung und zählt die Punkte (= Summe Punkte rote Marienkäfer minus Summe Punkte blaue Marienkäfer).
- Liegt der Spieler richtig, erhält er 1 Punkt auf der Punkteleiste. Liegt er falsch, bekommt der Gegner den Punkt.
- Wer zuerst 3 Punkte hat, gewinnt das Spiel.

So geht's:

- Der Moderator liest langsam und im Abstand von jeweils einigen Sekunden nacheinander bis zu 5 Übersetzungen desselben deutschen Wortes in fremden Sprachen vor.
- Die Spieler müssen das gesuchte deutsche Wort erraten.
- Wer lösen möchte, muss als Erster mit der Hand auf die Zuschlagkarte schlagen. Ab dem Zuschlag liest der Moderator keine weiteren Übersetzungen des Wortes mehr vor.
- Der Spieler hat nun 5 Sekunden Zeit zu antworten:
- Richtige Antwort:** Der Spieler erhält 1 Punkt auf der Punkteleiste.
- Falsche oder keine Antwort:** Der Gegner erhält den Punkt.
- Anschließend beginnt der Moderator mit der nächsten Aufgabe. Dasselbe gilt, wenn selbst nach der 5. Übersetzung eines Wortes kein Spieler lösen will.
- Wer nach 5 gesuchten Wörtern auf der Punkteleiste vorne liegt, gewinnt. Bei Gleichstand stellt der Moderator so lange weitere Aufgaben, bis ein Spieler in Führung geht.

Hinweise:

- Die Übersetzungen stammen aus ca. 30 verschiedenen Sprachen. Lest sie einfach vor, wie sie auf der Karte stehen.
- Als Tipp kann der Moderator vorab die Sprache nennen, aus der die Übersetzung stammt. Auf Karte 37b ist aufgelistet, welche Abkürzung für welche Sprache steht.

Geld fühlen³

Wer den Cent nicht ehrt, ist die Punkte nicht wert!

Ihr benötigt:

- Würfelbecher
- Bierdeckel
- Punkteleiste und 2 Spielfiguren
- 2 Stifte und Papier
- Kleingeld

Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste. Beide Spieler erhalten Stift und Papier. Der Moderator nimmt sich den Bierdeckel, den Würfelbecher und legt sich diverse Geldmünzen (derselben Währung) so bereit, dass die Spieler sie nicht sehen können.

So geht's:

- Der Moderator wählt geheim 2 Münzen aus und legt sie vor neugierigen Blicken geschützt in den Würfelbecher. Dann deckt er ihn mit dem Bierdeckel ab und reicht ihn dem Startspieler.
- Der Startspieler schüttet die Münzen ungesehen in eine Hand. Er muss nun den Wert der Münzen erfahren ohne sie sich dabei anzusehen.
- Dazu darf er nur eine Hand verwenden. Diese hält er währenddessen unter den Tisch, die andere über den Tisch. Der Spieler hat für die Aufgabe 20 Sekunden Zeit. Über die Zeit wacht der Moderator.
- Anschließend legt er die Münzen wieder ungesehen zurück in den Würfelbecher. Er deckt ihn mit dem Bierdeckel ab und gibt ihn dem Moderator zurück. Danach schreibt er geheim den von ihm geschätzten Gesamtwert der Münzen auf.
- Der Moderator gibt den Würfelbecher nun dem zweiten Spieler. Dieser hat genauso viel Zeit wie sein Gegner, um dieselben Münzen „blind“ zu erfühlen.
- Haben beide Spieler ihre Schätzung aufgeschrieben, schüttet der Moderator die Münzen auf den Tisch. Wer näher an dem tatsächlichen Wert liegt, erhält 1 Punkt auf der Punkteleiste. Liegen beide richtig oder sind gleich weit entfernt, erhalten beide 1 Punkt.
- Für den nächsten Durchgang wählt der Moderator 3 Münzen aus. Diesmal beginnt der andere Spieler. Beide erhalten nun 25 Sekunden Zeit.
- Pro Durchgang kommt 1 neue Münze hinzu und die Spieler bekommen 5 Sekunden mehr Zeit.
- Wer zuerst 3 Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand wird weitergespielt, bis ein Spieler in Führung geht.

Hinweis:

Achtet darauf, dass die Spieler immer alle Münzen in derselben Hand halten und mit dieser den Wert erfühlen.

Hoch-Stapler³

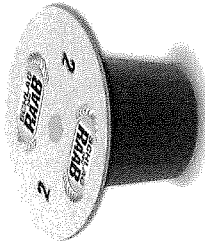
Wer baut den höchsten Turm?

Ihr benötigt:

- 1 Sanduhr und alle weiteren Spielmaterialien aus Schlag den Raab 1 + 2
- Legt alle Spielmaterialien in die Tischmitte, so dass beide Spieler sie gut erreichen können.
- Der Moderator nimmt die Sanduhr und stellt sie vor sich.

So geht's:

- Der Moderator dreht die Sanduhr um. Jeder Spieler versucht nun, aus den Spielmaterialien einen höheren Turm zu bauen als sein Gegner.
- Dabei gilt:
- Es darf nur mit einer Hand gespielt werden.
- Jedes Spielmaterial, das angefasst wird, muss sofort im Turm verbaut werden.



- Greifen beide nach demselben Material, darf derjenige es verbauen, der es zuerst berührt hat.
- Stürzt ein Turm ein, darf der Spieler ihn innerhalb der Spielzeit natürlich wieder aufbauen.
- Das Spiel endet, sobald die Sanduhr durchgelaufen ist. Wessen Turm zu diesem Zeitpunkt freistehend der höhere ist, gewinnt.

Hinweise:

- Die beiden Schachteldeckel und -böden werden für dieses Spiel nicht verwendet.
- Die Spieler dürfen den gegnerischen Turm nicht berühren.
- Nach einem Einsturz stehen die verwendeten Materialien wieder beiden Spielern zur Verfügung, bis sie erneut verbaut sind.

Knobeln

Das Wäsendenklauwaschenkewaschendenst-Spiel



Ihr benötigt:

- Je 3 Kunststoffkugeln in Blau und Rot
- Punkteleiste und 2 Spielfiguren
- Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste. Beide Spieler erhalten die 3 Kugeln ihrer Farbe und halten sie vor ihrem Gegenspieler unter dem Tisch verborgen.

So geht's:

- Auf das Kommando des Moderators wählen beide Spieler geheim zwischen 0 und 3 ihrer Kugeln aus. Sie nehmen sie in die Hand und legen die Hand zur Faust geballt auf den Tisch.
- Der Startspieler (= Spieler A) muss nun zuerst die Gesamtzahl der Kugeln tippen, die sich in beiden Händen auf dem Tisch befindet (0 bis 6).
- Danach tippt Spieler B die Gesamtzahl. Er darf dabei nicht denselben Tipp abgeben wie Spieler A.
- Danach öffnen beide Spieler ihre Hand:
- Hat ein Spieler richtig getippt, erhält er 1 Punkt auf der Punkteleiste.
- Liegt dagegen kein Spieler richtig, wird kein Punkt vergeben.
- In der nächsten Runde wählen beide Spieler erneut eine Anzahl Kugeln aus. Nun tippt zuerst Spieler B und anschließend Spieler A.
- Es werden so viele Runden gespielt, bis ein Spieler 3 Punkte hat und damit gewinnt.

Kopfrechnen*

Das Spiel für Schnellrechner!

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und 2 Spielfiguren
- Quizkarten 38-42
- Zuschlagkarte
- Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste. Legt die Zuschlagkarte mittig zwischen den Spielern auf den Tisch. Der Moderator nimmt sich die Quizkarten.

So geht's:

- Der Moderator liest die erste Kopfrechnen-Aufgabe vor. Die Spieler müssen nun ohne Hilfsmittel das richtige Ergebnis ausrechnen.
- Wer lösen möchte, schlägt als Erster mit der Hand auf die Zuschlagkarte. Danach hat er 5 Sekunden Zeit, um zu antworten:
- **Richtige Antwort:** Der Spieler erhält 1 Punkt auf der Punkteleiste.
- **Falsche oder keine Antwort:** Der Gegner erhält den Punkt.
- Anschließend liest der Moderator die nächste Aufgabe vor. Dies gilt auch, wenn kein Spieler die aktuelle Aufgabe lösen möchte.
- Wer zuerst 4 Punkte hat, gewinnt.

Kreisel*

Wessen Kreisel kreiselt länger?

Ihr benötigt:

- Beide Spielauswahl-Kreisel aus Schlag den Raab 1 + 2
- Punkteleiste und 2 Spielfiguren
- Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste. Jeder Spieler erhält 1 Kreisel.

So geht's:

- Der Moderator gibt das Startkommando: Gleichzeitig drehen beide Spieler ihren Kreisel – in einem Abstand von mindestens 10 cm zueinander – mit einem kräftigen Schwung auf der Tischplatte.
- Wessen Kreisel sich länger dreht, bekommt 1 Punkt auf der Punkteleiste.

- Anschließend spielt ihr den nächsten Durchgang usw.
- Wer zuerst 3 Punkte hat, gewinnt.

Hinweise:

- Die Kreisel dürfen einander während des Spiels berühren.
- Entscheidend für die Punktevergabe ist, welcher Kreisel zuerst komplett zum Stillstand kommt.

Kugellabyrinth

Der Weg ist das Ziel!

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und 2 Spielfiguren
- Schachtelboden mit Einsatz
- 2 Lineale
- 4 große Aufstellfüße
- Kugelbahn
- Sanduhr
- Metallkugel
- Steckt zuerst die beiden Lineale zusammen, so dass ein Kreuz entsteht. Schiebt dann die 4 Aufstellfüße auf die schraffierten Flächen auf den Lineal-Enden. Legt die zusammengesteckten Lineale dann als Schachtelteiler so in den leeren Schachtelboden samt Einsatz, dass 4 quadratische Felder entstehen. Der Moderator entscheidet, ob mit Seite A oder B der Kugelbahn gespielt wird, und legt sie auf das Linealkreuz in der Schachtel. Er nimmt sich die Sanduhr und stellt die Spielfiguren auf Feld 0 der Punkteleiste.

So geht's:

- Es wird abwechselnd gespielt. Der Startspieler legt die Metallkugel in die Startecke und nimmt den Schachtelboden in beide Hände.
- Sobald der Spieler bereit ist, dreht der Moderator die Sanduhr um. Der Spieler hat nun 2 Sanduhren lang Zeit, die Kugel durch leichte Kippbewegungen der Schachtel durch den Parcours zu führen.
- Dabei muss die Kugel den von der Linie vorgegebenen Weg entlangrollen. Die Linie legt dabei aber nur fest, zwischen welchen Löchern die Kugel hindurchrollen muss. Die Kugel muss also nicht genau auf der Linie rollen.
- Fällt die Kugel in ein Loch, gibt es dafür 1 Fehlerpunkt. Der Moderator markiert ihn mit der jeweiligen Spielfigur auf der Punkteleiste.
- Der Spieler holt schnell die Kugel aus der Schachtel heraus und darf sofort weiterspielen (die Uhr wird nicht angehalten!). Dazu legt er die Kugel wieder auf die Startecke und versucht sein Glück erneut.
- In den mit „1“, „2“ und „3“ gekennzeichneten Ecken des Parcours kann der Spieler seinen Spielstand sichern. Sobald die Kugel den Parcours entlang eine Ecke erreicht hat, darf der Spieler nach einem Fehler von dort aus weiterspielen und muss nicht mehr von der Startecke aus beginnen.
- Der Durchgang endet jeweils, sobald die Zeit abgelaufen ist. Wer innerhalb der Zeit mehr Ecken auf dem Parcours durchlaufen hat (also bestenfalls bis zum Zielfeld), gewinnt. Sollten beide Spieler bis zum gleichen Eckfeld gekommen sein, gewinnt, wer weniger Fehlerpunkte gesammelt hat. Besteht auch hier Gleichstand, wiederholt das Spiel auf der anderen Seite der Kugelbahn!

Hinweis:

Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, könnt ihr die Zeit verkürzen, indem ihr die Sanduhr nur einmal durchlaufen lässt!

Länderumrisse*

Wo ist denn noch mal Nepal?

Ihr benötigt:

- Punkteleiste und 2 Spielfiguren
- Quizkarten 43 und 44
- Weltkarte (zweiteilig)
- 2 Stifte und Papier
- Die Spielfiguren kommen auf Feld 0 der Punkteleiste. Der Moderator legt die zweiteilige Weltkarte zwischen den Spielern so auf den Tisch, dass die Seite mit den eingezeichneten Ländergrenzen sichtbar ist. Er nimmt sich die beiden Quizkarten. Die Spieler erhalten jeweils Stift und Papier.

