

**BEISPIELE:** Wenn ihr beispielsweise 6 richtige Antworten gegeben habt, platziert ihr die Fragekarte auf der Wertungskarte 0-8 richtige Antworten.

ABC SRF 3 A bis APFENLE		
1	Fruchtbäume	Apfelsinen
2	Wahltag in der Schweiz	Adrian
3	Österreich-Gauleiter	Albin
4	Schwarz-rot-weiß	Amade
5	See bei St. Gallen	Adriano
6	Frucht in der Schweiz	Apfelbaum
7	Wahltag in der Schweiz	Adrian, Amade
8	Wahltag in der Schweiz	Adrian
9	Wahltag in der Schweiz	Adrian, Amade
10	Wahltag in der Schweiz	Adrian, Amade

Habt ihr grandiose 18 richtige Antworten gegeben, dürft ihr die Fragekarte auf die Wertungskarte 16-20 legen.

### SPIELLENDE UND SCHLUSSWERTUNG

Nach der 6. Fragekarte ist das Spiel zu Ende und es kommt zur Schlusswertung. Auf den Wertungskarten könnt ihr ablesen, wie viele Schneebälle ihr für jede darauffliegende Fragekarte erhaltet. Addiert alle gesammelten Schneebälle zusammen und checkt auf der Resultatskarte euer Ergebnis. Und denkt daran ... Übung macht den Meister!

### SPIELVARIANTE: «DE OHRFIGGÄ NAH»

3-12

Diese Variante spielt sich im Grunde identisch, mit dem kleinen aber feinen Unterschied, dass reihum geantwortet wird. Bei jeder Frage darf nur eine Spielerin oder ein Spieler allein antworten und nicht das ganze Team.

Für jede Frage wechselt die ratende Spielerin oder der ratende Spieler der Ohrfeige nach. Auch hier darf man «Weiter!» rufen, wenn man die Antwort nicht weiss. In diesem Fall geht das Spiel mit der nächsten Frage an die nächste Spielerin oder den nächsten Spieler weiter.

Am Schluss zählen alle richtigen Antworten wieder für das ganze Team.

**DREHT FÜR DIESE VARIANTE  
DIE WERTUNGSKARTEN AUF IHRE  
ETWAS HELLERE SEITE.**

### ÜBRIGENS...

Wenn euch diese Team-Spielregel gefällt, könnt ihr sie auch mit den Fragekarten aus dem ABC SRF 3 Grundspiel mit 4'000 Fragen spielen. Im Handel erhältlich.



**SRF**

**IDEE UND KONZEPT:**  
© 1991 François Mürner  
für SRF 3 - srf3.ch  
**SPIELKONZEPT ABC SRF 3:**  
© 2013 Atelier Rohner + Wolf, Basel

© 2023 Game Factory

**PROJEKTLEITUNG:**  
Rico Gadola  
**DESIGN:**  
Mic Albano

**EXCLUSIVE DISTRIBUTION:**

Carletto AG  
Moosacherstr. 14  
8820 Wädenswil  
www.carletto.ch  
**WWW.GAMEFACTORY-GAMES.COM**



# ABC SRF 3 WINTER-EDITION

12+  
2-12  
10+

Ihr könnt die ABC SRF 3 Winter-Edition als reine Fragen-erweiterung mit dem ABC SRF 3 Grundspiel spielen!



### TEAM-SPIELREGEL

Mit der spannenden Team-Spielregel ist diese Winter-Edition eigenständig spielbar. Rückt zusammen und werdet zu ABC SRF 3 Gipfelstürmern und Gipfelstürmerinnen!



## SPIELINHALT

### 50 Fragekarten

1 **Resultatskarte**  
(zum Abdecken)

4 **Wertungskarten**



**Gugger-Timer** (via QR-Code)



**HINWEIS:** Auf den Fragekarten sind die Winterfragen mit einer Schneeflocke markiert. Dies hat keinen Einfluss auf das Spiel.

## SPIELZIEL

Sammelt als Team über 6 Runden, respektive 6 Fragekarten, möglichst viele richtige Antworten und werdet gemeinsam zu Gipfelstürmerinnen und Gipfelstürmern!

## SPIELVORBEREITUNG

1. Legt die vier Wertungskarten - mit der etwas dunkleren Seite nach oben - nebeneinander auf den Tisch. Neben die Karte 0-8 richtige Antworten kommt die Karte 9-11, dann 12-15 und schliesslich die Karte 16-20.



2. Nehmt 6 zufällige Fragekarten aus der Schachtel. Legt diese Fragekarten als Stapel vorerst unter die Resultatskarte, damit niemand die Antworten schon lesen kann.

3.  Scant den QR-Code oder stellt einen alternativen 45 Sekunden Timer.

[www.gamefactory-games.com/abc-srf3-gugger](http://www.gamefactory-games.com/abc-srf3-gugger)

## SPIELABLAUF

Das Spiel geht über 6 Runden, jede Runde entspricht einer Fragekarte. Bestimmt für jede Fragekarte eine Moderatorin oder einen Moderator. Es ist euch überlassen, ob ihr abwechselt oder immer dieselbe Person vorliest. Alle anderen Spielerinnen und Spieler gehören dem Rateteam an.

### ABLAUF EINER RUNDE

Die Moderatorin oder der Moderator zieht eine zufällige Fragekarte unter der Resultatskarte hervor und liest laut vor, um welchen Buchstaben es sich handelt, zum Beispiel «S WIE SUNNETERRASSE». Alle Antworten dieser Karte müssen also mit dem Buchstaben S beginnen.

**HINWEIS:** Die Moderatorin oder der Moderator sollte die Fragen zuerst still für sich lesen, um sie später flüssig vorlesen zu können.

Dann startet die Moderatorin oder der Moderator den Timer und liest gleichzeitig die erste Frage vor, zum Beispiel: «ZWEI BRÄTTER FÜR DE SCHNEE».

Sobald jemand im Team die richtige Antwort «SKI!» ruft, geht die Moderatorin oder der Moderator sofort zur nächsten Frage über. Werden auch noch falsche Antworten gerufen, hat dies keinen Einfluss. Das Rateteam kann jederzeit «WEITER!» rufen, um eine Frage zu überspringen.

Wenn die 45 Sekunden abgelaufen sind oder alle 20 Fragen vorgelesen wurden, stoppt die Moderatorin oder der Moderator sofort mit dem Vorlesen.

### WERTUNG

Überprüft nun gemeinsam, wie viele richtige Antworten ihr als Team gegeben habt. Platziert die Fragekarte entsprechend der Anzahl an richtigen Antworten auf der passenden Wertungskarte.