

Spielanleitung 3DeepMemoQuiz

Zunächst werden die Quizkarten nach ihren Gruppen sortiert (Säugetiere, Vögel, Fische und Reptilien/Lurche) und die 4 Päckchen mit den entsprechenden Gruppenkarten abgedeckt.

Die Memokarten werden gemischt und verdeckt in der Tischmitte ausgebreitet.

Der erste Spieler nimmt zwei Memokarten auf. Zeigen diese unterschiedliche Motive, legt er sie wieder an ihren Platz zurück und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Sind die Motive jedoch gleich, steckt er sie in die 3DeepBox und darf sie betrachten.

Er nennt seinem Quizmaster (der Spieler rechts neben ihm) die Kennung der Memokarten und die Punkte (10, 20 oder 30) die er gewinnen möchte. *1) Der Quizmaster nimmt das Päckchen dieser Gruppe und sucht mit Hilfe der Kennung die entsprechende Quizkarte. Er liest eine der Fragen und die Antwortalternativen laut vor.

Kann der Kandidat die Frage richtig beantworten (rot markiert), behält er die Memokarten, bekommt die Quizkarte und der nächste Spieler ist an der Reihe. *2)

Beantwortet er die Frage nicht, muss er die Informationen auf der Rückseite der Quizkarte laut vorlesen, die Memokarten wieder zurücklegen und einmischen. *3) Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Hat der Spieler jedoch ein Jokerpaar gefunden, darf er noch zwei weitere Karten aufdecken.

Liegt keine Karte mehr in der Mitte, ist das Spiel zu Ende. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Punkten.

Jede Memokarte zählt 10 und jede Jokerkarte 20 Punkte. *4) Jede Quizkarte zählt entsprechend ihrem Wert.

VARIANTEN

- *1) Es wird vor jedem Spiel nur **eine** Punktezahl festgelegt. Gleiche Quizpunkte für alle Spieler.
- *2) Der Kandidat muss **alle** Fragen einer Karte richtig beantworten. Der Schwierigkeitsgrad wird erhöht.
- *3) Der Spieler behält die Memokarten **ohne** Quizkarte. Der Wissens-Effekt wird abgeschwächt.
- *4) Jedes Karten**paar** zählt 10 bzw. 20 Punkte. Der Memo-Effekt wird schwächer bewertet.

