

LEVEL UP!

Das Nerd-Quiz

Level Up! beinhaltet viele Fragen aus dem Bereich der sogenannten **Nerd-Kultur**. Dieser ziemlich breit aufgestellte Begriff reicht von Computerspielen bis Rollenspielen, von Wissenschaft bis Comics, von fantastischer Literatur bis hin zu Spielfilmen und Serien. Oftmals sind die Fragen (und erst recht die Antworten) kurios und exzentrisch, ein bisschen schräg oder zum Kopfschütteln. Manchmal muss man raten, manchmal grübeln, manchmal das Unwahrscheinlichste ausschließen – oder die kurioseste Antwort wählen. Unser Nerd-Quiz kann auf vielfältige Weise genutzt werden, zum Beispiel als Unterhaltung für einen einzelnen Leser oder als Zwischendurch-Raterunde im Freundeskreis. Konzipiert wurde es jedoch für größere Runden in Form eines **Tablequiz**.

Bei einem Tablequiz setzen sich im Idealfall drei bis vier Spieler an einen Tisch und bilden eine gemeinsame Rategruppe. Sie arbeiten zusammen, um jede Frage, die ein Moderator vorliest, zu beantworten und die Lösung auf ein Blatt Papier zu schreiben. Dabei treten sie gegen andere Gruppen an anderen Tischen an. Welcher Tisch bzw. welche Gruppe am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Tablequiz. Ganz einfach!

Die Fragen selbst haben es allerdings in sich. Sie sind oft derart gestaltet, dass man die Antwort *ahnt*, aber selten *weiß*. Vielleicht hat man den gesuchten Fakt vor Jahren irgendwo ge-

hört oder gelesen – im Internet, auf einer Party, im Fernsehen oder in einem Buch. Oft glaubt man aber auch einfach nur, die Antwort zu wissen, während man tatsächlich meilenweit von der Wahrheit entfernt ist. Darum ist es gewollt, dass die Teilnehmer eines Tisches die Köpfe zusammenstecken und beratschlagen, was die richtige Lösung sein *könnte* – und selbst wenn keiner der Teilnehmer einen Schimmer hat, kann man immer noch mithilfe von Ausschlussverfahren und etwas Glück auf die richtige Antwort kommen. Geselligkeit ist Trumpf!

Diese Anleitung bietet dir Tipps und Ideen, wie man ein Tablequiz veranstalten kann. Für kleine und für große Runden. Für spontane Spiele zwischendurch oder für organisierte Events. Auf Messen, bei Spielestammtischen, auf Partys oder bei allen anderen Gelegenheiten, bei denen Nerds zusammenkommen.

Denn darum geht es am Ende:

Wer ist der größte Nerd im ganzen Land?



Was ist ein Nerd?

»Nerd [*nɜːd*] (englisch modern für ›Computerfreak‹; ursprünglich für ›Sonderling‹) ist eine Bezeichnung für an Spezialinteressen hängende Menschen. Das Wort weist vom Kontext abhängig anerkennende oder abwertende Anklänge auf.«—
Definition auf wikipedia.org



Bevor wir uns mit den Feinheiten des Spiels beschäftigen, müssen wir eine Frage klären: Was ist ein Nerd? Die obige Erklärung von Wikipedia mag bereits das Wichtigste klären: Nerds sind Computerfreaks, Sonderlinge, Menschen mit speziellen Interessen. Andere Erklärungsversuche gehen in andere Richtungen: Nerds werden als Eigenbrötler dargestellt, als Technik-Enthusiasten, als Fans von Science Fiction und Wissenschaft. Fachidioten, Streber, Klassenbeste. Unbeholfene Menschen mit gesellschaftlichen Schwierigkeiten, die bedruckte T-Shirts mit witzigen Sprüchen und altmodische Brillen tragen.

Der Begriff **Nerd** war lange Zeit negativ besetzt. Wer wollte schon etwas mit dem Sonderling zu tun haben, der seine Abende vor dem Computer verbringt, anstatt mit Freunden abzuhängen? Der Comics las, anstatt Sport zu treiben? Der auf dem Schulhof immer am Rand stand statt in der Gruppe der „coolen“ Jungs oder Mädchen?

Glücklicherweise hat sich diese Ansicht inzwischen geändert. „Nerds“ wie Bill Gates haben gezeigt, dass man mit seinem Talent Millionen scheffeln kann. Die Nerd-WG aus *The Big Bang Theory* entwickelte sich zeitweise zu einer der beliebtesten Serien. Altmodische Brillen

wurden als sogenannte „Nerd-Brillen“ zum Verkaufsschlager der Optiker. Nerds sind „in“ – und kein Nerd muss sich dafür schämen.

Für uns sind Nerds Menschen, die sich für alles interessieren, was in irgendeiner Form in den Bereich des Wundersamen, des Unerklärbaren, des Fantastischen hineinragt. Ein Nerd mag Serien wie Star Wars oder Star Trek lieben oder sich in der Welt von Mitteleuropa auskennen. Er zockt gerne das eine oder andere Computerspiel – oder programmiert es gleich selbst. Er liebt Rollenspiele – analog oder am Computer – und weiß, was sich hinter Abkürzungen wie D&D oder DSA verbirgt. Er hat wahrscheinlich schon einmal den einen oder anderen Comic in der Hand gehabt oder sich in fantastischen Büchern verloren. Vielleicht teilt er sein Hobby mit anderen, spielt gemeinsam Brettspiele oder besucht Conventions. Das alles macht aus unserer Sicht einen Nerd aus – und wenn du selbst beim Lesen des vorigen Abschnitts keine Verständnisprobleme hattest, dann bist du mit hoher Wahrscheinlichkeit selbst ein Nerd.

Die Frage ist nur: Wie viel Nerd steckt in dir?

Was ist ein Tablequiz?



Bei einem Tablequiz arbeiten mehrere Gruppen von Teilnehmern zusammen, um die Fragen an ihrem jeweiligen Tisch zu diskutieren, zu hinterfragen, Wissen abzuklopfen, sich gegenseitig zu pushen, und sich letztendlich für eine Antwort zu entscheiden. Die meisten Fragen in diesem Spiel können mit einem Buchstaben für die richtige Lösung (A, B, C oder D) beantwortet werden, aber es gibt auch einige Schätzfragen, bei denen der Tisch die meisten Punkte absahnt, dessen Tipp der richtigen Antwort am nächsten kommt.

Die Tische bzw. Gruppen spielen gegeneinander. Jeder Tisch versucht, möglichst viele Punkte zu ergattern, um als Siegertisch aus dem Quiz hervorzugehen. Auf diese Weise sind Tablequize gleichzeitig kooperativ und kompetitiv. Auf jeden Fall sollen sie aber Spaß machen! Ob es am Ende für den Siegertisch eine Belohnung gibt oder nur die Ehre des Siegers spielt in vielen Fällen keine Rolle.



GRUPPENGROSSEN

Ein Tablequiz kann theoretisch mit beliebig vielen Teilnehmern in beliebig vielen Gruppen ausgetragen werden (in gewissen natürlichen Grenzen – du kannst natürlich keine 30 Leute in eine Besenkammer packen!).

Bedenke, dass die Gruppen an ihren jeweiligen Tischen die Köpfe zusammenstecken wollen. Sowohl die Tische als auch die Gruppen dürfen also nicht zu groß sein. Als ideal haben sich Gruppengrößen von 2 bis 5 Personen erwiesen. Schön wäre es, wenn sich die Gesamtzahl der Mitspieler so teilen lässt, dass an jedem Tisch gleich viele sitzen. In der Regel macht es aber nichts, wenn eine Gruppe einen Spieler mehr oder eine Spielerin weniger aufweist.

MODERATOR UND ORGANISATOR

Jedes Tablequiz hat einen Moderator – das ist die Person, die alle Fragen vorliest und am Ende die Antworten auswertet. Da du diesen Text liest, wirst wahrscheinlich du diese Funktion übernehmen.

Bei sehr großen Gruppen lohnt es sich, eine andere Person separat als Organisator oder Organisatorin zu bestimmen. Der Organisator könnte beispielsweise zu Spielbeginn die Tische/Gruppen zusammenstellen, evtl. vergibt er auch die Preise am Ende oder organisiert kurze Pausen, falls sich das Quiz länger hinzieht als vorgesehen.

Vorbereitung

Ein Tablequiz lässt sich sehr schnell organisieren und auf die Beine stellen. Aber der Moderator kann auch etwas mehr Arbeit reinstecken, wenn er ausreichend Zeit hat, sich auf das Quiz vorzubereiten.

FRAGEBOGEN

Ein ausfüllbarer Fragebogen – einer für jeden Tisch – ist das wohl nützlichste Utensil eines Tablequiz. Wenn der Moderator die Fragen in Ruhe vorher festlegt, kann er einen Fragebogen erstellen, der zu den Auswahlmöglichkeiten der Fragen passt. Hinten in diesem PDF findest du einen passenden Blankobogen für eine typische Runde.

Spielt ihr das Tablequiz spontan, reicht auch ein Blatt Papier pro Gruppe – dann müssen die Teilnehmer selbst die Fragennummer und die Antwort notieren.

Tipp: Der Fragebogen sollte nicht länger als eine DIN-A4-Seite sein. Erfahrungsgemäß passen die Antwortmöglichkeiten für 10 bis 12 Fragen auf einen solchen Bogen. 10 bis 12 Fragen sind auch in den allermeisten Fällen ein guter Umfang für ein Tablequiz, das nicht länger als 1 bis 1,5 Stunden dauern soll.

Oben auf dem Blankobogen ist Platz für einen Gruppennamen. Jede Gruppe soll sich den gemeinsam selbst überlegen, und er darf ruhig ausgefallen, witzig, schräg oder (in Erwachsenengruppen) auch etwas anzüglich sein. Beispiele sind „Fraukes flotte Flitzpiepen“, „Die Bärtigen“ oder „Die Typen von der Chefetage“. Gruppennamen machen das Spiel lockerer als einfach „Tisch 7“.

GRUPPENZUSAMMENSTELLUNG

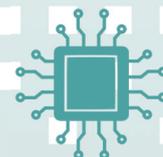
In aller Regel stellen sich die einzelnen Gruppen erst zu Beginn des Quiz zusammen. Das bringt die Gefahr mit sich, dass am Ende mehr Gruppen entstehen, als der Moderator geplant hat. In jedem Fall ist es lohnenswert, einige zusätzliche Fragebogen bereitzuhalten – man weiß ja nie.

Auch ist die tatsächliche Anzahl an Mitspielern nicht immer vor Spielbeginn bekannt. Findet das Spiel in geschlossenen Gruppen statt, etwa beim Nerd-Stammtisch, bei der Party im Freundeskreis oder auf der Weihnachtsfeier des Vereins, kann man meist noch grob schätzen, wie viele Leute anwesend sein werden. Bei spontanen Gruppen oder bei offenen Events wie z. B. Conventions wird es schwieriger. In jedem Fall muss der Moderator bereit sein, das Quiz anzupassen. Hierfür einige Tipps:

Duelle

In einem Duell ist die Spielerzahl gerade ausreichend für zwei Tische: mindestens 4 bis maximal 8 Spieler. Duelle sind dadurch aber nicht weniger interessant als größere Runden – oft sorgt die kleine Zahl an Spielern für eine lockere Stimmung, und es kommt wirklich auf jede Meinung an. In Duellen kannst du beliebig zwischen ABCD- und Schätzfragen mischen sowie mehrere Sonderregeln nutzen (dazu unten mehr). Kleine Runden

Kleine Runden umfassen 3 bis 4 Spieltische mit 9 bis 16 Spielern. Auch in kleinen Runden kannst du problemlos ABCD- und Schätzfragen mischen, wende maximal ein bis zwei Sonderregeln an.



Mittlere Runden

Eine mittlere Runde umfasst 5 bis 6 Tische und 15 bis 24 Spieler. Für die allermeisten Tablequize ist diese Größe ideal, vorausgesetzt der Raum ist ausreichend groß. Von Sonderregeln raten wir ab, benutze allenfalls eine einzelne Sonderregel. Auch Schätzfragen sollten nur in kleinem Umfang angewendet werden, weil es bei so vielen Tischen schwierig sein kann, die Fragen auszuwerten.

Große Runden

Alles jenseits von 6 Tischen und 20 Spielern zählt als große Runde. Achte unbedingt darauf, ob der Raum groß genug für alle ist, ob es ausreichend Tische und Stühle gibt und ob der Moderator von jedem Tisch aus gut zu verstehen ist. In lauter Umgebung (Convention, Straßengeräusche, Baustelle) sind große Runden nicht zu empfehlen. In großen Runden lohnen sich keine Experimente oder Sonderregeln. Der Moderator sollte sich allein auf ABCD-Fragen konzentrieren und keine Schätzfragen anwenden – das macht die Auswertung deutlich einfacher und schneller.

Gesamtdauer

Um zu bestimmen, wie lange ein Tablequiz dauert, kannst du als Faustregel 5 Minuten pro Frage annehmen. Ein typisches Quiz mit 10 bis 12 Fragen, inklusive Vorlesezeit, Beantwortungszeit und Endauswertung dauert demnach rund 50 bis 60 Minuten. Erhöhe diese Zeit bei mittelgroßen oder großen Gruppen nach oben; rechne hier eher mit 80 bis 90 Minuten oder reduziere die Zahl an Fragen.



DIE FRAGEN

Gerade bei größeren Gruppen hat es sich bewährt, die Fragen vor Spielbeginn auszusuchen. Blättere die Fragenkarten durch und suche dir jene aus, von denen du denkst, dass die Spielenden sich für die Themen interessieren – oder einfach jene, die du für interessant oder witzig hältst. Die Kategorien auf den Karten bieten dir eine Möglichkeit, thematisch zusammenhängende Fragen auszuwählen.

Falls du Schätzfragen einsetzen möchtest, sollten diese höchstens 20 % aller Fragen ausmachen – auf 4 Fragen mit vier vorgegebenen Antwortmöglichkeiten sollte also höchstens 1 Schätzfrage kommen.

Natürlich ist es auch möglich, einfach Fragekarten aus dem gemischten Stapel zu ziehen, vor allem bei spontan entstandenen Spielrunden. Der Moderator zieht eine Karte aus dem Stapel und liest sie vor – dabei sollte er lediglich darauf achten, dass diese Karte nicht schon einmal bei früheren Runden verwendet wurde. Es ist auch möglich, dass der Moderator zwei oder drei Karten zieht, sich schnell die Frage durchliest und aus dem Bauch entscheidet, welche davon interessant ist. Tipp: Suche dir die nächste Frage bereits aus, während die Teilnehmer noch über die vorherige Frage nachgrübeln. Das spart Zeit!



Wie läuft ein Tablequiz ab?

Sobald alle Teilnehmer auf die Gruppen verteilt sind und diese einen Namen erhalten haben, beginnt ein typisches Tablequiz damit, dass der Moderator oder Organisator kurz die Regeln vorstellt. Wichtig in diesem Zusammenhang: Die Benutzung von Handys oder anderen elektronischen Geräten ist am Spieltisch nicht gestattet! Das sollte allen Spielern klargemacht werden – auch wenn es eigentlich eine Selbstverständlichkeit sein sollte!

Danach liest der Moderator nach und nach seine Quizfragen vor, gibt den Spielern jeweils etwas Zeit für Beratung, und kommt dann zur nächsten Frage.

Zeit zum Beantworten

Die Antwortzeit einer Frage kann obliegt dem Ermessen des Moderators, kann aber auch per Stoppuhr klar begrenzt werden, was vor allem in großen Gruppen den Spielfluss unterstützt. Nach jeder Frage sollten die Teilnehmer mindestens 1 Minute Zeit haben, sich miteinander zu beraten und ihre Antwort festzulegen. Größere Gruppen benötigen dabei meist mehr Zeit. Sollten die Tische zu erkennen geben, dass sie „fertig“ sind, aber noch ein einziger Spieltisch wild diskutiert, kann der Moderator einen Countdown herunterzählen oder auf andere Weise Druck aufbauen. Die Balance zwischen „keine Langeweile aufkommen lassen“ und „jedem Tisch eine faire Zeit einräumen“ erfordert etwas Fingerspitzengefühl.

Die Auswertung

Wurden alle Fragen gestellt und haben die Gruppe alle ihre Antworten auf ihrem jeweiligen Fragebogen notiert, kommt es zur Auswertung. Hier gibt es im Großen und Ganzen zwei Möglichkeiten:

1) Geheime Auswertung. Der Moderator oder Organisator sammelt alle Fragebogen ein. Moderator, Organisator und womöglich ein oder zwei Helfer, die nicht beim Tablequiz mitmachen, gehen die Antworten durch und notieren die Punktzahl der jeweiligen Gruppen. Nachdem alle Punkte feststehen, präsentiert der Moderator die Ergebnisse – am Besten von der Gruppe mit der niedrigsten Punktzahl bis zur Gruppe mit der höchsten. Falls das zu unfair erscheint, kann der Moderator auch nur die drei Gruppen mit dem höchsten Ergebnis vorstellen und alle anderen ignorieren.

2) Offene Auswertung. Falls der Moderator den Teilnehmern vertrauen kann und es keinen wertvollen Preis gibt, lässt sich die Auswertung auch offen vornehmen. In diesem Fall liest der Moderator am Ende der Fragerunde die jeweiligen Fragen noch einmal in Kürze vor, erklärt die richtige Antwort und liest gegebenenfalls die Erklärung vor, die bei jeder Frage aufgeführt ist. Die Tische notieren eigenständig, wie viele Punkte sie haben.

Optional: Die offene Auswertung kann auch nach jeder einzelnen Frage erfolgen. Auf diese Weise sammeln die Tische während des Spiels Punkte an. Das kann einerseits zu spannenden Kopf-an-Kopf-Rennen führen, aber auch etwas Frust verursachen, wenn einer der Tische erkennt, dass er zu weit abgeschlagen ist, um noch aufzuholen. In den meisten Fällen hat sich Methode 2 bewährt, auch deswegen, weil an den Spieltischen dadurch keine Langeweile aufkommt, denn je nach Spielerzahl kann sich die geheime Auswertung viele Minuten hinziehen.

Punkte

Wie viele Punkte der Moderator für die Beantwortung einer Frage vergibt, liegt an ihm; er kann die Punkte auch anpassen, wenn er der Meinung ist, bestimmte Fragen seien so schwer, dass ihre Lösung besonders belohnt werden sollte.

Im Allgemeinen raten wir zu folgendem Punktesystem:

- Für die Beantwortung einer typischen ABCD-Frage gibt es 2 Punkte für die richtige Lösung. Haben mehrere Tische dieselbe Lösung, erhalten sie alle jeweils 3 Punkte.
- Für die Beantwortung einer Schätzfrage gibt es 3 Punkte für den Tisch, der der Lösung am nächsten kam, 2 Punkte für den Tisch, der der Lösung am zweitnächsten kam und 1 Punkt für den drittnächsten Tisch. Bei einem Duell gibt es nur 2 Punkte für den besseren Tisch.

Siegerehrung

Der Tisch, der die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Quiz. Womöglich erhalten die Teilnehmer des Gewinnertisches einen vorher ausgelobten Preis – in diesem Fall sollte Moderator bzw. Organisator darauf achten, dass jeder Spieler am Gewinnertisch einen Preis erhält. Sollten zwei Gruppen dieselbe Punktzahl haben, kann eine Schätzfrage über den endgültigen Gewinner entscheiden.



Optionale Ausbau-Optionen

Die folgenden Ideen können das Quiz interessanter, spannender und vielseitiger machen. Behalte aber stets im Hinterkopf, dass sie die Dauer einer typischen Quiz-Sitzung deutlich verlängern können. Insofern sind fast alle Ausbau-Optionen vor allem für kleinere bis mittlere Spielrunden geeignet.



Option 1: Sieger bestimmt die Kategorie

Um diese Ausbau-Option anwenden zu können, muss nach jeder einzelnen Quizfrage eine Auswertung erfolgen. Sollte bei der Auswertung nur ein einziger Tisch die richtige Antwort parat haben, gilt der Tisch als vorübergehender Siegertisch. Die Quizgruppe darf die Kategorie für die nächste Quizfrage bestimmen. Der Moderator fährt wie üblich weiter, indem er aus der gewählten Kategorie eine Quizfrage ermittelt.



Option 2: Einer weiß es ganz bestimmt!

Für diese Ausbau-Option liest der Moderator bei jeder neuen Quizfrage zunächst nur die Kategorie vor und benennt einen Schlüsselbegriff, z. B. Kategorie Science Fiction, Schlüsselbegriff Star Trek. Die Tische haben nun die Möglichkeit, einen Sprecher aus ihrer Mitte zu bestimmen, der die Frage (die noch nicht gestellt wurde!) allein im Namen der Gruppe beantwortet. Der Sprecher steht dazu auf und stellt sich vor den Tisch mit dem Rücken zu seinen Mitspielern. Jetzt erst liest der Moderator die Frage vor, und die Sprecher der Tische haben die übliche Zeit, die Frage zu beantworten. Die anderen Spieler dürfen nichts sagen, was auf die Lösung hinweisen könnte. Liegt der Sprecher richtig, erhält sein Tisch für diese Frage die Punkte. Ansonsten geht der Tisch, wie üblich, leer aus.



Option 3: Doppelt oder nichts

Mit dieser Variante haben die Spieler die Möglichkeit, hoch zu pokern. Einmal im Verlauf des Tablequizzes, sobald der Moderator den Titel der Frage vorgelesen hat (aber nicht die Frage oder die Antwortmöglichkeiten selbst), kann jeder Tisch bestimmen, aufs Ganze zu gehen, indem die Teilnehmer des Tisches dies ankündigen (per Handzeichen oder auf Zuruf). Tun sie dies, zählen die für diese Frage gewonnenen Punkte für diese Gruppe doppelt. Dies macht am meisten Sinn, wenn direkt nach jeder Frage ihre Aus-

wertung erfolgt. Wird die Frage falsch beantwortet, verbucht die Gruppe nur wie üblich 0 Punkte – weitere Bestrafungen folgen nicht; dies soll die Gruppen dazu anregen, von dieser Regel Gebrauch zu machen, da es keine „Strafe“ gibt. *Doppelt oder nichts* ist nur in Verbindung mit ABCD-Fragen sinnvoll.

Option 4: Joker



Wird diese Sonderregel verwendet, kann jeder Tisch einmal pro Spiel einen Hilfs-Joker heranziehen. Auch dies ist nur in Verbindung mit ABCD-Fragen möglich. Sobald die Frage komplett gestellt wurde, und die Gruppenteilnehmer die Frage diskutieren, können sie den Moderator per Handzeichen oder auf Zuruf um Hilfe bitten. Der Moderator streicht daraufhin für diese Gruppe zwei der vier Antwortkästchen durch, die in jedem Fall falsch sind. Die Gruppe muss sich dann nur noch entscheiden, welche der beiden verbliebenden Antworten korrekt ist.



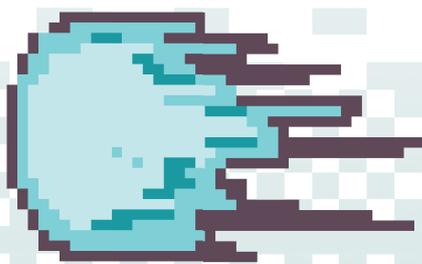
Option 5: Gruppenbonus/-malus

Sollte es bei der Zusammenstellung der Gruppen dazu kommen, dass an einem Tisch mehr oder weniger Leute sitzen als an den anderen, kann diese Sonderregeln angewendet werden. Hat ein Tisch mehr Gruppenmitglieder als die anderen, startet er mit 1 Minuspunkt pro 5 oder 6 gestellten Fragen, also -2 bei einer typischen Quiz-Länge von 10-12 Fragen. Sind die Mitglieder in Unterzahl, erhalten sie einen entsprechenden Bonus.



Option 6: Belohnung für Gruppennamen

Ist der Moderator der Ansicht, eine Gruppe habe sich einen besonders schönen Gruppennamen ausgedacht, kann er dies mit einem Bonus von 1 Siegpunkt belohnen.



Gruppenname:

Anzahl Spieler

1

A	B	C	D
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2

A	B	C	D
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3

A	B	C	D
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4

A	B	C	D
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5

A	B	C	D
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6

A	B	C	D
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

7

A	B	C	D
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

8

A	B	C	D
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

9

A	B	C	D
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

10

A	B	C	D
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Schätzfragen

Pro richtiger Antwort: 3 Punkte

11

12

Nächstliegende Antwort: 3 Punkte
 Zweitnächstliegende Antwort: 2 Punkte
 Drittnächstliegende Antwort: 1 Punkt

Punkte gesamt:
