



## C. Spielreglement «Top Secret»

### Modus

Bei der Spielshow «Top Secret» hat ein Kandidat die Chance, taktisch geschickt mit korrekten Antworten auf neun Ranking-Fragen den höchsten von 20 versteckten Gewinnbeträgen zu erspielen.

Am Anfang des Spiels verknüpft der Spielcomputer per Zufallsprinzip die 20 Geld-Beträge mit 20 nummerierten Couverts. Die Zuteilung läuft im Hintergrund (nicht sichtbar) ab, man weiss also zu Beginn des Spiels nicht, welche Beträge sich in welchen verschlossenen Couverts befinden.

### 1. Runde (Ziel: Die höchsten Beträge sichern!)

In der ersten Runde muss der Kandidat fünf Fragen mit jeweils vier Auswahl-Antworten beantworten.

Zuerst wählt der Kandidat vier nummerierte Couverts aus. Dann werden eine Quizfrage und vier Antworten sichtbar. Die vier Couvert-Nummern werden nun im Hintergrund vom Spielcomputer den Antworten zugewiesen, und zwar der höchste Geldbetrag der besten Antwort und der niedrigste Geldbetrag der schlechtesten Antwort.

Der Kandidat muss die Frage beantworten, in dem er herausfindet, was die Top Antwort ist, also wer oder was der höchste, teuerste, älteste... etc. ist.

#### Fragenbeispiel für die 1. Runde:

*Welcher dieser Filme lockte die meisten Besucher ins Kino?*

Couvert 4:	Grounding	(378000)
Couvert 7:	Achtung, fertig, Charlie	(561000)
Couvert 18:	Die Herbstzeitlosen	(597000) = TOP ANTWORT = höchster Betrag
Couvert 20:	Ernstfall in Havanna	(314000) = schlechteste Antwort = niedrigster Betrag

Der Kandidat muss nun drei Antworten eliminieren. Wenn es gelingt, die drei falschen Antworten zu eliminieren, bleibt der höchste Betrag im Spiel. Nach jeder Antwort, die eliminiert wird, wird das dazugehörige Couvert geöffnet und somit der Betrag gezeigt, den der Kandidat

**nicht** gewinnt. Das Couvert mit dem nicht gewonnen Betrag wird entsorgt. Am Ende jeder Frage bleibt ein Couvert übrig, ob es sich bei der mit diesem Couvert verknüpften Antwort wirklich um die Top Antwort handelt, wird aufgelöst.

Der im letzten Couvert enthaltene Betrag bleibt aber versteckt. Die Auflösung der Top-Antwort ist nur ein Hinweis, ob die gegebene Antwort tiefer oder höher als die bereits aufgedeckten Couverts ist. Das verbliebene, verschlossene Couvert wird dem Kandidat übergeben.

Nach fünf Fragen nach demselben Prinzip hat der Kandidat fünf Couverts gesammelt, deren Beträge er nicht kennt, und 15 Couverts bzw. 15 Beträge eliminiert.

## **2. Runde (Ziel: Die tiefsten Beträge wegspielen!)**

Der Kandidat hat nun fünf gesammelte Couverts und sein Ziel ist es, die drei Couverts mit den kleinsten Beträgen wegzuspielen, um dann in der Finalrunde nur noch die höchsten Beträge im Spiel zu haben.

In der 2. Runde müssen drei Fragen beantwortet werden. Pro Frage wird ein Couvert eliminiert. Die erste Frage hat fünf Antwort-Alternativen. Die zweite Frage vier Antwort-Alternativen usw. Diese Antworten werden nun mit den verbleibenden Couvert-Nummern verknüpft und zwar nach folgendem Schema:

Die richtige und beste Antwort wird mit der niedrigsten Summe verknüpft. Die schlechteste Antwort wird mit der höchsten Summe verknüpft. Warum? Weil man in der zweiten Runde mit der richtigen Antwort das Couvert mit der niedrigsten Summe loswerden will.

### Fragenbeispiel für die 2. Runde:

*Bei welcher dieser Fussball-WMs wurde in den wenigsten Stadien gespielt?*

Couvert 5:	2010 (Südafrika)	(10)
Couvert 8:	1994 (USA)	(9) = TOP ANTWORT = niedrigster Betrag
Couvert 13:	2006 (Deutschland)	(12)
Couvert 14:	2002 (Korea/Japan)	(20) = schlechteste Antwort = höchster Betrag
Couvert 19:	1982 (Spanien)	(17)

In dieser Runde werden Fragen nach dem niedrigsten, billigsten, jüngsten etc. gestellt. Nach drei Fragen hat der Kandidat drei Couverts und hoffentlich drei niedrige Summen eliminiert. Es bleiben die zwei Couverts mit den hoffentlich höchsten Summen.

## **Der Joker (Einsatz in Runde 1 oder Runde 2)**

Es gibt einen Joker, um dem Kandidaten das Spiel zu vereinfachen.

Einmal im Verlaufe des Spiels (nicht bei der Finalfrage) kann die Begleitperson zu den möglichen Antwortalternativen befragt werden. Die definitive Antwort kommt immer vom Spielkandidaten.

### Runde 1:

Der Joker kann während einer Frage jederzeit aktiviert werden, das heisst auch dann, wenn der Kandidat im Rahmen einer Frage bereits eine oder zwei Antwortalternativen weggespielt hat. Der Joker bleibt jeweils so lange aktiv, bis die Frage zu Ende gespielt wurde und das verbleibende Couvert, welches dem Kandidaten übergeben wird, feststeht. Der Joker kann demzufolge bei der Runde 1 bei jedem wegzuspielenden Couvert während einer kompletten Frage zu Rate gezogen werden.

### Runde 2:

Der Joker kann in Runde 2 bei jeder Frage aktiviert werden und den Kandidaten beraten, welche Antwort weggespielt werden soll.

### Der Joker ist einmalig

Sobald der Joker aktiviert wurde, ist er verwirkt, auch wenn er bei der entsprechenden Frage nicht helfen kann. Er darf während des Spiels kein zweites Mal eingesetzt werden.

### **Finale (Ziel: Gewinne den höchsten der beiden Beträge!)**

Die finale Runde wird mit einer letzten Frage entschieden. Der Kandidat hat zwei Antworten zur Auswahl und somit eine 50/50-Chance, den höheren Betrag zu erspielen. Wiederum werden die verbleibenden Couvert-Nummern vom Spielecomputer mit den Antworten verknüpft. Der höhere Betrag ist der besseren, also in diesem Fall der richtigen Antwort zugeordnet.

### Fragenbeispiel für das Finale:

*Was wurde in der Schweiz später eingeführt?*

Couvert 3: Das Frauenstimmrecht (1971)

Couvert 18: Der VW Golf (1974) = TOP ANTWORT = höhere Summe

Der Kandidat soll die Top-Antwort finden, also die korrekte Antwort auf die Frage. Wenn ihm das gelingt, wird er den höheren der beiden Beträge gewinnen.