

FLORIDA TV & JENS MERKL

WER STIEHLT MIR DIE SHOW



BUZZER
EDITION

Ravensburger

WER STIEHLT MIR DIE SHOW – DIE BUZZER-EDITION

Für 3-5 Moderator:innen ab 10 Jahren

BEREIT FÜR DIE BUZZER-EDITION?

Egal, ob ihr euch zum ersten Mal der „Wer stiehlt mir die Show?“-Herausforderung stellt oder ihr die neuen Kategorien kaum abwarten könnt: In dieser Buzzer-Edition gewinnt, wer unter Druck brilliert, die Show an sich reißt und die Moderation übernimmt.

Achtung: Schnelligkeit kann entscheidend sein – aber überlegt gut, bevor ihr buzzert!

SPIELAUFBAU



Ihr wollt die Buzzer-Edition gleich mit
„Wer stiehlt mir die Show – Das Spiel“ kombinieren?
Lest den Spielaufbau auf Seite 8.

Legt die 8 nicht aufgebauten **Cubes**, den **Buzzer** und die **Quizkarten** bereit.

Platziert die Anleitung mit der **Spielübersicht** (auf der Rückseite) gut sichtbar am Rand des Tisches und legt die **7 Münzen** auf deren runde Felder.

Spiel	Antwort	Punkte	Gesamt-Punktzahl
1	Schwimmen ✓ Orange ✗ Kalakadu ✓ Toast ✗ Tauben ✓	III	3
		I	4

Nehmt euch alle je einen Stift und einen Zettel zur Hand.
Zeichnet am besten schon einmal diese Felder auf eure Zettel.

SPIELABLAUF

Spielt die **7 Quiz-Kategorien** anhand der Spielübersicht von unten nach oben durch. Wie viele Fragen pro Kategorie gespielt werden, findet ihr auf den Cubes. Wer innerhalb einer Kategorie die meisten Punkte macht, gewinnt 1 Münze, stiehlt die Show und **moderiert damit die nächste Kategorie** usw.



Runde und Moderation

Die Show beginnt immer mit der Kategorie **DIE LEICHTEN FÜNF** . Dies ist die einzige Kategorie, die ihr alle gemeinsam moderiert und bei der ihr auch **alle** mittrachtet. Hier entscheidet sich, wer die Show das erste Mal an sich reit. Die Kategorien 2 bis 6 werden dann von dem oder der jeweiligen Moderator:in geleitet.

Punkte und Mnzen

Notiert die Punkte, die ihr innerhalb einer Kategorie macht, immer als **Striche** auf eurem Zettel. Wurde der letzte Punkt einer Kategorie vergeben, wertet aus: Verleiht feierlich die **Mnze** fr diese Kategorie an die Person, die hier **die meisten Punkte** gemacht hat: Leg die Mnze gut sichtbar vor dich!

Du darfst nun die nchste Kategorie moderieren. Alle, also auch du, bertragen nun ihre Kategorie-Punkte (Striche) auf ihre Gesamtpunkte in die vierte Spalte eurer Liste, die ihr dafr auf eurem Zettel gemacht habt.

Schtzfrage

Sollte es in einer Kategorie einen Gleichstand bei den Punkten (Strichen) geben, mssen alle daran Beteiligten eine Schtzfrage beantworten, indem sie eine mglichst zutreffende Antwort auf ihren Zettel schreiben. Die Schtzfragen  findet ihr in den Regenbogen-Zeilen ganz unten auf den Quizkarten. Wer nher am Ergebnis ist, gewinnt die Mnze und die Moderation. Die Schtzfrage selbst ist keinen Punkt wert. Gibt es hier einen Gleichstand, spielt eine weitere Schtzfrage zwischen den an diesem neuen Gleichstand Beteiligten usw.

„Joko“ und das Halbfinale (Kategorie 7)

Nachdem die Münze von Kategorie 6 vergeben wurde, zählt alle eure Münzen. **Wer die meisten hat, wird „Joko“!** Gibt es dabei einen Gleichstand, gewinnt die Joko-Rolle, wer mehr **Gesamtpunkte** hat. Sollte es auch dabei einen Gleichstand geben, spielt eine Schätzfrage.

Wichtig: Das Halbfinale (Kategorie 7) wird immer von „Joko“ moderiert, unabhängig davon, wer die Münze in Kategorie 6 gewonnen hat.

Als Halbfinale spielt ihr das Quizspiel

ALLES ODER NICHTS ODER EIN BISSCHEN .

Alle von euch, die nicht Joko sind, machen sich dafür eine kleine Tabelle auf ihrem Zettel, siehe Abbildung. Oben stehen die Antwortmöglichkeiten auf die ihr nach jeder Frage eure Punkte verteilt. Rechts tragt ihr die Punkte ein, die ihr für die nächste Frage übrig habt.



A	B	C	Übrig
7X 1X	5V 0X	1X 4V	5 4

Hier geht es noch mal um alles! Auch hier wird eine letzte Münze fürs Finale vergeben, aber jetzt ist die Situation genau wie im TV: Wer nun die **meisten Gesamtpunkte** hat, tritt im Finale gegen „Joko“ an. Beachtet dazu die Detail-Regeln im Cube **FINALE**  .

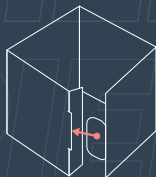
MODERATION

Wenn du eine Kategorie gewinnst, stiehst du die Show und übernimmst die Moderation der nächsten Kategorie. In dieser Kategorie **rätst du selbst nicht** mit. Die anderen sind jetzt deine Kandidat:innen. Du sorgst dafür, dass die Regeln eingehalten werden und dass die Bedenkzeit nicht ausufert. Bei Unklarheiten hast du das letzte Wort und bestimmst, ob 1 Punkt vergeben wird oder nicht.

Kategorie-Auswahl und die Cubes

Du siehst an der Spielübersicht, welche Kategorie-Farbe an der Reihe ist. Nimm dir den entsprechenden Cube, klappe ihn auf und **lies** die Detail-Regeln allen **laut** vor. Stell dir vor, es wäre dein Prompter-Text. Lies dabei auch die Beispiele und Tipps.

Falte dann den Cube zusammen und stelle ihn in die Tischmitte.



Mit den **QR-Codes in den Cubes** könnt ihr euch die Quizspiele von **Joko höchstpersönlich** erklären lassen!

Meldet euch dazu **kostenlos** auf **Joyn** unter, www.joyn.de, an und scannt die Codes.

LETZTE TIPPS, DANN GEHT´S LOS

Gewinnt so viele Münzen, wie ihr kriegen könnt!

Wer „Joko“ wird, gibt diese ab, denn „Joko“ braucht sie im Finale nicht mehr. Für den oder die Herausforderer:in sind die Münzen jedoch sehr wertvoll. Nehmt neben den Münzen aber auch jeden Punkt mit, den ihr kriegen könnt! Die Gesamtpunkte entscheiden nicht nur, wer bei Gleichstand bei den Münzen zu „Joko“ wird, sondern sie bestimmen auch, wer das Halbfinale gewinnt und so im Finale gegen „Joko“ antritt. Übrigens: Alle, die nicht im Finale sind, haben trotzdem eine wichtige Aufgabe und moderieren es gemeinsam.

Wer die Show kennt, weiß, es geht rechnerisch nicht immer fair zu. Spielt deshalb nicht zu strategisch! Habt Spaß, kostet eure Moderationen aus und bleibt fair zueinander.

Alle Quizfragen und Antworten zu aktuellen Themen und Statistiken sind Stand 2025/2026.

Kombiniert die Buzzer-Edition mit

Wer stiehlt mir die Show – Das Spiel

Baut am besten zuerst das Grundspiel auf und folgt dabei der zugehörigen Anleitung. Dann tauscht ihr den Buzzer-Chip gegen den elektronischen Buzzer aus. Platziert die neuen Quizkarten neben den anderen und legt auch die neuen Cubes bereit.

Jetzt könnt ihr bei jeder Kategorie aus 4 Spielen wählen, haltet euch einfach an die Farben.

© 2026

ravensburger.com/service

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

© 2026 Seven.OneEntertainment Group GmbH;

Lizenz durch: Seven.One Commerce

Autor:

Florida TV & Jens Merkl

Art Direction:

Ingrid Rieger

Design:

Lena Bantlin & Florida TV

Foto: Nadine Rupp

Techn. Entwicklung:

Yvonne Varga

Redaktion:

Sophia Hägele, Kimberly Wichniarz



Batterie-Hinweise

Zum Batteriewechsel das Batteriefach mit einem geeigneten Schraubendreher öffnen.

Die entladenen Batterien durch neue Batterien desselben Typs, entsprechend der gekennzeichneten Polung, austauschen.

Das Batteriefach wieder vollständig verschrauben.

Achtung. Gebrauchte Batterien sind umgehend zu entsorgen. Neue und gebrauchte Batterien von Kindern fernhalten. Beim Verdacht, dass Batterien verschluckt, oder in ein Körperteil eingeführt wurden, ziehen Sie sofort einen Arzt zu Rate.

- Anleitung aufbewahren, da sie wichtige Informationen enthält!
- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall wieder aufgeladen werden!
- Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden!
- Ungleiche Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden!
- Batterien gemäß den Polungszeichen „+“ und „-“ korrekt einlegen!
- Wenn die Batterien entladen sind oder wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird, müssen die Batterien entfernt werden!
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden!
- Wir empfehlen die Verwendung von Alkalibatterien.
- Nur Batterien des vorgegebenen Typs oder eines gleichwertigen Typs verwenden.
- Ersetzen Sie immer alle Batterien gleichzeitig, nicht nur einzelne.

Zur Reinigung bitte das Gerät ausschalten und die Batterien entfernen. Die Oberfläche mit einem trockenen oder leicht feuchten Tuch abwischen. Keine chemischen Lösungsmittel verwenden. Nach dem vollständigen Trocknen können die Batterien wieder eingelegt und das Gerät verwendet werden.



DE: Das Symbol der durchgestrichenen Mülltonne (mit Balken) steht für die getrennte Erfassung von Elektro- und Elektronikgeräten und besagt, dass diese am Ende ihrer Lebensdauer nicht im Hausmüll entsorgt werden dürfen. Sofern Batterien, Akkumulatoren oder Lampen enthalten sind, müssen diese vor der Entsorgung aus dem Elektroaltgerät

entnommen werden. Sie können die elektrischen Bestandteile kostenfrei im Handelsgeschäft oder in der Rückgabestelle für Elektroaltgeräte/ Sammelstelle in Ihrer Nähe zurückgeben. Adressen geeigneter Sammelstellen können Sie von Ihrer Stadt- oder Kommunalverwaltung erhalten. Elektroaltgeräte, die größer als 25 cm sind, können nur beim Kauf eines neuen Elektrogeräts mit den wesentlichen selben Funktionen abgegeben werden. Elektroaltgeräte, die kleiner als 25 cm sind, können jederzeit über unsere Webseite (siehe „Rücksendungen“) zurückgegeben werden, wobei die Menge auf drei Stück pro Geräteart und Kunde begrenzt ist. Bitte beachten Sie vor der Rückgabe auch das Löschen Ihrer personenbezogenen Daten auf den zu entsorgenden Altgeräten. Durch die getrennte Sammlung von Elektroaltgeräten soll die ordnungsgemäße Verwertung ermöglicht werden sowie negative Auswirkungen auf die Umwelt und die menschliche Gesundheit vermieden werden. Weitere Informationen finden Sie auch in der EU-Richtlinie 2012/19/ EU



CE DE: Das Symbol der durchgestrichenen Mülltonne auf Batterien und Akkumulatoren besagt, dass diese am Ende ihrer Lebensdauer nicht im Hausmüll entsorgt werden dürfen. Sofern Batterien oder Akkumulatoren Quecksilber, Cadmium oder Blei enthalten, finden Sie das jeweilige chemische Zeichen (Hg, Cd oder Pb) unterhalb des Symbols der durchgestrichenen Mülltonne. Sie sind gesetzlich verpflichtet, alte Batterien und Akkumulatoren zurückzugeben. Sie können dies kostenfrei im Handelsgeschäft oder bei einer anderen Sammelstelle in Ihrer Nähe tun. Adressen geeigneter Sammelstellen können Sie von Ihrer Stadt- oder Kommunalverwaltung erhalten. Batterien und Akkumulatoren können Stoffe enthalten, die schädlich für die Umwelt und die menschliche Gesundheit sein können. Durch die getrennte Sammlung von alten Batterien und Akkumulatoren soll die ordnungsgemäße Verwertung ermöglicht sowie negative Auswirkungen auf die Umwelt und die menschliche Gesundheit vermieden werden. Weitere Informationen finden Sie auch in der EU-Richtlinie 2013/56/EU. Die Batterie ist mit geeignetem Werkzeug zu entfernen und fachgerecht zu entsorgen. Lithiumbatterien (Bezeichnung CR) nur entladen und gegen Kurzschluss gesichert entsorgen. Um Abfälle zu vermeiden und die Lebensdauer von Batterien zu verlängern, entnehmen Sie Batterien aus Geräten, wenn diese längere Zeit nicht genutzt werden. So lässt sich ein Auslaufen oder eine Entladung vermeiden. Lagern Sie Batterien kühl, trocken und vor direkter Sonneneinstrahlung geschützt.

