

Spielleitung – Checkliste

Vor dem Spiel

- Gerät mit Medienlandkarte bereit und geöffnet
 - QR-Codes ausgedruckt und versteckt
 - Fragenkatalog griffbereit (analog oder auf zweitem Gerät)
 - Teamfarben vergeben und Teams eingeteilt
 - Teamnamen in der App eingetragen
-

Codeprotokoll

Teilsperre = erstes Team hat mit Hilfe gelöst → nächstes Team kann noch ohne Hilfe antworten, bekommt halbe Punkte (aufgerundet) **Vollsperr**e = erstes Team hat ohne Hilfe gelöst → Code ist für alle anderen gesperrt

Code	Punkte ohne Hilfe	Punkte mit Hilfe	Gelöst von Team	Teilsperre <input type="checkbox"/> (Restpunkte)	Vollsperre <input type="checkbox"/>
04	4	2		<input type="checkbox"/> (2)	<input type="checkbox"/>
05	5	2		<input type="checkbox"/> (3)	<input type="checkbox"/>
06	6	3		<input type="checkbox"/> (3)	<input type="checkbox"/>
07	7	3		<input type="checkbox"/> (4)	<input type="checkbox"/>
08	8	4		<input type="checkbox"/> (4)	<input type="checkbox"/>
09	9	4		<input type="checkbox"/> (5)	<input type="checkbox"/>
10	10	5		<input type="checkbox"/> (5)	<input type="checkbox"/>
11	11	5		<input type="checkbox"/> (6)	<input type="checkbox"/>
12	12	6		<input type="checkbox"/> (6)	<input type="checkbox"/>
13	13	6		<input type="checkbox"/> (7)	<input type="checkbox"/>
14	14	7		<input type="checkbox"/> (7)	<input type="checkbox"/>

Code	Punkte ohne Hilfe	Punkte mit Hilfe	Gelöst von Team	Teilsperre <input type="checkbox"/> (Restpunkte)	Vollsperre <input type="checkbox"/>
15	15	7		<input type="checkbox"/> (8)	<input type="checkbox"/>
16	16	8		<input type="checkbox"/> (8)	<input type="checkbox"/>
17	17	8		<input type="checkbox"/> (9)	<input type="checkbox"/>
18	18	9		<input type="checkbox"/> (9)	<input type="checkbox"/>
19	19	9		<input type="checkbox"/> (10)	<input type="checkbox"/>
20	20	10		<input type="checkbox"/> (10)	<input type="checkbox"/>
21	21	10		<input type="checkbox"/> (11)	<input type="checkbox"/>
22	22	11		<input type="checkbox"/> (11)	<input type="checkbox"/>
23	23	11		<input type="checkbox"/> (12)	<input type="checkbox"/>

Ablauf wenn ein Team zur Spielleitung kommt

1. **Welcher Code?** Nummer notieren
 2. **Bereits gesperrt?** → Protokoll checken
 - Vollsperre → Team geht leer aus
 - Teilsperre → Team darf antworten, bekommt aber nur die Restpunkte (aufgerundet, siehe Tabelle) wenn richtig und ohne Hilfe
 3. **Frage stellen**
 4. **Antwort richtig?**
 - Ja, ohne Hilfe → volle Punkte, im Protokoll **Vollsperre** ankreuzen
 - Ja, mit Hilfe → halbe Punkte (abgerundet), im Protokoll **Teilsperre** ankreuzen
 - Nein → keine Punkte, Code bleibt offen
 5. **Teammitglied trägt Felder auf der Medienlandkarte ein**
-

Nach dem Spiel

- Leaderboard Screenshot machen
- Siegerteam verkünden