

Zoom

Was ist das denn? Auf den ersten Blick ist kaum etwas zu erkennen – nur ein winziger Ausschnitt eines Bildes.

Das Spielprinzip kennt ihr schon von [Pixels](#), [Locher](#) oder [dem Quiz mit alles UnScharf](#)

Bei „Zoom“ wird der Ausschnitt nach und nach größer und immer mehr Details werden sichtbar. Die Teilis müssen möglichst schnell erkennen, was darauf abgebildet ist. Wer genau hinschaut, clever kombiniert und sich früh einen Tipp traut, hat die besten Chancen.

Ihr spielt am besten mit einem Beamer und einer Leinwand oder einem großen Bildschirm. Ein Buzzersystem ist sinnvoll, damit ihr wisst, wer die Antwort zuerst gegeben hat, aber nicht nötig. Ob ihr dazu Teams bildet oder die Teilis direkt gegeneinander antreten lasst, ist euch überlassen



Ich habe euch für jede Runde 6 Grafiken erstellt. Im ersten Bild seht ihr nur einen kleinen Bildausschnitt. Meistens auch noch ein bisschen unscharf, weil Pixelgrafiken sich nicht unbegrenzt vergrößern lassen. Wenn eure Teilis darauf schon etwas erkennen, haben sie meinen vollen Respekt und die 25 Punkte redlich verdient. Gebt ihnen ein paar Momente Zeit, bevor ihr das zweite Bild einblendet.

Der Bildausschnitt ist ein bisschen größer, aber immer noch nicht einfach zu erkennen. Auf Bild 3 und 4 ist noch mehr zu sehen und spätestens bei Bild 5 sollten alle erkennen, was da zu sehen ist. Das bringt allerdings nur noch 5 Punkte.

Die 6. Grafik in jeder Runde ist das Gesamtbild mit der richtigen Lösung.

Ob nach einer falschen Antwort alle weiter spielen, oder nur noch den anderen Teams die Chance gibt zu lösen bleibt euch überlassen. Was ihr als richtige Antwort gelten lasst, müsst ihr im Zweifel mit Hintergedanken an die [LWK \(Leiterwillkürkonstante\)](#) entscheiden.

Das Team das am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Ihr ladet eine komprimierte Zip-Datei mit über 100 Grafiken in Full HD (1920 × 1080 Pixel) herunter. Wenn ihr die entpackt, habt ihr alle Bilder, die ihr braucht.

In Runde 0 sind Titelbild und eine Spielanleitung die ihr einblenden könnt, während ihr die Regeln erklärt. Ab Runde 1 habt ihr dann wie gesagt die Bilder in 5 Stufen. Die Namen sind so gewählt, dass sie sich automatisch sortieren. Schiebt sie einfach in eure Präsentationssoftware und klickt sie durch.

Lösung

- Runde 1: Zirkuszelt
- Runde 2: Schere
- Runde 3: Pferd/Pony
- Runde 4: Orange
- Runde 5: Schraube
- Runde 6: Schmetterling
- Runde 7: Fahrrad
- Runde 8: Kuh
- Runde 9: Schlüssel
- Runde 10: Hamburger
- Runde 11: Popcorn
- Runde 12: Zahnbürste
- Runde 13: Fußball
- Runde 14: Heißluftballon
- Runde 15: Wäscheklammer
- Runde 16: Reißverschluss
- Runde 17: Regenschirm