**Ablaufplan Start:**

1. Play Intro
2. Blackscreen aufheben
   1. *„Herzlichen Willkommen zum Familienduell zwischen der Familie XXX und der Familie XXX“*
   2. *„Stellt euch bitte einmal kurz vor, wie ihr heißt und wer ihr seid.“*
3. Stop Intro
   1. *„So, jetzt wird gespielt. Start frei für Runde 1.“*
4. 1. Runde: Play Schweinchen
   1. *„Ihr sollt in dieser Runde die 6 häufigsten Antworten finden.“*
   2. Das Brautpaar kommt nach vorne zum Buzzern.
   3. *„Die Hochzeitsgesellschaft haben wir gefragt, nennt …“*
   4. 1. Frage anzeigen: Stop Schweinchen
   5. Wer zuerst die Hupe bzw. Glocke betätigt darf antworten.
      1. Wenn Antwort vorkommt, richtige Antwort markieren dann Anzahl anklicken
      2. Antwort kommt nicht in den Top 6 vor: X klicken
   6. Wenn Top-Antwort dann muss das Team direkt weitere Antworten erraten.
   7. Ansonsten kann der andere des Brautpaars versuchen die Antwort zu überbieten, wenn das gelingt ist das Team dran.
      1. Wenn Antwort vorkommt, Richtige Antwort markieren dann Anzahl anklicken
      2. Antwort kommt nicht in den Top 6 vor: Play Antwort nicht vorhanden
   8. Der Reihe nach haben die Leute des Teams die Chance eine weitere Antwort zu geben.
      1. Wenn Antwort vorkommt, richtige Antwort markieren dann Anzahl anklicken
      2. Wenn Antwort nicht vorkommt oder nicht schnell genug geantwortet wurde, auf der Seite des Teams, was an der Reihe ist, X anklicken.
   9. Wenn alle Antworten korrekt gegeben wurden, wird die Punktzahl durch Klicken auf den roten linken bzw. roten rechten Pfeil zugewiesen.
   10. Nach dem dritten Kreuz kann das andere Team die Punkte stehlen. Der Teamführer gibt die Antwort, nachdem jeder andere seinen Vorschlag kundgetan hat.
       1. Wenn Antwort vorkommt, richtige Antwort markieren, aber **nicht** Anzahl markieren
          1. Geklaute Punktzahl durch Klicken auf den roten linken bzw. roten rechten Pfeil dem anderem Team zuweisen.
       2. Antwort kommt nicht in den Top 6 vor: Play Antwort nicht vorhanden
          1. Punktzahl durch Klicken auf den roten linken bzw. roten rechten Pfeil zuweisen dem ursprünglich spielenden Team zuweisen.
   11. Nacheinander offene Antworten anklicken, damit diese noch aufgedeckt werden.

**Ablaufplan Runde 2**

*„Und wir machen weiter. Start frei für Runde 2. Spielen jetzt um die doppelte Punktzahl“*

1. 2. Runde: Play Schweinchen (2x)
   1. *„Ihr sollt jetzt in der Runde die 5 häufigsten Antworten finden.“*
   2. Die nächsten kommen nach vorne zum Buzzern.
   3. *„Die Hochzeitsgesellschaft haben wir gefragt, nennt …“*
   4. Stop Schweinchen (2. Frage wird automatisch angezeigt)
   5. Wer zuerst die Hupe bzw. Glocke betätigt darf antworten.
      1. Wenn Antwort vorkommt, richtige Antwort markieren dann Anzahl anklicken
      2. Antwort kommt nicht in den Top 5 vor: X klicken
   6. Wenn Top-Antwort dann muss das Team direkt weitere Antworten erraten.
   7. Ansonsten kann der andere versuchen die Antwort zu überbieten, wenn das gelingt ist das Team dran.
      1. Wenn Antwort vorkommt, richtige Antwort markieren dann Anzahl anklicken
      2. Antwort kommt nicht in den Top 5 vor: Play Antwort nicht vorhanden
   8. Der Reihe nach haben die Leute des Teams die Chance eine weitere Antwort zu geben.
      1. Wenn Antwort vorkommt, richtige Antwort markieren dann Anzahl anklicken
      2. Wenn Antwort nicht vorkommt oder nicht schnell genug geantwortet wurde, auf der Seite des Teams, was an der Reihe ist, X anklicken.
   9. Wenn alle Antworten korrekt gegeben wurden, wird die Punktzahl durch Klicken auf den roten linken bzw. roten rechten Pfeil zugewiesen.
   10. Nach dem dritten Kreuz kann das andere Team die Punkte stehlen. Der Teamführer gibt die Antwort, nachdem jeder andere seinen Vorschlag kundgetan hat.
       1. Wenn Antwort vorkommt, richtige Antwort markieren, aber **nicht** Anzahl markieren
          1. Geklaute Punktzahl durch Klicken auf den roten linken bzw. roten rechten Pfeil dem anderem Team zuweisen.
       2. Antwort kommt nicht in den Top 5 vor: Play Antwort nicht vorhanden
          1. Punktzahl durch Klicken auf den roten linken bzw. roten rechten Pfeil zuweisen dem ursprünglich spielenden Team zuweisen.
   11. Nacheinander offene Antworten anklicken, damit diese noch aufgedeckt werden.

**Ablaufplan Runde 3**

*„ Start frei zur letzten und entscheidenden Runde. Wir spielen jetzt um die dreifache Punktzahl.“*

1. 3. Runde: Play Schweinchen (2x)
   1. *„Ihr solltet jetzt in dieser Runde nur noch die 4 häufigsten Antworten finden.“*
   2. Die nächsten kommen nach vorne zum Buzzern.
   3. *„Die Hochzeitsgesellschaft haben wir gefragt, nennt …“*
   4. 3. Frage anzeigen: Stop Schweinchen
   5. Wer zuerst die Hupe bzw. Glocke betätigt darf antworten.
      1. Wenn Antwort vorkommt, richtige Antwort markieren dann Anzahl anklicken
      2. Antwort kommt nicht in den Top 4 vor: X klicken
   6. Wenn Top-Antwort dann muss das Team direkt weitere Antworten erraten.
   7. Ansonsten kann der andere versuchen die Antwort zu überbieten, wenn das gelingt ist das Team dran.
      1. Wenn Antwort vorkommt, richtige Antwort markieren dann Anzahl anklicken
      2. Antwort kommt nicht in den Top 4 vor: Play Antwort nicht vorhanden
   8. Der Reihe nach haben die Leute des Teams die Chance eine weitere Antwort zu geben.
      1. Wenn Antwort vorkommt, richtige Antwort markieren dann Anzahl anklicken
      2. Wenn Antwort nicht vorkommt oder nicht schnell genug geantwortet wurde, auf der Seite des Teams, was an der Reihe ist, X anklicken.
   9. Wenn alle Antworten korrekt gegeben wurden, wird die Punktzahl durch Klicken auf den roten linken bzw. roten rechten Pfeil zugewiesen.
   10. Nach dem dritten Kreuz kann das andere Team die Punkte stehlen. Der Teamführer gibt die Antwort, nachdem jeder andere seinen Vorschlag kundgetan hat.
       1. Wenn Antwort vorkommt, Richtige Antwort markieren, aber **nicht** Anzahl markieren
          1. Geklaute Punktzahl durch Klicken auf den roten linken bzw. roten rechten Pfeil dem anderem Team zuweisen.
       2. Antwort kommt nicht in den Top 4 vor: X klicken
          1. Punktzahl durch Klicken auf den roten linken bzw. roten rechten Pfeil zuweisen dem ursprünglich spielenden Team zuweisen.
   11. Nacheinander offene Antworten anklicken, damit diese noch aufgedeckt werden.

**Ablaufplan Finalrunde:**

Es tritt das Brautpaar gegeneinander an. Wessen Familie am meisten Punkte gemacht hat, darf zuerst Antworten geben und der andere darf nicht zuhören und muss Kopfhörer anziehen oder den Raum verlassen.

1. Finalrunde: Finalmodus markieren
   1. *„Du hast gleich nur 20 Sekunden Zeit zur Beantwortung der Fragen.“*
   2. Timer anzeigen klicken.
   3. *„…die Uhr läuft erst los, wenn ich die erste Frage gestellt habe. Du kannst weiter sagen wenn dir nicht sofort etwas einfällt und die Frage wird am Ende nochmal gestellt, viel Glück!  
      Die Hochzeitsgesellschaft haben wir gefragt, nennt …“*
   4. Timer starten klicken.
   5. Antworten handschriftlich mitschreiben.
      1. Wenn alle 5 Fragen vor Ende beantwortet worden, dann Timer stoppen drücken.
      2. Wenn Zeit abgelaufen und nicht alle Fragen beantwortet, Pech gehabt.
   6. Jetzt ist der andere Partner an der Reihe (Kopfhörer abziehen und nach vorne kommen)
   7. Spieler 2 markieren
   8. *„Du hast gleich nur 20 Sekunden Zeit zur Beantwortung der Fragen.“*
   9. Timer anzeigen klicken.
   10. Antworten handschriftlich mitschreiben.
       1. Wenn alle 5 Fragen vor Ende beantwortet worden, dann Timer stoppen drücken.
       2. Wenn Zeit abgelaufen und nicht alle Fragen beantwortet, Pech gehabt.
   11. Zettel mit Antworten nochmal abschreiben und einen an Moderatorin geben
   12. Antworten kurz geheim auswerten (welche kommen nicht vor?)
   13. Antworten vorstellen (jeweils beide Antworten für eine Frage)
       1. Spieler 1 markieren
       2. Die Frage war ...
       3. *„Du hast gesagt…“*
       4. Wenn Antwort in den Ergebnissen vorkommt Antwort auswählen.
          1. *„sagten auch…“* Punktzahl markieren neben Antwort
       5. Wenn keine Antwort gegeben oder nicht in Ergebnissen vorhanden, dann Alternative Antwort eintragen und setzen drücken.
          1. *„sagten auch…“*
          2. Setzen klicken (Um 0 Punkte zu setzen)
       6. Spieler 2 markieren
       7. *„Du hast gesagt…“*
       8. Wenn Antwort in den Ergebnissen vorkommt Antwort auswählen.
          1. *„sagten auch…“* Punktzahl markieren neben Antwort
       9. Wenn keine Antwort gegeben oder nicht in Ergebnissen vorhanden, dann Alternative Antwort eintragen und setzen drücken.
          1. *„sagten auch…“*
          2. Setzen klicken (Um 0 Punkte zu setzen)
   14. Pfeil nach unten drücken neben Fragenliste für die nächsten Fragen.
       1. *„Du hast gesagt…“*
       2. Wenn Antwort in den Ergebnissen vorkommt Antwort auswählen.
          1. *„sagten auch…“* Punktzahl markieren neben Antwort
       3. Wenn keine Antwort gegeben oder nicht in Ergebnissen vorhanden, dann Alternative Antwort eintragen und setzen drücken.
          1. *„sagten auch…“*
          2. Setzen klicken (Um 0 Punkte zu setzen)
   15. Solange wiederholen bis letzte Frage gestellt ist
   16. *„Schauen wir uns jetzt mal die finale Punktzahl an“*
   17. Show Final Scores anklicken