

Barbarossa

und die Rätselmeister

von Klaus Teuber



Spielregel

Es war einmal ...

Enttäuscht von dieser Welt hat Kaiser Friedrich Barbarossa sich und seine Gefolgsleute von der Erde weggezauert - hinein in einen tiefen, tiefen Berg. Seit vielen Jahrhunderten sitzt er nun an seinem steinernen Tisch - zufrieden und glücklich.

Oder haben Sie je davon gehört, daß sich der Kaiser langweilte?

Das Gegenteil ist der Fall. Die neuesten Informationen lauten, daß Kaiser Barbarossa der Rätselkunst verfallen ist.

Vernehmen Sie den glaubwürdigen Bericht eines Zeugen, der ihn im tiefen Berg Kyffhäuser besucht hat: Ich war vor dem Fernseher eingenickt. Plötzlich leuchtete alles um mich herum hell auf. Ich fand mich in einer großen Halle, zusammen mit anderen Menschen. Wir trugen feine Gewänder und spitze Zauberhüte, jeder in einer anderen Farbe. Ich besaß plötzlich Zauberkräfte, konnte beliebige Gegenstände in Rätsel verwandeln und war in der Lage, Drachen und Geister zu besänftigen.

Vor uns, an einem riesigen Tisch, saß ein Mann mit flammend rotem Bart. Es war Kaiser Barbarossa, der uns freundlich zunickte und sprach: „Wer die schönsten Rätsel erschaffen kann, sie nicht zu schwierig und auch nicht zu einfach gestaltet und wer dazu noch die Rätsel der anderen zu lösen vermag, den werde ich MEISTER nennen. An meiner Seite sitzen soll derjenige, der mit seinem Zauberhut zuerst die Treppe der Rätsel erklimmt.“

Das Ziel des Spiels

Jeder Spieler, dargestellt durch seinen *Zauberhut*, muß den langen Weg über die *Treppe der Rätsel* zurücklegen. Es gewinnt der Spieler, dessen Hut zuerst das Ziel am Ende der Treppe erreicht.

Aber der Weg ist lang: Jeder Spieler muß zunächst eigene Rätsel gestalten. Dann muß er möglichst viele Rätsel der anderen Spieler herausfinden. Für jedes entdeckte Rätsel darf man seinen eigenen Hut weiter vorrücken.

Jedoch: Wer seine Rätsel zu leicht gestaltet, so daß sie zuerst entdeckt werden, muß mit seinem Hut rückwärtsziehen. Rückwärtsziehen muß auch der Hut, dessen Besitzer seine Rätsel zu schwer macht und die aus diesem Grund zuletzt oder gar nicht erraten werden.

Das Zubehör des Spiels

- 1 Spielplan mit der *Treppe der Rätsel* mit dem *Weg der Höhlen* mit der *Halle der Rätsel* mit den *Elfensteinen*
- 4 *Zauberer* (große Figuren in Farben)
- 1 *Zauberhüte* (spitze Hüte in 4 Farben)
- 4 *Zählsteine* (kleine Steine in 4 Farben)
- 4 Rollen Knetmasse
- 4 Zaubertafeln (Notizblocks)
- 4 Bleistifte
- 13 *Fluchsteine* (kleine, schwarze Steine)
- 13 *Speere* (**Kunststoff-Spieße**)
- 1 Würfel
- 1 Spielregel



Die Vorbereitung des Spiels

Drei oder vier Spieler können sich am Rätselwettbewerb beteiligen.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die Figuren seiner Farbe:

1 *Zauberer*

1 *Zauberhut*

1 *Zählstein*

Jeder Spieler erhält außerdem:

- Knetrolle, Notizblock und Bleistift in seiner Spielfarbe

und

— 3 *Fluchsteine*.

Die 13 *Speere* werden in die *Haileder Rätsel* gelegt.

Alle Spieler stellen nun ihre Figuren auf den Spielplan:

- Die *Zauberhüte* werden auf das *START-Feld* der *Treppe der Rätsel* gestellt.

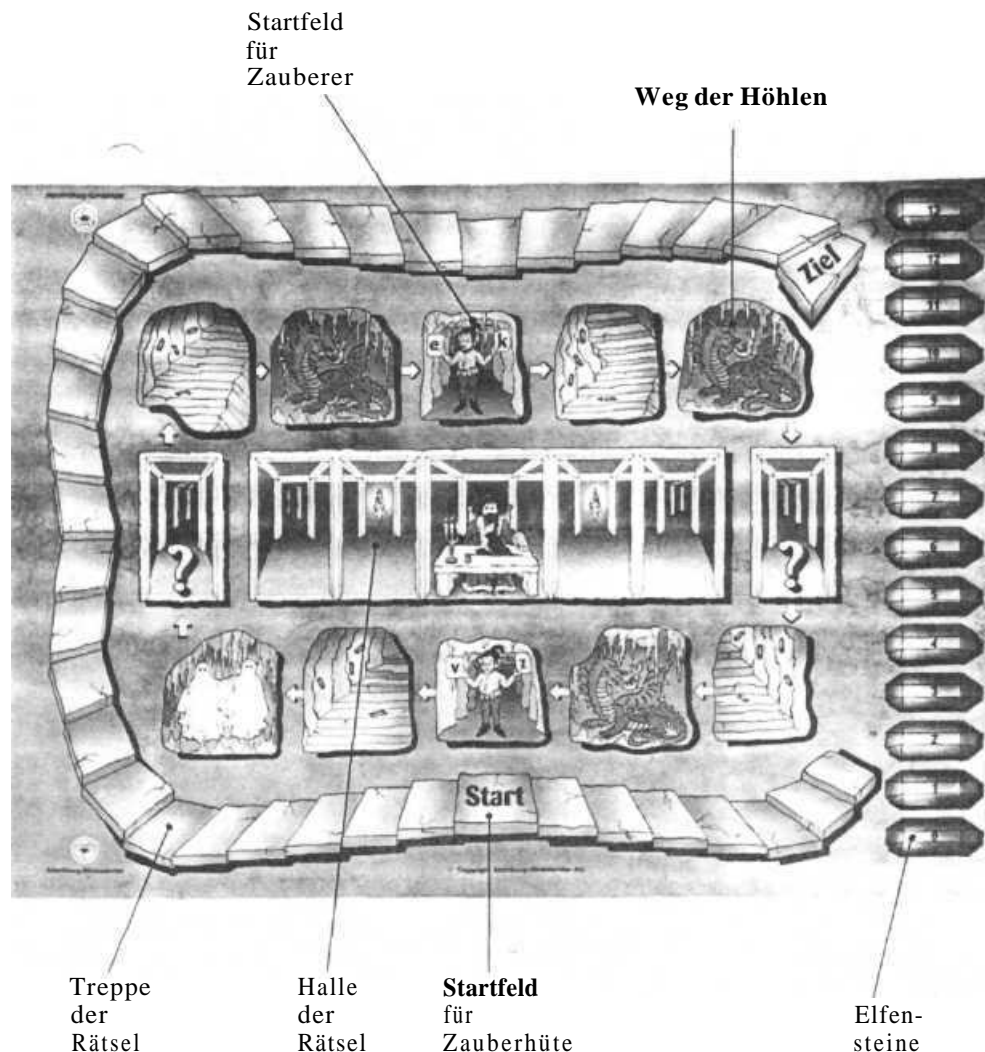
— Die *Zauberer* werden auf dem *Weg der Höhlen* plaziert: alle auf die obere Zwergenhöhle.

- Die *Zählsteine* werden auf die Skala der *Elfensteine* gesetzt — auf Feld Nr. 12.

Das heißt, jeder Spieler besitzt jetzt 12 *Elfensteine*.

Der Startspieler wird ermittelt, der das Spiel beginnt.

Zunächst aber folgt die Phase der „Rästel-Gestaltung“!



Hinweis: Auf Seite S finden Sie eine Kurzfassung der Regeln.

Danach können Sie (Ins Spiel erklären und spielen. Wenn Fragen auftauchen, schlagen Sie in der ausführlichen Regelfassung nach!

Die Gestaltung der Rätsel

Jeder Spieler muß jetzt, mit Hilfe der Knetmasse, eigene Rätsel gestalten.

Bei 5 Spielern: jeder 3 Rätsel.

Bei 4 Spielern: jeder 2 Rätsel.

a) Begriffe aussuchen

Am Ende dieser Spielregel findet sich eine Tabelle mit einer Vielzahl von Begriffen: Bezeichnungen von Gegenständen, Lebewesen, Tieren und Pflanzen und Teilen davon.

Der Reihe nach erhalten alle Spieler Einblick in diese Tabelle.

Jeder Spieler sucht sich die (3 oder 2) Begriffe aus, die er als Rätsel gestalten will.

Jeder Spieler notiert seine Begriffe geheim auf einem Zettel und schiebt ihn gefaltet halbhunterden Spielplan. Es genügt, wenn die Koordinaten angegeben werden, denn damit ist jeder Begriff genau zu lokalisieren:

Zum Beispiel: a 1 = Bagger

Anmerkung:

Es sind nur Begriffe erlaubt, die in der Tabelle enthalten sind.

b) Begriffe aus Knetmasse modellieren

Jeder Spieler teilt seine Knetrolle in zwei (bei 3 Spielern in 3) Teile und formt nun aus der Knetmasse die Begriffe, die er ausgesucht hat.

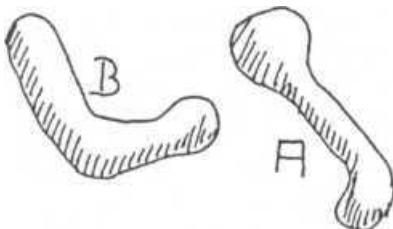
Da diese Knetfiguren dann die eigentlichen Rätsel darstellen, ist folgender **Grundsatz** ganz entscheidend:

— Die modellierte Knetfigur darf den Begriff (**Gegenstand/Lebewesen**) nur **andeuten!**

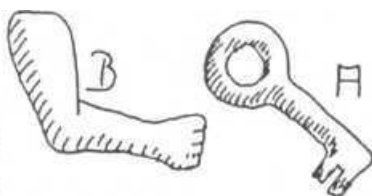
Denn:

- Wird der Begriff zu exakt dargestellt, kann das Rätsel wahrscheinlich schnell gelöst werden. Das bringt Nachteile für den Modelleur des Rätsels.
- Wird der Begriff zu undeutlich oder irreführend dargestellt, kann das Rätsel vielleicht nicht gelöst werden. Auch das bringt Nachteile für den Modelleur

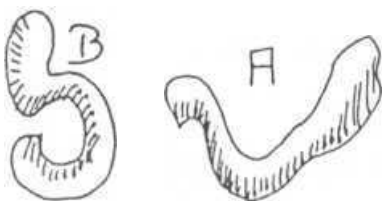
Die folgenden Beispiele zeigen, was gemeint ist:



Hier hat ein Spieler die Gestalt eines Schlüssels (A) und die Gestalt eines Armes (B) sehr gut angedeutet. Es ist nicht auf Anhieb erkennbar, welche Begriffe dargestellt werden.



Hier wurde sowohl der Schlüssel als auch der Arm zu exakt modelliert. An der Darstellung ist nichts rätselhaft!



Diese Darstellung der beiden Begriffe Schlüssel und Arm ist zu ungenau und deshalb **irreführend**: Sie würden sicher eher auf Aal und Sichel tippen — also ein schlechtes Rätsel.

Haben alle Spieler ihre Begriffe fertig modelliert, so werden die Knetfiguren in die **Halle der Rätsel** in der Mitte des Spielplans gestellt.

An den **Knotfiguren** darf jetzt nichts mehr verändert werden.

Der Spielverlauf

Der Startspieler beginnt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, hat folgende Aktivität **zu** erledigen:

1. Zauberer bewegen

Alle weiteren Aktivitäten hängen davon ab, auf welchem Feld sein *Zauberer* landet:

2. Rätselfeld
5. Drachenfeld
4. Geisterfeld
5. Elfenstein-Höhlen
6. Zwergenfeld

Achtung: Alle Spieler können jederzeit das Spiel unterbrechen, wenn Sie einen *Fluch* sprechen.

1. Das Bewegen des Zauberers

Die *Zauberer* bewegen sich nur auf dem *Weg der Höhlen*. Beginnend auf dem **START-Feld** (der oberen Zwergenhöhle), ziehen sie immer im Uhrzeigersinn herum. Jede Höhle gilt als 1 Feld.



Der Spieler, der an der Reihe ist, kann seinen *Zauberer* auf **zwei** unterschiedliche Arten bewegen:

— Er würfelt und rückt dann seinen *Zauberer* um die **gewürfelte Augenzahl** vor.

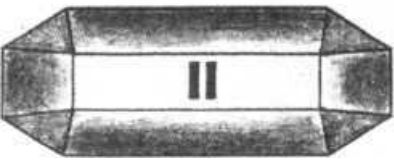
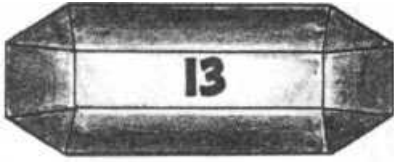
- **Er setzt Elfensteine ein.** Für jeden Elfenstein **darf der Zauberer um 1** Feld vorrücken.

Ein Spieler kann jedesmal, wenn er an der Reihe ist, frei wählen, welche der beiden Bewegungsmöglichkeiten er benutzt.

Würfeln und Elfensteine innerhalb eines Zuges zu **verwenden**, ist nicht erlaubt.

Die „Elfensteine“

Jeder Spieler besitzt zu Beginn des Spiels 12 *Elfensteine*, dargestellt durch die farbigen *Zählsteine* auf dem *Elfenstein* Nr. 12.

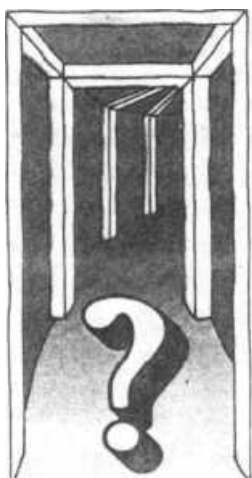


Verbraucht ein Spieler *Elfensteine*, um seinen *Zauberer* zu bewegen, so zieht er die Anzahl der zurückgelegten Felder von den *Elfensteinen* ab und setzt den *Zählstein* auf das errechnete Elfenfeld.

Beispiel: Ein *Zauberer* zieht 3 Felder vor. Der Spieler hat noch 11 *Elfensteine*, zieht nun 3 ab und setzt seinen *Zählstein* auf den *Elfenstein* Nr. 8.

Der Vorrat an *Elfensteinen* kann während des Spiels aufgestockt werden.

2. Landen auf einem „Rätselfeld“



Landet der *Zauberer* eines Spielers auf einem Rätselfeld, so stehen dem Spieler zwei (!) Rate-Runden zu.

- Eine Rate-Runde endet, wenn der Spieler auf seine Frage ein NEIN als Antwort erhält.

Nach einem NEIN (oder einem Lösungsversuch) in der 2. Rate-Runde ist der Zug des Spielers beendet und der nächste ist an der Reihe.

Die 1. Rate-Runde

In der ersten Rate-Runde geht es darum, möglichst viele Informationen zu sammeln!

Deshalb dürfen in dieser Runde nur Fragen bestimmter Art gestellt werden.

Die Antworten erfolgen laut — alle Mitspieler erhalten diese Informationen.

Der Spieler, der an der Reihe ist, kann beliebig vielen Spielern beliebig viele Fragen zu den Rätseln (den modellierten Begriffen) stellen.

Die erste Rate-Runde endet, sobald die Antwort auf eine Frage NEIN lautet.

Das Befragen:

Der Fragesteller deutet auf das Rätsel, zu dem er seine Frage stellt.

Jeder Spieler (Modelleur), der nach einem seiner Rätsel befragt wird, muß diese Frage ehrlich und verständlich beantworten.

Für die Antworten sind nur 4 verschiedene Aussagen erlaubt:

1. JA
2. NEIN
5. EVENTUELL
4. NICHT EINDEUTIG ZU BEANTWORTEN

Erlaubte Fragen sind beispielsweise:

- Soll dieses Rätsel ein Lebewesen darstellen?
- Ist hier ein Nahrungsmittel dargestellt?
- Stellt das Rätsel einen Körperteil dar?
- Bestimmt der dargestellte Gegenstand aus Metall?

Nicht erlaubte Fragen:

Nicht erlaubt sind Fragen nach einem Buchstaben, nach der Buchstabenanzahl und direkte Fragen nach dem gesuchten „Begriff“?

- Ist der erste Buchstabe ein „A“?
- Besteht der Begriff aus 5 Buchstaben?
- Wurde hier ein „Schlüssel“ dargestellt?

Ein Fragesteller kann eine Frage nach der anderen stellen. Er kann auch beliebig zwischen den Rätseln wechseln.

Seine erste Fragerunde endet, wenn ein Modelleur mit einem NEIN antwortet!

Es folgt dann sofort die 2. Rate-Runde desselben Spielers.

Die 2. Rate-Runde

In der 2. Rate-Runde hat der Fragesteller drei Möglichkeiten:

- a) Er kann wie in der ersten Runde Fragen zu Rätseln stellen.
- b) Er kann versuchen, ein Rätsel zu lösen.
- c) Er kann Fragen stellen und versuchen, ein Rätsel zu lösen. Die Rätsellösung ist aber nur solange möglich, solange der Fragesteller kein NEIN gehört hat.

Die 2. Rate-Runde endet, wenn der Fragesteller

- als Antwort ein NEIN erhalten hat,
- einen Lösungsversuch unternommen hat. (Ob gelungen oder nicht, spielt keine Rolle)

Wie man ein Rätsel zu lösen versucht.

Hat ein Fragesteller seiner Meinung nach genügend Informationen gesammelt, und glaubt er, das Rätsel entdeckt zu haben, so kann er einen Lösungsversuch wagen.

- Er nimmt seine *Zaubertafel*.
- Verdeckt schreibt er den Namen des Rätsels auf ein Blatt.
- Verdeckt gibt er die Tafel an den Modelleur (den Rätselgestalter).

- Der Modelleur erklärt laut, ob das Rätsel entdeckt wurde (RICHTIG!), oder ob die Antwort falsch war (FALSCH!).

— Der Modelleur behält das Blatt.

TIP: Der Modelleur kann auch sagen: „FALSCH, aber nahe dran!“. Diese kleine Hilfe ist erlaubt.

Ist der Lösungsversuch des Fragestellers fehlgeschlagen, so endet damit die 2. Rate-Runde dieses Spielers — der nächste Spieler ist dran.

Hat der Fragesteller das Rätsel gelöst, so geraten die *Zauberhüte* in Bewegung.

TIP: Am rationellsten gehen Sie mit den Blocks um, wenn Sie für jeden Spieler ein Blatt anlegen: Sie schreiben seinen Namen darauf. Jeder Spieler erhält dann von Ihnen immer nur das Blatt mit seinem Namen in dem Block überreicht.

Wenn ein Rätsel gelöst wurde.

Hat ein Spieler ein Rätsel gelöst, so erhält er eine Belohnung:

- 1) Er steckt einen *Speer* in das gelöste Rätsel (die modellierte Knetfigur).
- 2) Er zieht seinen *Zauberhut* auf der *Treppe der Rätsel* vorwärts:
 - Um 5 Stufen (Felder), wenn er (irr erste Spieler ist, der das Rätsel gelöst hat (es steckt noch kein *Speer* in der Figur).
 - Um 3 Stufen (Felder), wenn er der zweite Spieler ist, der das Rätsel gelöst hat (es steckt schon 1 *Speer* in der Figur).

Wichtig: Jedes Rätsel darf nur zweimal gelöst werden — also 2 *Speere* tragen. Für weitere Lösungsversuche gibt es keine Belohnung mehr.



Die Auswirkungen auf den Modelleur.

Die Lösung eines Rätsels hat immer Auswirkungen auf den Modelleur des Begriffes. Ob positiv oder negativ, hängt davon ab, wieviele Rätsellösungen es bisher gab.

Die folgende Tabelle zeigt alle Auswirkungen:

Rangfolge des gelösten Rätsels = Anzahl der eingesteckten <i>Speere</i> insgesamt)	Der Modelleur zieht seinen <i>Zauberhut</i> :
1.+ 2. Rätsel	2 Stufen zurück
3. + 4. Rätsel	1 Stufe zurück
5. + 6. Rätsel	1 Stufe vor
7. - 9. Rätsel	2 Stufen vor
10. Rätsel	1 Stufe vor
11. + 12. Rätsel	1 Stufe zurück
13. Rätsel	2 Stufen zurück

Beispiel: In den Rätseln der „Halle“ stecken bisher 4 *Speere*, das heißt, viermal wurde bisher ein Rätsel gelöst. Nun löst ein Spieler wieder ein Rätsel, steckt seinen *Speer* in die Figur und der Modelleur dieser Figur darf nun seinen *Zauberhut* um 1 Stufe vorziehen -- in Richtung ZIEL.

Ist nun der *Speer* gesteckt und sind die *Zauberhüte* bewegt, so ist auch die 2. Rate-Runde des Fragestellers beendet.

Der nächste Spieler ist an der Reihe.

3. Landen auf einem „Drachenfeld“



Landet ein Spieler mit seinem *Zauberer* auf einem „Drachenfeld“ so kostet ihn das Zeit. Er hat den Drachen gestört und muß ihn jetzt beruhigen.

Alle anderen Spieler nutzen die Gelegenheit und rücken ihre *Zauberhüte* um 1 Stufe auf der *Treppe der Rätsel* vor.

4. Landen auf einem „Geisterfeld“



Landet ein Spieler mit seinem *Zauberer* auf einem „Geisterfeld“ so kostet ihn das noch mehr Zeit als das Drachenfeld.

Alle anderen Spieler dürfen ihren *Zauberhut* um jeweils 2 Stufen auf der *Treppe der Rätsel* vorrücken.

5. Landen auf einer „Elfenstein-Höhle“



Landet ein Spieler mit seinem *Zauberer* auf einer „Elfenstein-Höhle“ so gewinnt er einen zusätzlichen *Elfenstein*.

Das heißt, er setzt den *Markierungsstein* seiner Farbe auf den *Elfensteinen* um 1 Feld höher.

Kein Spieler kann mehr als 13 *Elfensteine* besitzen.

6. Landen auf einem „Zwergen-Feld“



Landet ein Spieler mit seinem *Zauberer* auf einem Feld, das einen Zwerg zeigt, so bringt ihm das Vorteile:

- Der Spieler darf einen beliebigen anderen Spieler nach einem Buchstaben eines seiner Rätsel befragen.
- Der Modelleur muß den gefragten Buchstaben wahrheitsgemäß **bekanntgeben**. Kr nimmt die *Zaubertafel* schreibt den Buchstaben auf und gibt sie verdeckt an den Fragesteller.
- Der Fragesteller merkt sich den **Buchstaben**.

Tip: Ä, Ö und Ü gelten als selbständige Buchstaben.

Für alle diese Felder (2. bis 6.) gilt: Sind die Möglichkeiten des jeweiligen Feldes ausgeschöpft, so endet damit der Zug des Spielers und der nächste ist an der Reihe.

Der Einsatz der „Fluchsteine“

Jeder Spieler verfügt über 3 *Fluch-Steine*.

Jeder Spieler kann das Spiel jederzeit **unterbrechen** (mit einer Ausnahme), **indem** er einen Fluch-Stein abgibt. Der Spieler muß nicht selbst an der Reihe sein.

- Wie beim „Zwergen-Feld“ beschrieben, darf er einen beliebigen Buchstaben eines beliebigen Rätsels verlangen.

Oder:

- Er darf versuchen, ein beliebiges Rätsel zu lösen — unter Verwendung der *Zauber-Tafel*, wie beschrieben.

Nach Beendigung der *Fluch*-Aktionen wird das Spiel an der unterbrochenen Stelle fortgesetzt.



Ausnahme:

Ein *Fluch-Stein* darf nicht verwendet werden, solange sich ein Spieler in seiner 2. Rate-Runde befindet.

Fluchen mehrere Spieler, so hat der den Vorrang, der *zuerst flucht*.

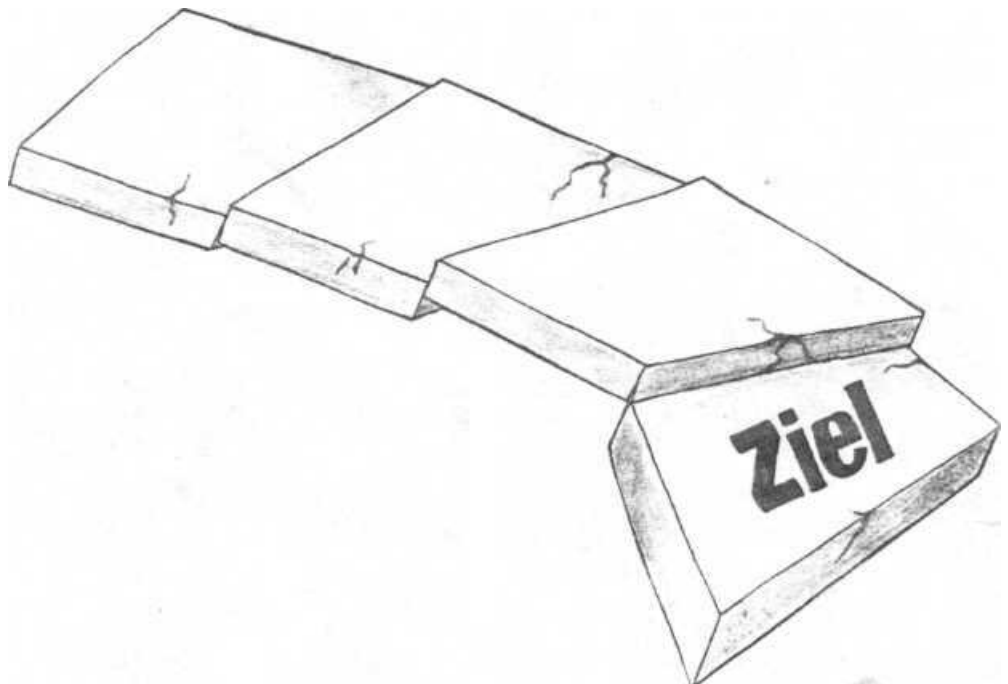
Geschieht das gleichzeitig, so wird ausgewürfelt, wer zuerst dran ist: Wer die höhere Augenzahl wirft, darf seinen *Fluch* zuerst ausführen.

Wer keinen *Fluch-Stein* mehr hat, darf auch nicht *mehr fluchen*.

Das Ende des Spiels

Für das Ende des Spiels gibt es zwei unterschiedliche Bedingungen. Das Spiel endet, wenn eine dieser Möglichkeiten eintritt.

- 1) Das Spiel endet, wenn das 13. Rätsel gelöst ist; das heißt, wenn der 13. *Speer* in eine Knetfigur gesteckt wird.
2. Das Spiel endet, wenn vor oder mit der 13. Rätsellösung das Zielfeld auf der „Treppe der Rätsel“ erreicht wird.



Zu Möglichkeit 1:

Nach der Lösung des 13. Rätsels müssen Strafen hingenommen werden:

- Wird ein Rätsel nicht gelöst (kein *Speer* in der Figur), so muß der Modelleur mit seinem *Zauberhut* 5 Stufen rückwärts ziehen.
- Wird ein Rätsel nur einmal gelöst (nur 1 *Speer* in der Knetfigur), so muß der Modelleur mit seinem *Zauberhut* 2 Stufen rückwärts ziehen.

Sieger des Spiels und damit Rätselmeister wird der Spieler, der danach mit seinem *Zauberhut* am weitesten vorne steht.

Zu Möglichkeit 2:

Kommt ein Spieler mit seinem *Zauberhut* vor oder mit der 13. Rätsellösung auf das Zielfeld der Rätseltreppe, oder darüber hinaus, so endet das Spiel und er hat gewonnen.

Das gilt auch, wenn seine Rätsel **nicht oder nur einmal gelöst wurden**.

Variante

Wenn Sie *BARBAROSSA* etwaseinfacher spielen möchten, so können Sie nach folgender Regel vorgehen:

Die Spieler fordern in ihrer 2. Rate-Runde einen beliebigen Buchstaben eines beliebigen Rätsels.

Sie müssen aber dann in dieser Runde auf alle anderen Möglichkeiten der 2. Rate-Runde verzichten.

Liste mit Begriffen

Die folgenden Begriffe sind Bezeichnungen von großen und kleinen Gegenständen, Lebewesen und deren Teilen. Ausgeschlossen sind 1) Abstrakte Begriffe wie Liebe, Tod, Geburt, Hass, usw. 2) Materialbezeichnungen wie Eis, Wein, Blut, Holz, usw.

3) aus zwei Hauptwörtern zusammengesetzte Begriffe wie Perlenschnur, Vogelscheuche, Briefwaage, usw.

Nach Spielbeginn darf kein Spieler mehr in die Liste einschauen!
 Variante: Berücksichtigen Sie die obigen Anmerkungen, wenn Sie auf diese Liste verzichten und nach eigenen Begriffen spielen wollen.

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l
1. Bagger	Dach	Eichhörnchen	Fabrik	Gabel	Haar	Hahn	Igel	Yacht	Kabel	Ähre	Hüte
2. Krug	Lamm	Mädchen	Säge	Ochse	Paddel	Qualle	Rabe	Säbel	Amulett	Amulett	Hammer
3. Schimmel	Schaf	Tür	Uhr	Vorhang	Wurzel	Zahn	Warze	Kachel	Bumerang	Bumerang	Bäse
4. Laube	Tor	Radleschen	Schal	Sandale	Säule	Rud	Schaukel	Käfer	Anker	Anker	Blase
5. Paket	Palast	Leuchtturm	Nacken	Mähne	Kajak	Kaktus	Lampe	Käfig	Krokus	Krokus	Quaste
6. Hut	Haken	Galere	Galgen	Kalb	Kamel	Fackel	Faden	Jacke	Anorak	Anorak	Dübel
7. Balken	Balkon	Barometer	Banane	Baum	Ampel	Auge	Bär	Bart	Beutel	Beutel	Rolle
8. Kamin	Bauch	Känguruh	Känguruh	Container	Demer	Emer	Fahne	Falke	Gams	Gams	Hängematte
9. Garage	Hahn	Kaninchen	Gardine	Kanister	Hacke	Kanne	Kanone	Lappen	Nabel	Nabel	Lenker
10. Mann	Nadel	Raststapparat	Ofen	Mandarine	Palme	Panther	Radio	Rakete	Zehle	Zehle	Motte
11. Sorge	Sattel	Satellit	Schaukel	Schmelz	Schnecke	Schere	Radio	Topf	Bahre	Bahre	Motor
12. Weizen	Urne	Trompete	Wimper	Zange	Zwiebel	Kannu	Kapelle	Topf	Ziegel	Ziegel	Möwe
13. Wippe	Waage	Ventilator	Kapuze	Karotte	Karpfen	Waggon	Uniform	Trog	Fernseher	Fernseher	Pantoffel
14. Treppe	Karre	Kartoffel	Karte	Traktor	Ski	Ski	Schiff	Schild	Beil	Beil	Pliz
15. Säule	Segel	Karussell	Seil	Kassette	Kostante	Rassel	Schiff	Ratte	Kater	Kater	Pflz
16. Papagei	Ohr	Marionette	Nagel	Mantel	Lanze	Hals	Hamster	Hand	Panzer	Panzer	Pizza
17. Cornrole	Gutter	Kautschuppe	Farn	Fuß	Faust	Hals	Hamster	Hand	Hufe	Hufe	Rollschuhe
18. Boot	Ball	Keks	Bern	Keule	Amboss	Kehle	Dose	Bauer	Becre	Becre	Roller
19. Besen	Besen	Bank	Bettler	Beule	Biber	Kiefer	Kin	Kind	Kette	Kette	Schnuller
20. Ente	Ente	Feder	Fenster	Feige	Kiosk	Kirche	Esel	Delphin	Cowboy	Cowboy	Socke
21. Blatt	Blume	Ast	Forkel	Ferse	Fichte	Finger	Kirsche	Kiste	Birne	Birne	Stafel
22. Bombe	Dammoch	Ellbogen	Harpane	Hase	Häube	Indianer	Jalousie	Kübel	Bohne	Bohne	Steckdose
23. Kissen	Kittel	Klarinette	Leiche	Rechen	Regal	Mast	Mauer	Kübel	Gebirn	Gebirn	Turm
24. Kuh	Küken	Latrine	Raupe	Reifen	Regal	Mast	Mauer	Sessel	Kuchen	Kuchen	Stecker
25. Paprika	Pauke	Peitsche	Schiffe	Klinge	Klavier	Kleid	Reh	Sessel	Olivo	Olivo	Stecker
26. Schinken	Sieb	Schimpanse	Schuppe	Klaue	Klosett	Tiger	Skelett	Sofa	Sichel	Sichel	Turban
27. Schlang	Schlauch	Schmier	Schneider	Wand	Wanne	Trommel	Traube	Sofa	Schirm	Schirm	Zügel
28. Zaun	Wal	Wand	Wanne	Tafel	Tafel	Trommel	Traube	Sohle	Unterrock	Unterrock	Zylinder
29. Knie	Knie	Revolver	Reifen	Pelz	Spachtel	Schlips	Schlitten	Sohle	Soldat	Soldat	Xylophon
30. Knahe	Knahe	Perücke	Medaille	Nase	Maus	Pendel	Spargel	Schloß	Schlüssel	Schlüssel	Windel
31. Perle	Perle	Spaten	Schnabel	Spatz	Schnacke	Knoblauch	Knochen	Libelle	Kurbel	Kurbel	Toaster
32. Geier	Knöchel	Geige	Knöchel	Flinte	Fisch	Haus	Haus	Haut	Geräte	Geräte	Telefon
33. Knospe	Boje	Boje	Knospe	Specht	Speer	Flagge	Schnecke	Deckel	Computer	Computer	Tire
34. Braue	Braue	Schornstein	Knäuel	Specht	Speer	Flagge	Schnecke	Arm	Apfel	Apfel	Reißverschluß
35. Schuh	Schuh	Koller	Knäuel	Specht	Speer	Flagge	Schnecke	Stuhl	Statue	Statue	Glets
36. Stompel	Schuppe	Schurze	Gelenk	Brezel	Bruf	Erbe	Floh	Stuhl	Stein	Stein	Lampion
37. Katzen	Katze	Liege	Liege	Meise	Hecht	Hecht	Heckel	Heft	Invalide	Invalide	Weiche
38. Pferd	Pferd	Rund	Rutter	Stengel	Suefel	Schwanz	Niere	Pflaue	Pfeife	Pfeife	Schalter
39. Stier	Stier	Wachsmaschine	Roboter	Wiese	Zigarre	Zopf	Zwerg	Tanne	Tisch	Tisch	Scherbe
40. Kelch	Kelch	Wachsmaschine	Roboter	Wiese	Zigarre	Zopf	Zwerg	Tanne	Tempel	Tempel	Pony
41. Henne	Henne	Lippe	Locke	Mieder	Mönch	Netz	Pflug	Messer	Linse	Linse	Strauß
42. Vogel	Vogel	Thermometer	Rohr	Stirn	Storch	Stoch	Schrank	Messer	Schwamm	Schwamm	Salat
43. Rube	Rube	Wurst	Würfel	Zange	Rose	Pinself	Tunnel	Schranke	Schachtel	Schachtel	Zigarette
44. Henkel	Henkel	Kütlischrank	Herd	Henkel	Dolch	Brosche	Brot	Mücke	Angel	Angel	Ball
45. Apfelstine	Apfelstine	Apfelstine	Eber	Dolch	Brust	Brosche	Brot	Fledermaus	Amvise	Amvise	Platte
46. Kotelett	Kotelett	Kotelett	Brunnen	Brust	Fluß	Flosse	Gewell	Himbeere	Herz	Herz	Gurke
47. Münze	Münze	Lokomotive	Münze	Nudel	Pinzette	Pinself	Rücken	Nähmaschine	Ruder	Ruder	Bullauge
48. Untertasse	Untertasse	Schalter	Schalter	Tomato	Talar	Vase	Zeit	Zieler	Wurm	Wurm	Globus
49. Schürsenkel	Schürsenkel	Schürsenkel	Rassel	Pistole	Narziße	Muschel	Zeit	Zieler	Wurm	Wurm	Gelander
50. Giraffe	Giraffe	Giraffe	Flugzeug	Flugzeug	Flugzeug	Flugzeug	Zeit	Zieler	Wurm	Wurm	Ferglas
51. Buckel	Buckel	Buckel	Arzt	Flugzeug	Flugzeug	Flugzeug	Zeit	Zieler	Wurm	Wurm	Bikini
52. Dorn	Dorn	Dorn	Arzt	Flugzeug	Flugzeug	Flugzeug	Zeit	Zieler	Wurm	Wurm	Armel
53. Johannisbeere	Johannisbeere	Johannisbeere	Eichel	Flugzeug	Flugzeug	Flugzeug	Zeit	Zieler	Wurm	Wurm	Brennessel
54. Latscher	Latscher	Latscher	Eichel	Flugzeug	Flugzeug	Flugzeug	Zeit	Zieler	Wurm	Wurm	Fahrrad
55. Stachel	Stachel	Schubkarre	Latscher	Flugzeug	Flugzeug	Flugzeug	Zeit	Zieler	Wurm	Wurm	Fell
56. Kranz	Kranz	Schubkarre	Latscher	Flugzeug	Flugzeug	Flugzeug	Zeit	Zieler	Wurm	Wurm	Krücke
57. Reiter	Reiter	Schubkarre	Latscher	Flugzeug	Flugzeug	Flugzeug	Zeit	Zieler	Wurm	Wurm	Glühbirne
58. Beigel	Beigel	Schubkarre	Latscher	Flugzeug	Flugzeug	Flugzeug	Zeit	Zieler	Wurm	Wurm	Glühbirne
59. Kristall	Kristall	Schubkarre	Latscher	Flugzeug	Flugzeug	Flugzeug	Zeit	Zieler	Wurm	Wurm	Glühbirne
60. Frosch	Frosch	Schubkarre	Latscher	Flugzeug	Flugzeug	Flugzeug	Zeit	Zieler	Wurm	Wurm	Glühbirne

Kurzspielanleitung

1. Vorbereitung:

Jeder Spieler erhält sein Spielmaterial:

Knetrolle + 3 *Fluch-Steine*.

Bleistift

Notizblock

Zauberhut auf *Treppe der Rätsel*.

Zauberer auf den *Weg der Höhlen*.

Zählstein auf *Elfenstein* Nr. 12.

2. Gestaltung der Rätsel:

Bei 4 Spielern je 2 Rätsel.
Bei 3 Spielern je 3 Rätsel.

Jeder Spieler sucht sich Begriffe aus der Tabelle.

Jeder Spieler formt die Begriffe als Knetfiguren.

3. Der Spielverlauf

Startspieler beginnt, die **anderen** folgen im Uhrzeigersinn.

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, bewegt seinen *Zauberer*.

— Indem er würfelt und zieht.

oder

- Indem er *Elfensteine* verbraucht.

Der Spieler, der an der Reihe ist, folgt den Anweisungen des Feldes, auf dem sein *Zauberer* gelandet ist.

Drachefeld: Alle anderen *Zauberhüte* 1 Stufe vor.
Geisterfeld: Alle anderen *Zauberhüte* 2 Stufen vor.
Elfenstein-Höhle: Spieler erhält 1 *Elfenstein*.
Zwergen-Feld: Spieler fragt nach einem Buchstaben.
Rätsel-Feld: Spieler hat 2 Rate-Runden (1. + 2.).

Auf Rätsel-Feld:

1. Rate-Runde:

Fragen stellen Modelleur antwortet

Eine Antwort — JA
NEIN beendet - NEIN
die 1. Rate-Runde - EVENTUELL
- NICHT EIN-
DEUTIG
BEANT-
WORTBAR

2. Rate-Runde:

- a) Fragen stellen und, solange kein NEIN fällt, jederzeit versuchen, ein Rätsel zu lösen.
b) Versuchen, ein Rätsel zu lösen.
Ein Lösungsversuch und ein NEIN beenden die 2. Rate-Runde.

Rätsel gelöst:

- a) Der Rätsellöser zieht seinen *Zauberhut* vor:
— um 5 Stufen, wenn er das Rätsel als Erster gelöst hat;
— um 3 Stufen, wenn er das Rätsel als Zweiter gelöst hat.
b) Der Modelleur des gelösten Rätsels bewegt seinen *Zauberhut* nach folgender Tabelle:

Rangfolge des gelösten Rätsels = Anzahl der eingesteckten <i>Speere</i> insgesamt)	Der Modelleur zieht seinen <i>Zauberhut</i> :
--	---

1.+ 2. Rätsel	2 Stufen zurück
3. + 4. Rätsel	1 Stufe zurück
5. + 6. Rätsel	1 Stufe vor
7. - 9. Rätsel	2 Stufen vor
10. Rätsel	1 Stufe vor
11. + 12. Rätsel	1 Stufe zurück
13. Rätsel	2 Stufen zurück

Fluchstein:

Unterbrechung des Spiels durch Abgeben eines *Fluch-Steines*.

- a) Nach einem Buchstaben fragen.
b) Versuchen, ein Rätsel zu lösen.

Ende des Spiels:

- a) Nach der 13. Rätsel-Lösung.
b) Wenn ein *Zauberhut* das ZIEL-Feld erreicht.

Autor des Spiels: Klaus Teuber

Spietester: Barbara Bubser

Angela Weck

Produktverantwortung:

Reiner Müller

Sp'ASS seit 1765



Altenburg-Stralsunder AG
D-7022 Leinfelden