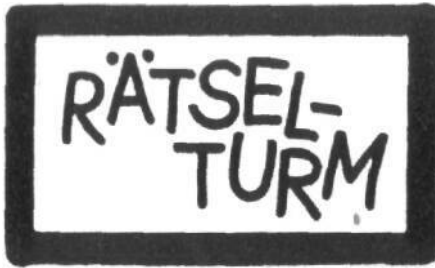


Heinz Meister



**Ein griffiges Wortspiel mit 4 Varianten  
für 2-8 Spieler oder Teams von 8-99 Jahren.**

### **Spielzubehör:**

Je 4 Spielsteine in 7 Farben, 8 Farbcode-Karten.

### **SPIELZIEL**

Ein Rätselturm besteht aus aufeinandergestapelten Steinen in verschiedenen Farben, die für bestimmte Buchstaben stehen. Von oben nach unten gelesen, ergeben sie ein Wort, das die Mitspieler herausfinden müssen, indem sie den Farbcode knacken.

### **SPIELVORBEREITUNG**

- Jeder Spieler erhält eine Farbcode-Karte, die angibt, welche Farbe für welche Buchstaben steht. Außerdem werden ein Notizblatt und ein Stift benötigt.
- Es wird vereinbart, ob Wörter mit 3, 4, 5 oder 6 Buchstaben geraten werden sollen. Je mehr Buchstaben, desto schwieriger wird es.
- Ebenso wird vereinbart, ob Umlaute wie ä, ö oder ü zugelassen sind. Diese müssen als 2 Buchstaben dargestellt werden, also ae, oe bzw. ue.

### **SPIELABLAUF**

Wer mit seinem Vornamen im Alphabet zuerst kommt, beginnt. Er denkt sich ein Wort aus, z. B. TASSE, Nun stapelt er entsprechend der Farbcode-Karte Steine von oben nach unten zu einem Rätselturm in den Farben: ROSA, GRÜN, ROSA, ROSA, GELB.

## SPIELVORBEREITUNG

Für jeden Spieler werden Papier und Stift bereitgelegt. Die Runde einigt sich, ob vier oder fünf Buchstaben verwendet werden.

## SPIELABLAUF

Alle Scheiben stehen allen Spielern zur Verfügung. Jeder stapelt **hinter vorgehaltener Hand** einen Rätselturm. Gleichzeitig werden die Stapel „gelüftet“. Jeder Spieler muß nun die Wörter der anderen herausrinden. Die Wörter werden auf einen Zettel geschrieben. Sobald ein Spieler meint, fertig zu sein, legt er seinen Zettel verdeckt in die Mitte. Wer als nächster fertig ist, legt seinen Zettel verdeckt darauf usw., bis alle Zettel mit Ausnahme von dem des letzten Spielers gestapelt in der Mitte liegen. Der schnellste Spieler mit den richtigen Lösungen erhält 4 Punkte, der zweitschnellsfe 3 Punkte usw. Es zählen nur Lösungszettel, auf denen alle Lösungen richtig sind, andernfalls gibt es für sie keine Punkte.

**Es gewinnt**, wer nach einer vereinbarten Anzahl von Runden die meisten Punkte hat.

## **RÄTSELTURM »LASS DICH NICHT ERWISCHEN!«**

Für 2-5 Spieler.

*Jetzt darf jeder einmal nach Herzenslust schummeln; nur: man sollte sich nicht erwischen lassen.*

**Spielziel ist es**, noch ein Wort zu wissen, wenn den anderen schon längst nichts mehr einfällt - oder wenigstens so zu tun als ob.

## SPIELABLAUF

Der erste Spieler legt einen Farbstein auf den Tisch, d.h. er hat sich ein Wort ausgedacht, das mit einem dazu passenden Buchstaben beginnt. Der zweite Spieler legt einen Farbstein darunter. Das bedeutet, er ist in der Lage, ein Wort zu nennen, dessen ersten zwei Buchstaben zu den beiden Farbsteinen passen. Der nächste Spieler legt einen dritten Stein unter die beiden schon gestapelten usw.

Die Mitspieler schauen sich den Turm an und versuchen alle gleichzeitig, ein gültiges Wort zu nennen. Gültig ist jedes Wort, das sich aus den vorgegebenen Farben des Rätselturms bilden lässt. Es wäre in diesem Fall also beispielsweise auch die Antwort RATTE richtig. Wer zuerst eine gültige Lösung ausruft, erhält dafür einen Punkt gutgeschrieben.

Anschließend kommt der nächste Spieler an die Reihe, den anderen ein Rätsel „aufzutürmen“.

Findet **kein** Spieler eine passende Lösung innerhalb einer vereinbarten Zeit (z. B. 1 Minute), nennt der Rätselsteller das Wort und bekommt selbst den Punkt gutgeschrieben.

## **SPIELEND**

Es beendet und gewinnt das Spiel, wer als erster 5 Punkte sammeln konnte.

### **RÄTSELTURM FÜR 2 SPIELER ODER TEAMS**

Spielen zwei Spieler gegeneinander, so stapeln beide **gleichzeitig hinter vorgehaltener Hand** je einen Rätselturm. Wer nach dem gemeinsamen Aufdecken zuerst ein passendes Wort für den Turm des anderen findet, erhält einen Punkt. Der Punktgewinn erhöht sich sogar auf zwei Punkte, wenn es dem Mitspieler nun seinerseits nicht gelingt, innerhalb der nächsten 30 Sekunden das andere Wort zu erraten.

### **RÄTSELTURM »SOLO«**

Ein gewitzter Rätselturm-Spieler, dem gerade keine Mitspieler zur Verfügung stehen, kann sich an die folgende Aufgabe heranwagen: Er zieht, ohne hinzuschauen, vier oder fünf Farbsteine und stapelt diese zu einem Rätselturm. Nun versucht er, entsprechend der Farbcode-Karte ein gültiges Wort zu finden. Natürlich kann man auch mehr als fünf Farbsteine stapeln.

### **RÄTSELTURM »ALLES ODER NICHTS!«**

Für 3-5 Spieler.

**Spielziel ist es**, als erster die Wörter der Mitspieler zu erraten.

Beispiel:

				grün
			grün	pink
		grün	pink	grün
	grün	pink	grün	pink
grün	pink	grün	pink	braun
Ball	Braut	Braten	Bratsche	Brathuhn

Wenn einem Spieler kein passendes Wort mehr einfällt, kann er einfach einen Stein unter den Stapel legen und hoffen, daß der nächste Spieler auf den Bluff hereinfällt. Oder er zweifelt das Wort seines Vorgängers an. Ist dieser nicht in der Lage, ein sinnvolles Wort zu nennen, so ist er erwisch worden und erhält einen „Schummel“-Punkt. Kann er jedoch ein passendes Wort nennen, so erhält der anzweifelnde Spieler einen „Schummel“-Punkt. Danach wird das Spiel mit dem ersten Buchstoben eines neuen Wortes fortgesetzt.

Ein Tip: Kurze zusammengesetzte Wörter können zu lustigen, aber durchaus noch gültigen Kombinationen führen, z.B. GLASHAUS-TURM, HOSENTORKNOPF, BRATHUHNTEIL.

Es gewinnt, wer nach einer vereinbarten Rundenzahl die wenigsten „Schummel“-Punkte auf seinem Konto vorweisen kann.

*Wir danken Helge Andersen für die Anregungen und Ideen zu den zusätzlichen Spielvarianten.*

© 1992/1988 FX. Schmid  
 D-83209 Prien  
 Made in Germany



**70308.3**

Mat. No. 7050