

Barbarossa

Zum Spiel gehören:

1 Spielplan; 6 Sätze Spielfiguren (in 6 Farben),
pro Farbe 1 tauberer, 1 Zaubererhut, 1 Zählstein;
6 Dosen Formmasse; 6 Bleistifte; 6 Blocks; 18 Fluchsteine
schwarz, 1 Beutel mit Speeren; 1 Würfel,
1 Spielanleitung plus Zusatzblatt.

In Klaus Teubers Rätselspiel geht es für Sie darum, sich Begriffe auszuschauen und sie möglichst geschickt zu dreidimensionalen Rätseln zu formen. Im Spiel müssen Sie versuchen, die Rätsel der Mitspieler herauszufinden - dafür erhalten Sie Punkte. Punkte erhalten Sie aber auch, wenn Ihre eigenen Rätsel zum genau richtigen Zeitpunkt erraten werden.

Und deshalb dürfen Ihre Rätsel nicht zu leicht sein - denn dann werden sie zu früh enträtselt; sie dürfen aber auch nicht zu schwer sein - da sie sonst zu spät oder überhaupt nicht erraten werden.

-2-

Das war zu schnell? Noch einmal Schritt für Schritt!

In der ersten Spielphase suchen Sie sich aus dem Rätselverzeichnis Begriffe aus. Dann formen Sie jeden dieser Begriffe zu einem Rätsel - Sie kneten und drücken, natürlich alle Spieler gleichzeitig, und wenn Ihre Rätsel fertig sind, stellen Sie sie in die Spielplanmitte.

-3-

Nun erst beginnt das eigentliche Spiel. Wenn Sie an der Reihe sind, müssen Sie versuchen, Informationen über die Rätsel der Mitspieler zu erhalten! Um diese Informationen zu bekommen, müssen Sie Ihren „Zauberer“ über den „Höhlenweg“ bewegen.

Um Ihren Zauberer zu bewegen, haben Sie zwei Möglichkeiten: Sie können entweder würfeln und Ihren Zauberer um die gewürfelte Augenzahl weiterziehen - oder Sie verbrauchen „Elfensteine“, um ganz gezielt auf bestimmten Feldern zu landen. Allerdings: Der Vorrat an Elfensteinen ist begrenzt.

-4-

Was dann weiter geschieht, hängt davon ab, auf welcher Höhle Ihr Zauberer gelandet ist. Es gibt fünf verschiedene Felder, die alle unterschiedliche Möglichkeiten haben

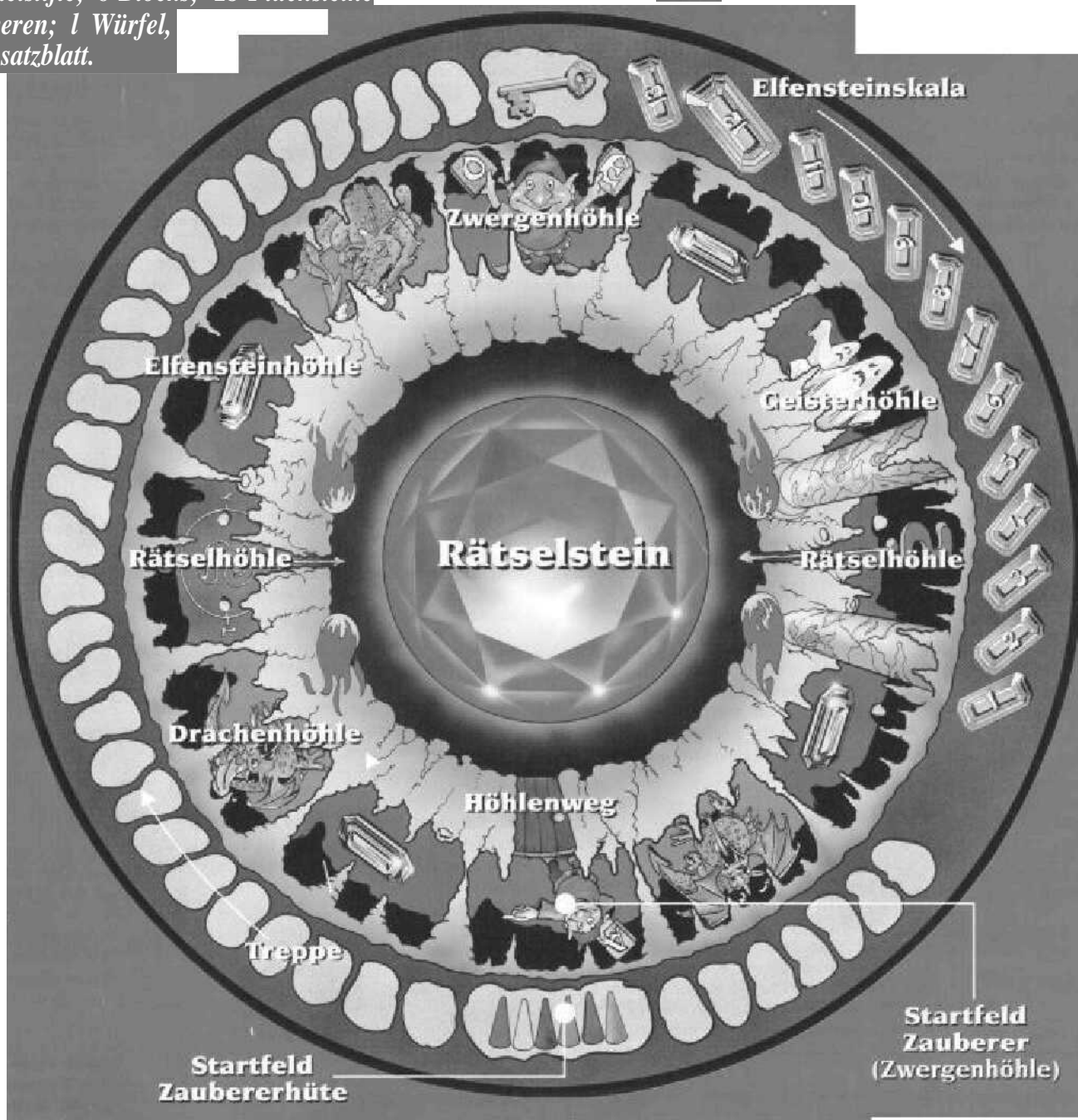
Die „Drachenhöhle“	Die „Geisterhöhle“
Die „Elfensteinhöhle“	Die „Zwergenhöhle“
Die „Rätselhöhle“	

Wenn Sie die Aktion des Feldes, auf dem Ihr Zauberer steht, ausgeführt haben, endet Ihr Zug und Ihr linker Nachbar ist an der Reihe.

-5-

Wenn Sie in ihrem Zug Punkte gewonnen haben, dürfen Sie Ihren „Zaubererhut“ auf der „Treppe“ vorwärts bewegen - pro Punkt um eine Stufe. Das Spiel endet, nachdem eine bestimmte Anzahl an Rätseln gelöst wurde - oder, sobald ein Spieler mit seinem „Zauberer-Hut“ das „Schlüsselfeld“ auf der „Treppe“ erreicht hat. Der Spieler gewinnt, der dann am weitesten vorne auf der Treppe steht.

- A** Lesen Sie zuerst diese Einführung durch, um einen Überblick über das Spiel zu bekommen.
- B** Nach dieser Einführung lesen Sie bitte die kurze Spielanleitung auf der Rückseite. Danach können Sie sofort mit dem Spiel beginnen
- C** Hilfen und Tips zum Kneten finden Sie auf dem zweiten Blatt, Seite C.
- D** Das Rätselverzeichnis mit den Begriffen zum Ausschneiden finden Sie auf dem zweiten Blatt, Seite D.



6

Versuchen Sie also, während des Spiels möglichst oft in einer „Rätselhöhle“ zu landen, jedesmal stehen Ihnen dann zwei „Rate-Phasen“ zu, in denen Sie versuchen können, Informationen über die Rätsel der Mitspieler zu erhalten.

-7-

der ersten Rate-Phase dürfen Sie nicht direkt nach dem Rätsel fragen - Sie müssen Ihre Fragen eher allgemein formulieren - zum Beispiel „Ist es ein Lebewesen?“ Dem Befragten stehen nur die folgenden vier Antworten zur Verfügung **JA, EVENTUELL, NICHT EINDEUTIG ZU BEANTWORTEN und NEIN.**

Ihre erste Rate-Runde endet, sobald als Antwort ein **NEIN** folgt.

8

Darauf folgt sofort Ihre zweite Rate-Phase, in der Sie dann zwei Möglichkeiten haben - je nach Wissensstand:

Sie können gleich versuchen, ein Rätsel zu lösen (das wird schriftlich gemacht), oder: Sie können weiter Fragen stellen wie in der ersten Phase und dann einen Lösungsversuch machen.

Ein **NEIN** als Antwort beendet auch Ihre zweite Rate-Phase

-9-

Ist ein Rätsel gelöst, wird es mit einem Speer markiert. Jedes Rätsel kann höchstens zweimal erraten werden, dann ist es aus dem Spiel.

Wer das Rätsel eines Mitspielers lösen konnte, darf seinen Zaubererhut auf der Treppe nach oben ziehen.

Vorwärts kommt Ihr Zaubererhut auch, wenn Ihr eigenes Rätsel zum richtigen Zeitpunkt gelöst wird. Wird es aber zu früh oder zu spät erraten, marschiert Ihr Zaubererhut rückwärts.

Barbarossa

Das Rätselspiel von Klaus Teuber

A. DIE VORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält:

1 Zauberer,



1 Zaubererhut,

1 Zählstein,

1 Stange Formmasse.

Die Spieler stellen ihre **Zaubererhüte** auf das Startfeld auf der **Treppe** und ihre Zauberer auf das Startfeld des **Höhlenweges**. Alle **Zählsteine** werden auf Feld Nr 12 der **Elfenstein-Skala** gesetzt. Siehe Abbildung auf Seite 1

Weiter erhält jeder Spieler:

3 schwarze Fluchsteine,



2 Blätter,

1 Bleistift

Neben dem Spielplan werden der Würfel und die Speere bereitgelegt:

Bei 3-4 Spielern - 13 Speere.
bei 5-6 Spielern - 17 Speere.



B. DAS GESTALTEN DER RÄTSEL

Zu Beginn sucht sich jeder Spieler aus dem beiliegenden Rätsel-Verzeichnis Begriffe aus:

Bei 3 Spielern jeder 3 Begriffe.
bei 4-6 Spielern jeder 2 Begriffe

- Jeder Spieler notiert seine Rätsel auf einem Blatt (unbedingt geheim halten) und knetet sie dann aus der Formmasse seiner Farbe
- Die fertigen Rätsel werden auf den roten Rätzelstein in der Spielfeldmitte gelegt. Wichtig: Die fertigen Rätsel dürfen nicht zu schwer sein, aber auch nicht zu leicht! Beispiele finden Sie auf der nächsten Seite
- Haben alle Spieler ihre Rätsel fertig in der Mitte stehen, wird der Startspieler ermittelt. Er beginnt das Spiel, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn (links herum)

C. DER SPIELABLAUF

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, bewegt seinen Zauberer **im Uhrzeigersinn** über den Höhlenweg. Die weiteren Aktionen hängen davon ab, auf welchem Höhlenfeld der Zauberer landet

1) Bewegen des Zauberers

Der Spieler, der an der Reihe ist, muss sich für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden:



- Er würfelt und zieht seinen Zauberer im Uhrzeigersinn um so viele Felder weiter, wie er Augen gewürfelt hat.

- Er verbraucht Elfensteine (auf der Skala), um ein ganz bestimmtes Feld gezielt anzusteuern. Der Spieler gibt laut bekannt, wie viele seiner Elfensteine er verbraucht und zieht seinen Zauberer um entsprechend viele Felder weiter. Dann setzt der Spieler seinen Zählstein auf der Skala um die verbrauchten Elfensteine nach unten.

Was weiter geschieht, hängt davon ab, auf welchem Höhlenfeld der Zauberer gelandet ist. Hat der Spieler die dadurch ausgelöste Aktion ausgeführt, ist sein Zug beendet und sein linker Nachbar setzt das Spiel fort.

2) Die Felder des Höhlenweges und ihre Folgen

Landen in einer Drachenhöhle



Landet ein Zauberer in einer dieser 3 Höhlen, so hat er den Drachen aufgeschreckt und muß ihn beruhigen.

Alle anderen Spieler ziehen sofort ihre Zaubererhüte auf der Treppe um 1 Feld weiter, sein eigener muss stehen bleiben

Landen in einer Gespensterhöhle



Landet ein Zauberer in dieser Gespensterhöhle, erstarrt er vor Schreck

Alle anderen Spieler ziehen sofort ihre Zaubererhüte auf der Treppe um 2 Felder weiter, sein eigener muss stehen bleiben

Landen in einer Elfensteinhöhle



Landet ein Zauberer in einer dieser 4 Höhlen, findet sein **Besitzer 1 Elfenstein**. Der Spieler zieht seinen Zählstein auf der Elfensteinskala um ein Feld nach oben. Kein Spieler kann aber mehr als 13 Elfensteine besitzen

Landen in einer Zwergenhöhle



Landet ein Zauberer in einer dieser beiden Höhlen, so darf sein Besitzer einen beliebigen Spieler nach irgendeinem Buchstaben eines seiner Rätsel

fragen. Der Fragesteller zeigt auf das betreffende Rätsel und fragt dann z.B. nach dem ersten Buchstaben, oder nach dem dritten oder dem letzten. Der Befragte muss den richtigen Buchstaben aufschreiben und ihn dem Fragesteller zeigen

Landen in einer Rätzelhöhle



Landet ein Zauberer in einer dieser beiden Höhlen, so kann er einen Blick auf die Rätsel auf dem Rätzelstein werfen

Zur Belohnung darf der Besitzer des Zauberers in zwei aufeinander folgenden Phasen Fragen stellen! Dabei darf er beliebige Spieler so lange zu ihren Rätseln befragen (Spieler und Rätsel dürfen gewechselt werden), bis er ein NEIN erhält

B. WORUM ES GEHT

Im Spiel muss jeder Spieler versuchen, möglichst schnell seinen Zaubererhut auf der **Treppe** vorwärts zu bringen.

Ein Zaubererhut kann aber nur durch Ereignisse bewegt werden, die auf dem Höhlenweg ausgelöst werden - und das geschieht dadurch, daß ein Spieler mit seinem Zauberer auf bestimmten Feldern dieses Weges landet.

In der **I. Phase** darf der Spieler nur allgemeine Fragen stellen. z.B. ist das ein Lebewesen? Kann man es essen? Ist es ein Körperteil? Ist es aus Metall? Der Spieler darf nicht direkt nach einem konkreten Rätsel fragen, z.B. ist das ein Fernseher?

Der befragte Spieler (der Gestalter des Rätsels) muss laut und wahrheitsgemäß antworten - und zwar mit einer dieser vier erlaubten Aussagen

•JA

• EVENTUELL

• NICHT EINDEUTIG ZU BEANTWORTEN

• NEIN

Sobald als Antwort ein NEIN zu hören ist, folgt die 2. Phase:

- Der Spieler darf weiter wie in Phase 1 versuchen, allgemeine Fragen zu stellen und - so lange kein NEIN als Antwort fällt - darf er jederzeit versuchen, ein Rätsel zu lösen. Oder:

- Der Spieler darf aber auch gleich versuchen, ein Rätsel zu lösen

Auf jeden Fall beendet ein Lösungsversuch oder ein NEIN die 2. Phase.

Ein Rätsel lösen:

Ist der Fragesteller der Meinung, daß er ein Rätsel gelöst hat, so schreibt er seine Lösung auf ein Blatt und zeigt es dem Rätselgestalter

Ist die Lösung richtig, so steckt der Rätsellöser einen Speer in das gelöste Rätsel. Kein Rätsel darf öfter als zweimal gelöst werden, also kann jedes Rätsel maximal zwei Speere erhalten.

Der Rätsellöser darf seinen Zaubererhut vorwärts ziehen:

- um 5 Felder, wenn er dieses Rätsel als Erster gelöst hat (erster Speer);
- um 3 Felder, wenn er dieses Rätsel als Zweiter gelöst hat (zweiter Speer).

Der Rätselgestalter zieht seinen Zaubererhut:

Maßgebend für die Bewegung ist die Gesamtzahl aller jetzt bereits steckenden Speere in allen Rätseln

Bei 3 und 4 Spielern:

1 oder 2 Speere: 2 Stufen zurück

3 oder 4 Speere: 1 Stufe zurück

5 oder 6 Speere: 1 Stufe vorwärts

7 bis 9 Speere: 2 Stufen vorwärts

10 Speere: 1 Stufe vorwärts

11 oder 12 Speere: 1 Stufe zurück

13 Speere: 2 Stufen zurück

Beispiel: Wenn insgesamt 4 Speere stecken, muss der Rätselgestalter seinen Zaubererhut 1 Treppenstufe rückwärts ziehen

Bei 5 und 6 Spielern:

1 bis 3 Speere: 2 Stufen zurück

4 oder 5 Speere: 1 Stufe zurück

6 oder 7 Speere: 1 Stufe vorwärts

8 bis 11 Speere: 2 Stufen vorwärts

12 oder 13 Speere: 1 Stufe vorwärts

14 oder 15 Speere: 1 Stufe zurück

16 oder 17 Speere: 2 Stufen zurück

3) Sonderaktion: Fluchstein einsetzen

Jeder Spieler verfügt über 3 schwarze Fluchsteine, er kann also dreimal während eines Spieles einen Fluch aussprechen und das Spiel unterbrechen! Dies darf er zu jedem beliebigen Zeitpunkt des Spieles, aber nicht während der 2. Frage-Phase eines anderen Spielers

Wer einen Fluch ausspricht, gibt einen Fluchstein ab. Dann darf der Spieler entweder

- wie unter Zwergenhöhle beschrieben, nach einem Buchstaben fragen.
- oder er darf versuchen, ein Rätsel zu lösen. Danach wird das Spiel an der unterbrochenen Stelle fortgesetzt

Fluchen mehrere Spieler gleichzeitig, wird gewürfelt; wer die höchste Augenzahl erreicht, darf fluchen. Die anderen Spieler behalten ihre Fluchsteine

Wird zu fünft oder zu sechst gespielt, bekommt jeder Spieler - nach Verbrauch seines dritten Fluchsteines - noch einmal drei Fluchsteine; jeder kann also 6 mal fluchen

D. DAS ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet entweder:

1. Sobald ein Spieler mit seinem Zaubererhut das Schlüsselfeld der Treppe erreicht, oder

2. nachdem der 13. Speer (bei 3+4 Spielern) bzw. der 17. Speer (bei 5+ 6 Spielern) gesteckt wurde.

Der Spieler, der mit seinem Zaubererhut am weitesten vorn liegt, gewinnt das Spiel.

VARIANTE

Das Spiel wird etwas einfacher, wenn die Spieler in der 2. Frage-Phase nach einem beliebigen Buchstaben eines beliebigen Rätsels fragen. Allerdings müssen sie dann in dieser Phase auf alle anderen Möglichkeiten verzichten - also keine allgemeinen Fragen und keine Lösungsversuche

Autor: Klaus Teuber

Titelillustration: Tommi Gundringer

Grafik: Marion Pott

KOSMOS®

Art-Nr 685911

© 1997 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co.
Postfach 10 60 11 D-70049 Stuttgart

Barbarossa

C Hilfen und Tips zum Kneten

Sie sehen hier neun fertige Rätsel, jedes davon ist dreimal vorhanden. Wir haben uns bemüht, das Rätsel ganz links recht ungenau zu kneten. Das mittlere Rätsel sollte schon etwas deutlicher zeigen, worum es geht und das rechte Rätsel ist schon viel zu genau - also eigentlich kein Rätsel mehr. Versuchen Sie nun, für Ihre Rätsel die genau richtige Form zu finden: nicht zu schwer, aber auch nicht zu leicht!

Bitte bewahren Sie die Knetmasse in den beiliegenden Zip-Tüten auf – jede Farbe für sich. Verschließen Sie die Beutel sorgfältig.



Wal: zu schwer

genau richtig

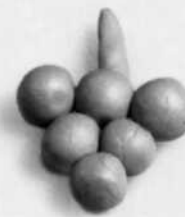
zu leicht



Kaktus: zu schwer

genau richtig

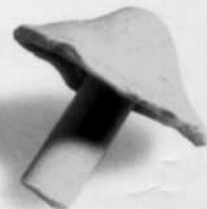
zu leicht



Weintrauben: zu schwer

genau richtig

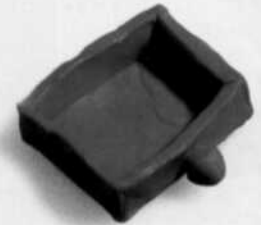
zu leicht



Pilz: zu schwer

genau richtig

zu leicht



Schublade: zu schwer

genau richtig

zu leicht



Rock: zu schwer

genau richtig

zu leicht



Revolver: zu schwer

genau richtig

zu leicht



Birne: zu schwer

genau richtig

zu leicht



Auto: zu schwer

genau richtig

zu leicht

Jeder Spieler sucht sich hier Begriffe zum Kneten aus und notiert sie verdeckt auf einem Blatt. Bei 3 Spielern je 3 Begriffe, bei 4 und mehr Spielern je 2 Begriffe.

Wichtig: Nach Spielbeginn darf kein Spieler mehr in diese Liste einsehen!

Barbarossa

D | Rätselverzeichnis

Tip: Wenn Sie auf diese Liste verzichten und nach eigenen Begriffen spielen wollen, sollten Sie Berücksichtigen, daß der Autor bewußt auf folgende Gattungen verzichtet hat: a) Abstrakte Begriffe wie Liebe, Tod, Geburt, Huss usw. b) Materialbezeichnungen wie Eis, Wein, Blut, Holz usw. c) Begriffe aus zwei zusammengesetzten Hauptwörtern wie Perlenschnur, Vogelscheuche, Briefwaage usw.

Krug	Lamm	Mädchen	Säge	Ochse	Paddel	Qualle	Warze	Käfig	Kahn	Nelke	Dübel
Schädel	Schaf	Tür	Uhr	Vorhang	Wurzel	Zahn	Schaukel	Jacke	Iglu	Anorak	Rolle
Bagger	Tor	Radieschen	Schal	Sandale	Sänfte	Rad	Lampe	Eidechse	Kamm	Beutel	Hängematte
Paket	Palast	Leuchtturm	Hacken	Mähne	Kajak	Kaktus	Faden	Bart	Kamera	Bild	Lenker
Hai	Haken	Galeere	Galgen	Kalb	Kamel	Fackel	Bär	Falke	Gans	Backe	Motte
Balken	Balkon	Barometer	Banane	Baum	Ampel	Auge	Fahne	Lappen	Nabel	Ballon	Motor
Kamin	Bauch	Batterie	Känguruh	Container	Decke	Eimer	Kanone	Rakete	Zehe	Backofen	Möwe
Garage	Gockel	Kaninchen	Gardine	Kanister	Hacke	Kanne	Radio	Becher	Bahre	Braten	Pantoffel
Mann	Nadel	Rasierapparat	Ofen	Mandarine	Palme	Panther	Tasche	Kappe	Kies	Femseher	Pilz
Sarg	Sattel	Satellit	Schaukel	Schemel	Schenkel	Schere	Kapelle	Trog	Beil	Flöte	Pizza
Weizen	Urne	Trompete	Wimper	Zunge	Zwiebel	Kanu	Uniform	Schild	Kater	Fuß	Rollschuhe
Wippe	Waage	Ventilator	Kapuze	Karotte	Karpfen	Waggon	Schiff	Ratte	Panzer	Glühbirne	Roller
Treppe	Karre	Kartoffel	Karte	Traktor	Tulpe	Ski	Rassel	Hand	Harfe	Huhn	Schnuller
Säule	Segel	Karusell	Seil	Kassette	Kastanie	Klapper	Hamster	Bauer	Beere	Hund	Socke
Papagei	Öhr	Marionette	Nagel	Mantel	Lanze	Hals	Dose	Kessel	Kette	Glühwurm	Staffelei
Garnel	Gatter	Kaulquappe	Farn	Faß	Faust	Kehle	Adler	Kind	Cowboy	Hupe	Steckdose
Bett	Ball	Keks	Kern	Kerze	Amboß	Biber	Kinn	Delphin	Birne	Leine	Turm
Keule	Besen	Bank	Bettler	Beule	Bibor	Kiefer	Esel	Kiste	Bohne	Lehne	Stecker
Darm	Ernte	Feder	Fenster	Feige	Kiosk	Kirche	Kirsche	Gefängnis	Gehirn	Mikroskop	Tube
Blatt	Blume	Ast	Axt	Bluse	Blüte	Bogen	Gebiß	Kübel	Kuchen	Mammut	Turban
Bombe	Daumen	Ellbogen	Ferkel	Ferse	Fichte	Finger	Jalousie	Narbe	Olive	Markise	Zügel
Kissen	Kittel	Klarinette	Harpune	Hase	Haube	Indianer	Mauer	Sessel	Sichel	Propeller	Zylinder
Kuh	Küken	Laterne	Leiche	Leiter	Maske	Mast	Sense	Sofa	Pfarrer	Orden	Xylophon
Paprika	Pauke	Peitsche	Raupe	Rechen	Regal	Reh	Skelett	Taube	Unterrock	Pullover	Windel
Schinken	Sieb	Schimpanse	Schippe	Klaue	Klavier	Kleid	Traube	Sohle	Soldat	Puppe	Toaster
Schlange	Schlauch	Schleier	Schleuder	Klinge	Klosett	Tiger	Schlitten	Schloß	Schlüssel	Pyramide	Telefon
Zaun	Wal	Wand	Wanne	Tafel	Trommel	Schlips	Spargel	Libelle	Kurbel	Rosine	Töte
Knabe	Knie	Revolver	Reifen	Pelz	Spachtel	Pendel	Knöchel	Haut	Gerte	Riese	Reißverschluss
Pfanne	Perle	Perücke	Medaille	Nase	Maus	Knoblauch	Haus	Deckel	Computer	Rutschbahn	Gleis
Kürbis	Krone	Spaten	Schnabel	Spatz	Schnake	Villa	B	Arm	Apfel	Steigbügel	Lampion
Geier	Geige	Knochen	Knödel	Flinte	Fisch	Flagge	Schnur	Stall	Statue	Spritze	Weiche
Bonbon	Boje	Boot	Knospe	Specht	Speer	Schnecke	Schraube	Flasche	Invalide	Spieß	Schalter
Samen	Braue	Schornstein	Knüppel	Bottich	Spiegel	Spinne	Floh	Heft	Pfeife	Toupet	Scherbe
Schulter	Schuh	Koffer	Kohl	Brezel	Brief	Erbse	Hecke	Pfau	Tisch	Trichter	Pony
Stempel	Schuppe	Schöne	Gelenk	Gerippe	Gesicht	Hecht	Niere	Tanne	Tempel	Truhe	Strauß
Kasten	Katze	Liege	Lift	Lineal	Meißel	Meise	Schwanz	Kommode	Linse	Umhang	Salat
Pfeil	Pferd	Rind	Ritter	Stengel	Stiefel	Schwan	Zwerg	Messer	Schwamm	Zigarre	Ranzen
Teppich	Verband	Unterhemd	Weste	Wiege	Filter	Zopf	Melone	Schachtel	König	Ziege	Rüstung
Schwein	Stier	Waschmaschine	Roboter	Pfirsich	Pflaume	Nest	Schirm	Pforte	Teller	Krokus	Pickel
Kreisel	Kelch	Schmetterling	Junge	Helm	Kompaß	Stift	Pflug	Schranke	Schwert	Zirkel	Pflaster
Hengst	Henne	Lippe	Locke	Mieder	Mönch	Netz	Schrank	Schublade	Mühle	Antenne	Pumpe
Kopf	Rock	Thermometer	Rohr	Stirn	Storch	Stock	Tunnel	Mücke	Gewehr	Aprikose	Platte
Unterhose	Vogel	Wurst	Würfel	Zange	Zitrone	Tasse	Nuß	Fledermaus	Ameise	Kugel	Gurke
Strauch	Rübe	Rolladen	Koralle	Rose	Pinguin	Pinzel	Brot	Angel	Herz	Bohrer	Globus
Löffel	Henkel	Kühlschrank	Herd	Griff	Hering	Korb	Geweih	Himbeere	Ruder	Bullauge	Geländer
Fliege	Floh	Apfelsine	Eber	Dolch	Brille	Brosche	Rücken	Nähmaschine	Wurm	Bikini	Fernglas
Kostüm	Brücke	Kotelett	Brunnen	Brust	Floß	Flosse	Zelt	Ziegel	Hirsch	Ärmel	Karabiner
Löwe	Mund	Lokomotive	Münze	Nudel	Pinzette	Vase	Laus	Jäger	Zacke	Brennessel	Aquarium
Strick	Stahl	Untertasse	Schalter	Nudel	Talar	Muschel	Eule	Elefant	Büffel	Auspuff	Feile
Terrasse	Spitze	Schnürsenkel	Rüssel	Tomate	Narzisse	Flügel	Aal	Affe	Hose	Fahrrad	Auto
Hirte	Hobel	Giraffe	Garlande	Saxophon	Flugzeug	Kralle	Gitter	Horn	Strumpf	Fell	Anzug
Büchse	Buch	Buckel	Arzt	Aufzug	Krabbe	Gitarre	Ring	Spitzer	Wicht	Krücke	Ananas
Bügel	Barg	Dom	Eichel	Fohlen	Forelle	Plätzchen	Wolf	Wespe	Saurier	Leuchter	Dia
Lutscher	Muskel	Johannisbeere	Lökolben	Mütze	Omnibus	Urkunde	Quirl	Kanüle	Kutsche	Gondel	Fähre
Stachel	Kran	Schubkarre	Scheune	Theke	Toilette	Krebs	Lunge	Kaugummi	Frau	Grille	Glatze
Zebra	Kranz	Schreibmaschine	Topf	Tau	Spinrad	Luchs	Foto	Frack	Busen	Hütte	Kragen
Riegel	Reiter	Praline	Pokal	Orgel	Matratze	Glocke	Becher	Busch	Ähre	Hammer	Ordner
Kristall	Hotel	Gladiator	Huf	Hüfte	Krippe	Barke	Yacht	Kabel	Amulett	Büste	Diskette
Frosch	Fuchs	Krokodil	Dreirad	Draht	Bürste	Igel	Säbel	Sack	Bumerang	Blase	Schlucht
Dach	Eichhörnchen	Fabrik	Gabel	Haar	Hahn	Rabe	Kachel	Käfer	Anker	Quaste	Ozean