

Barbarossa

Zum Spiel gehören:

1 Spielplan; 6 Sätze Spielfiguren (in 6 Farben),
pro Farbe 1 Zauberer, 1 Zaubererhut, 1 Zählstein;
6 Stangen Formmasse; 6 Bleistifte; 1 Block; 18 Fluchsteine
schwarz, 1 Beutel mit Speeren; 1 Würfel;
1 Spielanleitung

- 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 Seite 3 (Teil C).
- D** Das Rätselverzeichnis mit den Begriffen zum Aussehen finden Sie auf Seite 4 (Teil D).

1
In Klaus Teubers Rätselspiel geht es für Sie darum, sich Begriffe auszusuchen 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, auf den Rätselstein.

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, in 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.

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
In 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.



**Startfeld
Zaubererhüte**

**Startfeld
Zauberer
(Zwergenhöhle)**

Barbarossa

Das Rätselspiel von Klaus Teuber

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.

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 Rätselstein 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 aufgescheucht 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.

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 Rätselhöhle



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

In der **1. 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 fünf 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 unten einsehen!

Barbarossa

D Rätselverzeichnis

Tipp: 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, Hass usw.
 b) Materialbezeichnung wie Eis, Wein, Blut, Holz usw.
 c) Begriffe aus zwei zusammen gesetzten Hauptwörtern wie Perlenschnur, Vogelscheuche 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	Radisches	Schal	Sandale	Sänfte	Rad	Lampe	Eidechse	Kamm	Beutel	Hängematte
Paket	Palast	Leuchtturm	Nacken	Mähne	Kajak	Kaktus	Faden	Bart	Kamera	Bild	Lenker
Hai	Haken	Galeere	Galgen	Kalb	Kamel	Fackel	Bär	Falke	Gans	Backe	Matte
Balken	Balkon	Barometer	Banane	Baum	Ampel	Auge	Fahne	Lappen	Nabel	Ballon	Motor
Kamin	Bauch	Batterie	Känguru	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	Fernseher	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	Tube	Ski	Rassel	Hand	Harfe	Huhn	Schnuller
Säule	Segel	Karussell	Seil	Kastanie	Kastanie	Klapper	Hamster	Bauer	Beere	Hund	Socke
Papagei	Ohr	Marionette	Nagel	Mantel	Lanze	Hals	Dose	Kessel	Kette	Glühwurm	Staffelei
Garnelo	Gatter	Scooter	Farn	Fass	Faust	Kehle	Adler	Kind	Cowboy	Hupe	Steckdose
Bett	Ball	Keks	Kern	Kerze	Amboss	Altar	Kinn	Delphin	Birne	Leine	Turm
Keule	Besen	Bank	Bettler	Beule	Biber	Kiefer	Esel	Kiste	Bohne	Lehne	Stecker
Darm	Ente	Feder	Fenster	Feige	Kiosk	Kirche	Gefängnis	Kirsche	Gehirn	Mikroskop	Skater
Blatt	Ast	Blume	Axt	Bluse	Blüte	Bogen	Gebiss	Kübel	Mammut	Kuchen	Turban
Bombe	Daumen	Ellbogen	Ferkel	Ferse	Fichte	Finger	Jalousie	Narbe	Olive	Markise	Zügel
Kissen	Kittel	Klarinette	Harpune	Seife	Haube	Indianer	Mauer	Sessel	Sichel	Propeller	Zylinder
Kuh	Laterne	Küken	Leiche	Maske	Leiter	Mast	Sense	Sofa	Xylophon	Pfarrer	Orden
Paprika	Raupe	Pauke	Rechen	Peitsche	Regal	Reh	Skelett	Taube	Unterrock	Windel	Pullover
Schinken	Sieb	Schimpanse	Klaue	Schippe	Klavier	Traube	Puppe	Sohle	Puppe	Soldat	Toaster
Schlange	Klinge	Schlauch	Klalett	Schleier	Tiger	Schleuder	Pyramide	Schlitten	Telefon	Schloss	Schlüssel
Zaun	Tafel	Wal	Trommel	Wand	Schlips	Wanne	Spargel	Libelle	Kurbel	Rosine	Tüte
Knabe	Revolver	Knie	Reifen	Pelz	Spachtel	Pendel	Knöchel	Haut	Gerte	Riese	Reißverschluss
Pfanne	Medaille	Perle	Nase	Perücke	Maus	Knoblauch	Haus	Deckel	Computer	Rutschbahn	Gleis
Kürbis	Spaten	Krone	Schnabel	Villa	Spatz	Schnake	Ei	Arm	Steigbügel	Apfel	Lampion
Geier	Knochen	Geige	Flinte	Knödel	Fisch	Schnur	Flagge	Stall	Statue	Weiche	Spritze
Bonbon	Knospe	Boje	Specht	Boot	Speer	Schnecke	Flasche	Schraube	Spieß	Invalide	Schalter
Samen	Braue	Schornstein	Knüppel	Bottich	Spiegel	Floh	Spinne	Heft	Pfeife	Toupet	Scherbe
Schulter	Koffer	Schuh	Brazel	Kohl	Brief	Erbse	Hecke	Pfau	Tisch	Pony	Trichter
Stempel	Gelenk	Schuppe	Gerippe	Schürze	Gesicht	Hecht	Niere	Tanne	Tempel	Strauß	Truhe
Kasten	Liege	Katze	Lift	Meißel	Lineal	Meise	Schwanz	Kommode	Linse	Umhang	Salat
Pfeil	Rind	Pferd	Schnitzel	Ritter	Stiefel	Zwerg	Schwan	Messor	Zigarre	Schwamm	Ranzen
Teppich	Verband	Unterhemd	Weste	Zopf	Melone	Wiege	Filter	Schachtel	König	Rüstung	Ziege
Schwein	Waschmaschine	Stier	Pfirsich	Roboter	Pflaume	Nest	Schirm	Pforte	Teller	Handy	Pickel
Kreisel	Schmetterling	Kelch	Junge	Helm	Kompass	Stift	Pflug	Schranke	Zirkel	Schwert	Pflaster
Hengst	Lippe	Henne	Locke	Mieder	Mönch	Schrank	Pflug	Schublade	Mühle	Antenne	Pumpe
Kopf	Rock	Thermometer	Stirn	Rohr	Storch	Tunnel	Netz	Mücke	Gewehr	Aprikose	Platte
Unterhose	Wurst	Vogel	Zange	Würfel	Zitrone	Tasse	Nuss	Fledermaus	Ameise	Kugel	Gurke
Strauch	Rübe	Rollladen	Koralle	Rose	Pinguin	Brot	Pinself	Angel	Herz	Bohrer	Globus
Löffel	Hankel	Kühlschrank	Herd	Griff	Hering	Korb	Geweih	Himbeere	Ruder	Bullaug	Geländer
Fliege	Grill	Zelle	Eber	Dolch	Brille	Rücken	Brosche	Nähmaschine	Wurm	Bikini	Fernglas
Kostüm	Kotelett	Brücke	Floß	Brunnen	Zelt	Brust	Flosse	Ziegel	Hirsch	Ärmel	Snowboard
Löwe	Mund	Lokomotive	Münze	Nudel	Pinzette	Vase	Laus	Jäger	Zacke	Brennnessel	Aquarium
Strick	Untertasse	Stuhl	Kreide	Tomate	Talar	Muschel	Eule	Büffel	Elefant	Auspuff	Feile
Spitze	Terrasse	Schnürsenkel	Rüssel	Pistole	Narzisse	Aal	Flügel	Affe	Hose	Fahrrad	Auto
Hirte	Giraffe	Hobel	Garlande	Saxophon	Flugzeug	Kralle	Gitter	Horn	Strumpf	Fell	Anzug
Büchse	Arzt	Buch	Aufzug	Buckel	Krabbe	Gitarre	Ring	Spitzer	Wicht	Krücke	Ananas
Bügel	Dorn	Burg	Eichel	Fohlen	Forelle	Plätzchen	Wolf	Saurier	Wespe	Leuchter	Dia
Lutscher	Muskel	Johannisbeere	Lötkalben	Mütze	Omnibus	Urkunde	Quirl	Kanüle	Gondel	Kutsche	Fähre
Stachel	Kran	Schubkarre	Theke	Scheune	Toilette	Krebs	Lunge	Kaugummi	Frau	Grille	Glatze
Zebra	Kranz	Schreibmaschine	Topf	Tau	Spinnrad	Luchs	Foto	Frack	Busen	Hütte	Kragen
Riegel	Praline	Reiter	Pokal	Orgel	Matratze	Becher	Glocke	Busch	Ähre	Hammer	Ordner
Kristall	Hotel	Gladiator	Huf	Hüfte	Krippe	Barke	Yacht	Kabel	Amulett	Büste	Diskette
Frosch	Krokodil	Fuchs	Dreirad	Bürste	Draht	Säbel	Igel	Sack	Bumerang	Schlucht	Blase
Dach	Eichhörnchen	Fabrik	Gabel	Haar	Hahn	Rabe	Kachel	Käfer	Anker	Quaste	Ozean