

Barbarossa

und die Rätselmeister

Geheimnisvolle Phantasien, ideenreiche Formen und spannende Rätsel

von Klaus Teuber



Es war einmal ...

... ein Kaiser Barbarossa, der enttäuscht die Herrschaft über sein Reich abgab und sich dank seiner grenzenlosen Phantasie mit treuen Gefolgsleuten in den Berg Kyffhäuser hineinzauberte. Nur zwei Turmspitzen ragen heraus und klagen die Welt an. Seit vielen Jahrhunderten sitzt er tief im Innern des Berges an seiner Tafel aus Bergkristall - glücklich und zufrieden. Oder wurde jemals die Nachricht verbreitet, daß sich der Kaiser langweilte? Nein, nein. In den umliegenden Städten und Wäldern erzählt man sich, Barbarossa sei der Rätselkunst verfallen.

Vernehmen Sie hier meinen zutiefst wahrheitsgetreuen Bericht über geheimnisvolle Phantasien, ideenreiche Formen und spannende Rätsel aus dem unheimlichen Berg Kyffhäuser: Ich war vor dem Fernseher eingenickt. Plötzlich leuchteten Fackeln um mich herum auf. Ich fand mich als Zauberer - zusammen mit anderen - in einem Labyrinth unterirdischer Kammern und Höhlen. Die Wände gewährten hin und wieder einen Einblick in eine Halle, in der eine riesige Tafel aus Bergkristall stand. Dort saß auch ein Mann mit flammend rotem Bart: Kaiser Barbarossa.

Er nickte uns freundlich zu und sprach: "Wer die schönsten Rätsel erschaffen kann, sie nicht zu schwierig aber auch nicht zu einfach gestaltet, und wer dazu noch die Rätsel der anderen zu lösen vermag, den werde ich Rätselmeister nennen und bitten, heute abend an meiner Tafel Platz zu nehmen. Der goldene Schlüssel liegt am Ende der Steinplatten bereit."

WAS ERWARTET SIE IN DIESEM SPIEL:

Jeder Spieler muß aus Knete Rätsel gestalten, die weder zu deutlich noch zu undeutlich geformt sein dürfen - sonst gibt es Punktabzug. Diese Kunstwerke auf der Kristalltafel des Barbarossa stehen im Mittelpunkt des Interesses. Im Spielverlauf gilt es dann herauszufinden, welche rätselhaften Begriffe die Mitspieler geknetet haben. Dabei wandern die Spieler als Zauberer durch die unterirdischen Kammern, stellen Fragen und müssen sich mit Drachen sowie Gespenstern auseinandersetzen. Die Fragen und Antworten werden auf geheimen Schriftstücken ausgetauscht.

Wer erfolgreich einen Begriff errät, darf seinen Zauberhut auf den Steinplatten vorwärtsrücken. Auch der Gestalter des Rätsels bekommt Punkte bzw. Punktabzug - je nachdem, ob er schön rätselhaft, zu einfach oder zu schwierig geknetet hat.

Ziel ist es, mit seinem Zauberhut als erster das Schlüsselfeld zu erreichen, um als erfolgreicher Rätselmeister Zugang zur Tafel des Barbarossa zu bekommen.

INHALT:

1 Spielplan, 6 Zauberer, 6 Zauberhüte, 6 Knetrollen, 6 Blöcke, 6 Stifte, 6 Zählsteine, 18 Fluchsteine, 20 Speere, 1 Würfel, diese Spielanleitung und ein Rätselverzeichnis mit Fotowettbewerb.

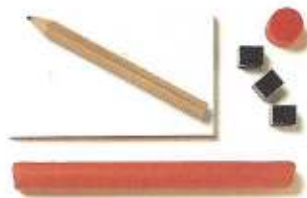
AUSGANGSSITUATION

Startfeld der Zauberer A: Jeder der 3-6 Spieler setzt eine Zaubererfigur in der Farbe seiner Wahl in diese Zwergen-Kammer. Der Zwerg zeigt die anschließende Spielrichtung durch die unterirdischen Kammern an.

Bewegt werden die Zauberer durch Würfeln oder durch den Verbrauch von Elfensteinen.


Startfeld der Zauberhüte B: Auf dem Weg zum goldenen Schlüssel setzt jeder Spieler seinen farbigen Zauberhut hier ab. Die Zauberhüte werden über die Steinplatten bewegt: nach jeder erfolgreichen Rätsellösung und -sobald ein Zauberer eine Drachen-Höhle oder Gespenster-Kammer betritt.

Alle Spieler bekommen noch je 3 schwarze Fluchsteine, 1 Zählstein, 1 Block, 1 Bleistift sowie 1 Knetrolle in ihrer Spielfarbe.



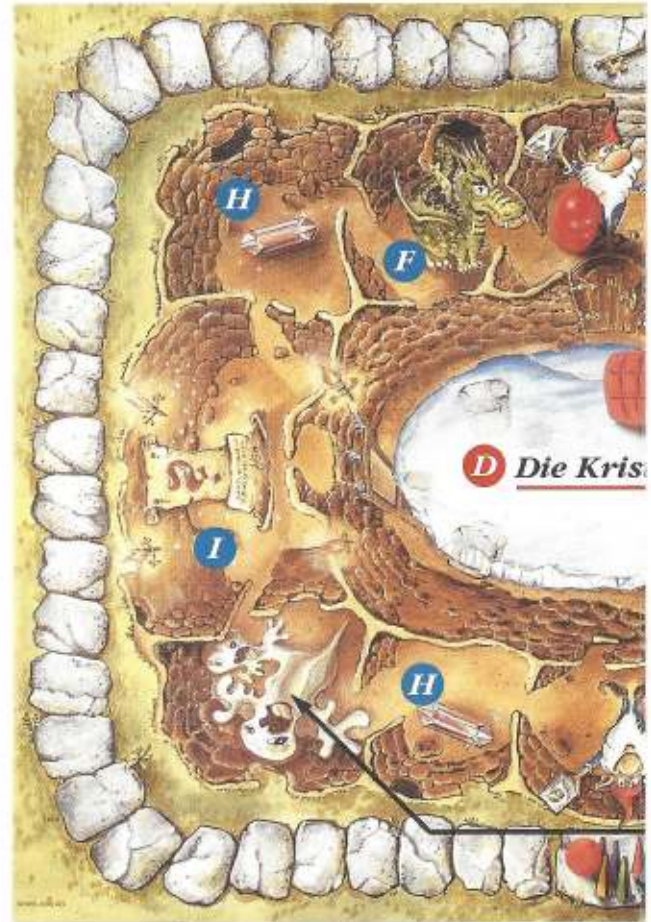
Die Skala der Elfensteine C: Jeder Spieler hat zu Beginn des Spiels 12 Elfensteine auf seinem Konto. Ausgangspunkt für den farbigen Zählstein jedes Spielers ist deshalb zunächst die goldene Nr. 12. Bei Verbrauch oder Gewinn werden die Zählsteine entsprechend verschoben.

Die Kristalltafel D in der Halle der Rätsel: hier bauen die Spieler ihre gekneteten Rätsel auf.

Die Speere zur späteren Markierung der Rätsel werden bereitgelegt: bei 3 und 4 Spielern 13 Speere, bei 5 und 6 Spielern 17 Speere. Wird eine Figur erraten, wird sie mit einem Speer markiert.  Jede Figur kann maximal von zwei Spielern erraten und somit mit zwei Speeren versehen werden.

SPIELABLAUF

Zu Beginn sucht sich jeder Spieler zwei Begriffe (bei 3 Spielern drei) aus dem Rätsel-Verzeichnis (siehe Beiblatt). Diese knetet er aus der Knetrolle seiner Farbe als dreidimensionales Rätsel für die anderen Mitspieler. Die Darstellung der Rätsel sollte weder zu einfach, noch zu schwer sein - sonst kann es zu Punktverlusten für den Gestalter kommen.



Modellieren Sie also nicht zu konkret, aber auch nicht zu abstrakt!



a) "Arm" zu konkret



b) "Arm" zu abstrakt



c) "Arm" etwa so

Mit ein bisschen Vorstellungsvermögen und gezieltem Nachfragen sollten die anderen es schließlich erraten können. Wer mit dem Modellieren zuletzt fertig wurde, legt das Rätselverzeichnis für alle außer Sichtweite und beginnt mit dem Würfeln.

A Startfeld der Zauberer

C Die Skala der Elfensteine



F Drachen-Höhle

I Rätsel-Kammer

H Elfenstein-Höhle

E Zwergen-Kammer

G Gespenster-Kammer

B Startfeld der Zauberhüte

Ist ein Spieler an der Reihe, hat er zunächst zwei Möglichkeiten zu agieren:

Er kann würfeln und seinen Zauberer um entsprechend viele Felder im Uhrzeigersinn weitersetzen. Das Feld, auf dem er landet, ist für die dort beschriebene Aktion maßgeblich. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe. Die Alternative zum Würfeln:

Mit Elfensteinen kann man mit seinem Zauberer ein Feld gezielt ansteuern, z.B. eine Rätsel-Kammer. Diese Aktion wird angesagt und der Zählstein des Spielers wird auf der Skala um so viele Felder nach unten versetzt, wie sein Zauberer vorgerückt ist.

Zwergen-Kammern **E**: Landet ein Zauberer in einer dieser beiden, kann der Spieler nach einem beliebigen Buchstaben eines Rätsels

fragen, z.B. nach dem ersten, dritten oder letzten. Die Antwort bekommt er von dem betreffenden Spieler verdeckt auf einem geheimen Schriftstück. Grundsätzlich darf sich jeder Notizen machen.

Drachen-Höhlen **F**: Landet ein Zauberer in einer dieser drei Höhlen, will er mit dem Drachen schmusen. Alle anderen rücken voll Entsetzen mit ihrem Zauberhut sofort ein Feld weiter.

Gespenster-Kammer **G**: Landet ein Zauberer hier, ist er starr vor Schreck. Alle anderen rücken grinsend mit ihrem Zauberhut sofort zwei Felder weiter.

Elfenstein-Höhlen **H**: Landet ein Zauberer in einer dieser vier Höhlen, gibt es für seinen Besitzer einen Elfenstein, d.h. sein Zählstein rutscht um 1 Feld auf der Skala nach oben. Höher als 13 kann aber keiner hinauf.

Rätsel-Kammern **I**: Von jeder der beiden Rätselkammern aus hat der Zauberer Einblick auf die Kristalltafel. Der Spieler kann jetzt von hier in zwei, unmittelbar aufeinander folgenden Phasen Fragen stellen.

DER ABLAUF DER FRAGEN:

In der 1. Phase stellt der Spieler allgemeine Fragen, z.B. ist das ein Lebewesen? Kann man das essen? Ist das ein Körperteil? Ist das Metall? Dabei darf er beliebige Spieler so lange zu ihren Rätseln befragen, bis er ein NEIN erhält.

In der 1. Phase darf nicht direkt nach einem konkreten Begriff gefragt werden, z.B. ist das ein Fernseher? Der jeweilige Gestalter darf nur wie folgt antworten, und zwar grundsätzlich wahrheitsgemäß:

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

Nach einem NEIN kommt sofort die 2. Phase: hier darf ein Spieler weiter allgemeine Fragen stellen und auch einen direkten Rateversuch machen. Dies macht er schriftlich, schreibt also den vermuteten Begriff auf einem Zettel und gibt diesen verdeckt dem Räteselgestalter. Dieser antwortet mit JA oder NEIN.

Ist der Begriff richtig, wird das Rätsel sofort mit einem Speer markiert und die Zauberhüte werden gerückt – anderenfalls geschieht gar nichts.

Ob JA oder NEIN – in jedem Fall ist danach der nächste Spieler an der Reihe. Der Zug eines Spielers ist ebenfalls sofort beendet, wenn er in dieser 2. Phase auf eine allgemeine Frage ein NEIN erhalten hat.

Wurde ein Rätsel gelöst, werden die Zauberhüte der Beteiligten bewegt:

Der erfolgreiche Fragesteller rückt mit seinem Zauberhut vorwärts – um 5 Felder, wenn er das Rätsel als erster gelöst hat. Oder um 3 Felder, wenn das Rätsel bereits mit einem Speer markiert war.

Der Gestalter bewegt seinen Zauberhut auf den Steinplattenfeldern nach der folgenden Tabelle. Dabei entscheidet die Gesamtzahl aller gesteckten Speere, um das wievielte Rätsel es sich handelt.

Für 3 und 4 Spieler:

- | | |
|----------------------------------|----------------------------------|
| 1. u. 2. Rätsel: 2 Felder zurück | 10. Rätsel: 1 Feld vor |
| 3. u. 4. Rätsel: 1 Feld zurück | 11. u. 12. Rätsel: 1 Feld zurück |
| 5. u. 6. Rätsel: 1 Feld vor | 13. Rätsel: 2 Felder zurück. |
| 7. – 9. Rätsel: 2 Felder vor | |

Für 5 und 6 Spieler:

- | | |
|---------------------------------|-------------------------------------|
| 1. – 3. Rätsel: 2 Felder zurück | 12. u. 13. Rätsel: 1 Feld vor |
| 4. u. 5. Rätsel: 1 Feld zurück | 14. u. 15. Rätsel: 1 Feld zurück |
| 6. u. 7. Rätsel: 1 Feld vor | 16. u. 17. Rätsel: 2 Felder zurück. |
| 8. – 11. Rätsel: 2 Felder vor | |

Der Einsatz eines Fluchsteines unterbricht das Spielgeschehen nach Zaubererart. So kann ein Spieler in das Spielgeschehen eingreifen. Dies darf er zu jedem Zeitpunkt, nicht aber innerhalb der 2. Fragephase eines anderen Spielers.

Wer diesen Bannfluch ausspricht, darf sofort – wie auf einem Zwergengeld – nach einem konkreten Buchstaben eines Rätsels fragen oder versuchen, schriftlich ein Rätsel zu lösen. Es darf immer nur ein Spieler fluchen: Fluchen mehrere Spieler gleichzeitig, entscheidet der Würfel. Danach geht es in der ursprünglichen Reihenfolge weiter. Verbrauchte Fluchsteine werden abgegeben! Wird zu fünft oder sechst gespielt, bekommt jeder Spieler – nach Verbrauch seines dritten Fluchsteines – einmal seine drei verbrauchten zurück: jeder kann also 6 x fluchen.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet entweder, sobald ein Spieler mit seinem Zauberhut den goldenen Schlüssel erreicht hat **oder** nachdem der 13. Speer (bei 3 + 4 Spielern) bzw. 17. Speer (bei 5 + 6 Spielern) in eines der Rätsel gesteckt wurde. Der erfolgreiche, mit seinem Zauberhut am weitesten vorn liegende, Rätselmeister erhält nun Zugang zur Tafel des Barbarossa und kann mit ihm auf den Sieg anstoßen.

VARIANTEN:

Das Spiel wird einfacher, wenn Sie in der 2. Fragephase die Möglichkeit nutzen, ausschließlich nach einem konkreten Buchstaben eines Rätsels zu fragen. Allgemeine Fragen und ein Lösungsversuch sind dann nicht erlaubt.

Versuchen Sie doch einmal im Team zu spielen: Jeweils 2 nebeneinandersitzende Spieler bilden ein Team und teilen sich die Gestaltung der Rätsel sowie die Fragen und Lösungsversuche. So können auch mehr als 6 Spieler teilnehmen.

©1988/1996 (neugestaltete Ausgabe) ASS AG
Art. Nr. 25006.2

Altenburger und Stralsunder
Spielkarten-Fabriken AG, ASS
Fasanenweg 5
D - 70771 Leinfelden



RÄTSEL-VERZEICHNIS

Die folgenden Begriffe sind Bezeichnungen von großen und kleinen Gegenständen, Lebewesen und Teilen davon. Ausgeschlossen sind abstrakte Begriffe, wie z.B. Liebe, Tod, Hass, Geburt und zusammengesetzte Begriffe

wie Perlschnur, Vogelscheuche, Briefwaage. Nach Spielbeginn sollten Sie diese Liste für alle außer Sichtweite legen; spicken ist nicht erlaubt. Ein Tip: Wer sich dieses Verzeichnis 5 x kopiert, kann jedem Spieler sein eigenes

geben und alle kommen schneller ins Spiel. Als Variante können Sie natürlich gerne mit eigenen Begriffen – frisch aus dem Hirn gegriffen – spielen; dann können Sie auf dieses Verzeichnis völlig verzichten.

| a | b | c | d | e | f | g | h | i | j | k | l |
|---------------|----------|-----------------|-----------|-----------|----------|-----------|-----------|-------------|-----------|------------|----------------|
| 1. Bagger | Dach | Eichhörnchen | Fabrik | Gabel | Haar | Hahn | Igel | Yacht | Kabel | Ahre | Hüte |
| 2. Krug | Lamm | Mädchen | Säge | Ochse | Paddel | Qualle | Rabe | Säbel | Sack | Amulett | Hammer |
| 3. Schädel | Schaf | Tür | Uhr | Vorhang | Wurzel | Zahn | Wurze | Kachel | Käfer | Bumenang | Büste |
| 4. Taube | Tor | Radleschen | Schal | Sandale | Süfite | Rad | Schaukel | Käfig | Kahn | Anker | Blase |
| 5. Paket | Taub | Leuchtturm | Schal | Mähne | Kajak | Kaktus | Lampe | Jacke | Iglu | Krokus | Quaste |
| 6. Hai | Haken | Galere | Galgan | Kalb | Fackel | Auge | Faden | Eidechse | Kamm | Anorak | Dübel |
| 7. Bulken | Balkon | Barometer | Bunane | Baum | Ampel | Bär | Bär | Bar | Kamera | Beutel | Rolle |
| 8. Kamin | Bauch | Batterie | Kanguruh | Container | Deckel | Emser | Fahne | Falke | Garn | Bild | Hängematte |
| 9. Garage | Hahn | Kaninchen | Gardine | Kacke | Kanone | Kanne | Kanone | Lappen | Nabel | Backe | Lenker |
| 10. Mann | Nadel | Rasierapparat | Ofen | Mandarine | Palme | Panther | Radio | Rakete | Zeh | Ballon | Monie |
| 11. Sarg | Sattel | Satellit | Schankel | Schemel | Schenkel | Schere | Tasche | Topf | Bähre | Backofen | Motor |
| 12. Weizen | Urne | Trompete | Wimper | Zunge | Zwiebel | Kanu | Kapelle | Kappe | Ziegel | Braten | Mowe |
| 13. Wippe | Waage | Ventilator | Kapuze | Karotte | Karpfen | Waggon | Uniform | Trog | Beil | Fernseher | Pantoffel |
| 14. Treppe | Karre | Kartoffel | Karte | Traktor | Tulpe | Ski | Schiff | Schild | Kater | Flöte | Pliz |
| 15. Siule | Segel | Karusell | Seil | Kassette | Kastanie | Rassel | Rassel | Ratte | Panzer | Fuß | Pizza |
| 16. Papagei | Ohr | Mariouette | Nagel | Lanze | Lanze | Hals | Hamster | Hand | Harle | Güthbirne | Rollschuhe |
| 17. Garmele | Gatter | Kaulquappe | Farn | Faß | Faute | Kehle | Dose | Bauer | Beere | Hund | Roller |
| 18. Bett | Ball | Keks | Kern | Kerze | Amboß | Altar | Adler | Kessel | Kette | Hund | Schmuller |
| 19. Keule | Besen | Bank | Bettler | Beule | Biber | Kiefer | Kinn | Kind | Cowboy | Güthwurm | Socke |
| 20. Darm | Ente | Feder | Fenster | Feige | Kiosk | Kirche | Kinn | Kind | Birne | Hupe | Stoffel |
| 21. Blatt | Blume | Ast | Axt | Blüte | Blüte | Bogen | Kirsche | Kiste | Bohne | Leine | Steckdose |
| 22. Bombe | Daumen | Ellbogen | Ferkel | Ferse | Fichte | Finger | Gebiß | Gefängnis | Gehirn | Lehne | Turn |
| 23. Klissen | Kittel | Klarmette | Harpune | Hase | Haube | Indianer | Jalousie | Kubel | Kuchen | Mikroskop | Stecker |
| 24. Kuh | Küken | Laterne | Leiche | Leiter | Maske | Mast | Mauer | Narbe | Olive | Mammut | Tube |
| 25. Paprika | Pruke | Peitsche | Raupe | Rechen | Regal | Reh | Sense | Sessel | Sichel | Markise | Turban |
| 26. Schinken | Sieb | Schimpanse | Schuppe | Klaue | Klavier | Kleid | Skelett | Sofa | Schirm | Propeller | Zügel |
| 27. Schlauch | Schlauch | Schleier | Schneider | Kleider | Klosett | Tiger | Traube | Taube | Unterrock | Ordin | Zylinder |
| 28. Zaun | Wal | Wand | Wanne | Tafel | Trommel | Schlips | Schlitzen | Sohle | Soldat | Xylophon | Winkel |
| 29. Krabe | Knie | Revolver | Reifen | Pelz | Spachtel | Pendel | Spargel | Schloß | Schlüssel | Puppe | Winkel |
| 30. Pflanze | Perle | Perücke | Medaille | Nase | Mais | Knoblauch | Haus | Libelle | Kurbel | Pyramide | Toaster |
| 31. Kürbis | Krone | Spaten | Schnabel | Spatz | Schnake | Haus | Hecke | Haut | Gerte | Rosine | Telefon |
| 32. Geier | Keule | Knochen | Knobel | Flinte | Fisch | Flage | Ei | Arm | Apfel | Riese | Tüte |
| 33. Bonbon | Boje | Boot | Knospe | Specht | Speer | Schnecke | Schnur | Schraub | Computer | Rutschbahn | Reißverschluss |
| 34. Knospe | Braue | Schornstein | Knuppel | Specht | Spiegel | Spinne | Schraub | Stall | Statue | Streibügel | Gleis |
| 35. Schalter | Schuh | Koffer | Kohl | Brezel | Brief | Erbe | Floh | Flasche | Stein | Spritze | Lampion |
| 36. Stempel | Schuppe | Schurze | Gelenk | Gerippe | Gesicht | Hecht | Niere | Heft | Invalide | Speiß | Weiche |
| 37. Kasten | Katze | Liege | Lift | Lineal | Meißel | Meise | Niere | Pfau | Pfeife | Toupet | Schalter |
| 38. Pfeil | Pferd | Rind | Ritter | Stengel | Stiefel | Schwan | Schwanz | Tanne | Tisch | Trichter | Scherbe |
| 39. Teppich | Verband | Unterhemd | Weste | Wäge | Zigarre | Zopf | Zweig | Kommode | Tempel | Truhe | Pony |
| 40. Schwein | Ster | Waschmaschine | Roboter | Pfirsich | Pflaume | Nest | Melone | Messer | Linse | Umhang | Strauß |
| 41. Kreisel | Kelch | Schmetterling | Junge | Helm | Kompaß | Stift | Schirm | Schachtel | Schwamm | Zigarette | Salat |
| 42. Hengst | Henne | Lippe | Locke | Mieder | Mönch | Netz | Plug | Plote | König | Ziege | Ranzen |
| 43. Kopf | Rock | Thermometer | Loche | Stern | Storch | Stock | Schrank | Schranke | Reller | Krokus | Rüstung |
| 44. Unterhose | Vogel | Wurst | Würfel | Zange | Zitrone | Tasse | Tunnel | Schublade | Schwert | Zirkel | Pickel |
| 45. Strauch | Rübe | Rohladen | Koralle | Rose | Plügin | Pinsel | Nuß | Mücke | Mühle | Antenne | Pflaster |
| 46. Löffel | Henkel | Kühlschrank | Herd | Henkel | Hering | Korb | Korken | Fledermaus | Gewehr | Aprikose | Pumpe |
| 47. Pfleg | Floh | Apfelsine | Floh | Dolch | Brille | Brosche | Angel | Brot | Amiese | Ball | Platte |
| 48. Kostüm | Brucke | Kolett | Brunnen | Brust | Floß | Flosse | Geweh | Flumbeere | Herz | Bohrer | Gurke |
| 49. Löwe | Mund | Lokomotive | Münze | Nudel | Pinzette | Rücken | Rücken | Nähmaschine | Ruder | Bullauge | Globus |
| 50. Strick | Stuhl | Untertrasse | Schalter | Tomate | Talar | Vase | Zelt | Ziegel | Wurm | Busen | Geländer |
| 51. Terrasse | Stuhl | Schürsenkel | Rüssel | Pistole | Narisse | Muschel | Laus | Jäger | Hirsch | Bikini | Fernglas |
| 52. Hirte | Hobel | Giraffe | Arzt | Flöte | Flugzeug | Flügel | Eule | Elefant | Dorn | Ärmel | Flinte |
| 53. Büchse | Buch | Buckel | Arzt | Aufzug | Krabbe | Kralle | Aal | Alfe | Büffel | Brennessel | Aquarium |
| 54. Burg | Burg | Eichel | Fohlen | Fohlen | Forelle | Gitarre | Gitter | Horn | Hose | Auspuß | Feile |
| 55. Lutscher | Muskel | Johannisbeere | Lotkolben | Mütze | Omnibus | Plätzchen | Ring | Wespe | Strumpf | Fahrrad | Auto |
| 56. Stachel | Kranz | Schubkarre | Scheune | Theke | Toilette | Urkunde | Wolf | Wespe | Zwerg | Fell | Anzug |
| 57. Zebra | Kranz | Schreibmaschine | Topf | Tau | Spinnrad | Krebs | Quirl | Kanüle | Saurer | Krücke | Ananas |
| 58. Riegel | Reiter | Praline | Pokal | Orgel | Matraze | Luchs | Lunge | Kautschu | Saurer | Glahbirne | Foto |
| 59. Kristall | Hotel | Gladiator | Huf | Hüte | Krippe | Glocke | Foto | Frack | Frau | Gondel | Fähre |
| 60. Frosch | Fuchs | Krokodil | Dreirad | Draht | Büste | Barke | Becher | Busch | Lawine | Grille | Glatze |

Der
große
Fotowettbewerb
origineller
Rätselmeister!




Schicken Sie uns ein gutes Farbfoto von Ihrem originellsten Kneträtzel. Vermerken Sie bitte auf der Rückseite des Fotos den Lösungsbegriff sowie Ihren Namen und Ihre Anschrift. Die Einsender übertragen mit ihrer Teilnahme alle Veröffentlichungsrechte am Bild und ihrem Namenshinweis an die ASS AG. Einmal pro Jahr wählen wir die 12 besten Kneträtzel aus und drucken sie in dieser Spielanleitung ab. Diese 12 originellsten Rätselmeister erhalten als Belohnung ein "Barbarossa" mit dem Foto ihres gekneteten Rätsels sowie ein "Wat'n dat!?" - das kreative Ratespiel für kreative Köpfe. Bald könnte also hier Ihr Bild und Name stehen: auf geht's!



von Peter Huber
(Hai)

von ... ? von ... ? von ... ?



von Karin Schubert
(Lawine)

von ... ? von ... ? von ... ?



von Günther Seyfried
(Wal)

von ... ? von ... ? von ... ?