

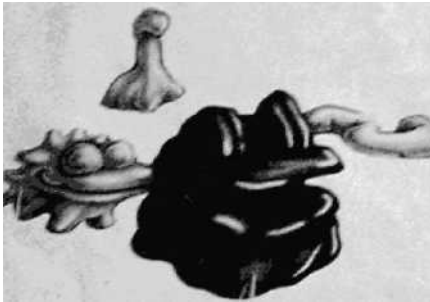
JUNIOR Barbarossa

Für 3-5 Spieler ab 8 Jahren

Das Spielmaterial

- ein Spielplan
- **77 Rätselkarten**
- **5 Modellierunterlagen mit Fragehilfen**
- **35 Rätselsteine**
5 Stangen Modelliermasse

Kaiser Barbarossa liebt die Rätselkunst



Er lädt Euch, zum Rätselwettstreit ein. Jeder muß mit Modelliermasse einen Gegenstand oder ein Lebewesen formen, Also beispielsweise einen Hund, einen Besen, einen Frosch oder einen Baum

Aber aufgepaßt!

Eure Mitspieler dürfen nicht gleich erkennen, was Ihr modelliert habt. Mit anderen Worten, Ihr müßt einen Gegenstand oder ein Lebewesen als Rätsel darstellen.

Habt ihr ein gutes Rätsel gemacht, bekommt Ihr zur Belohnung Rätseisteine. Rätselsteine erhaltet Ihr auch, wenn Ihr die Rätsel Eurer Mitspieler erratet. Es gewinnt, wer am Ende die meisten Rätselsteine ergattert hat

Der Rätselwettkampf wird vorbereitet

Legt den **Spielplan in die Mitte des Tisches**. Er zeigt eine Treppe in Barbarossas großem unterirdischen Reich.

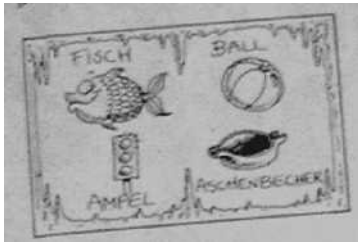
Es gibt **dort** Zwerge **und einen** großen Drachen. Die Stufe mit dem Drachen nennen wir **die Drachenstufe, die Stufen mit den Zwergen heißen Zwergenstufen**. Die unterste Stufe ist **die Barbarossa-Stufe**.

Jeder erhält eine Modellierunterlage und eine Stange Knet

Die Rätselkarten werden gemischt. **Wenn Ihr zu viert oder fünft** spielt, erhält jeder verdeckt zwei Rätselkarten. Nur wenn Ihr zu dritt spielt, erhält jeder drei Rätselkarten.

Jeder muß seine Rätselkarten geheim halten



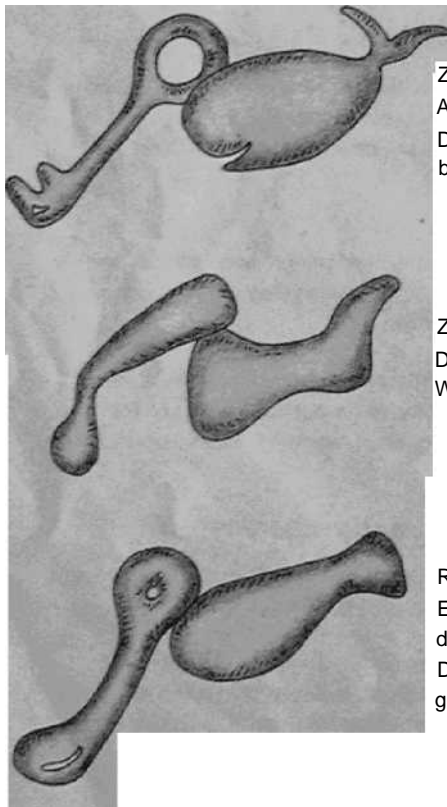


Die Rätsel werden geformt

Von jeder Rätselkarte wählt ihr Euch nun einen Begriff aus, den ihr als Rätsel darstellen möchtet. Spielt ihr zu **viert** oder **fünft**, macht jeder Spieler somit zwei Rätsel, spielt ihr zu dritt, drei Rätsel.

Damit ihr für die Gestaltung Eurer Rätsel Rätselsteine erhaltet, dürft ihr die Rätsel nicht *zu* schwer aber auch nicht *zu* leicht machen.

Wie man beispielsweise einen Schlüssel oder einen Wal als Rätsel darstellen sollte, zeigen die folgenden Beispiele:



Zu leicht!

Alle Einzelheiten wurden genau dargestellt.

Die Formen lassen sofort erkennen, daß ein Schlüssel bzw. ein Wal dargestellt wurde.

Zu schwer!

Die Formen haben keine Gemeinsamkeit mit der Form eines Wales oder eines Schlüssels.

Richtig!

Es wurde die ungefähre Form des Schlüssels und des Wales dargestellt. Auf die Darstellung von Einzelheiten wurde verzichtet. Die Begriffe sind nicht sofort erkennbar. So sollte ein gutes Rätsel gestaltet werden.

Hat Jeder seine Rätsel geformt, stellt er sie auf der Barbarossa-Stufe auf.

Der Rätselwettkampf

Rätsel aussuchen und eine Stufe weiterziehen

Ist ein Spieler an der Reihe, sucht er sich ein Rätsel eines Mitspielers aus, das er glaubt, am ehesten erraten zu können

Dieses Rätsel muß der Spieler auf die nächst höhere Treppenstufe ziehen.



Drei Fragen stellen

Zu diesem Rätsel darf er dem Gestalter des Rätsels drei Fragen stellen. Dabei darf er nicht direkt nach dem Gegenstand fragen.

Zum Beispiel vermutet der Spieler, daß das Rätsel einen Kopf darstellt. Er darf nun nicht fragen: "Ist es ein Kopf". Erlaubt dagegen sind Fragen wie; "Ist es ein Körperteil?" oder "Hat es jeder Mensch?"

Sollten ihm keine Fragen einfallen, hilft ein Blick auf die Modellierunterlage. Hier findet er viele Fragebeispiele.

Gestalter des Rätsels antwortet mit "ja" oder "nein"

Der Gestalter des Rätsels muß die Fragen wahrheitsgemäß und für jeden verständlich mit "ja" oder "nein" beantworten. Kann er die Frage nicht beantworten, antwortet er mit "weiß ich nicht".

!



Ein Lösungsversuch

Hat der Spieler seine Fragen gestellt, hat er einen Versuch das Rätsel zu lösen. Er trägt nun direkt nach dem Gegenstand.

Beispiel: "Stellt das Rätsel einen Kopf dar?"

Der Gestalter des Rätsels antwortet wahrheitsgemäß mit "richtig" Oder "falsch".

Lösungsversuch mißlungen

Hat der Spieler das Rätsel nicht gelöst, ist sofort der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

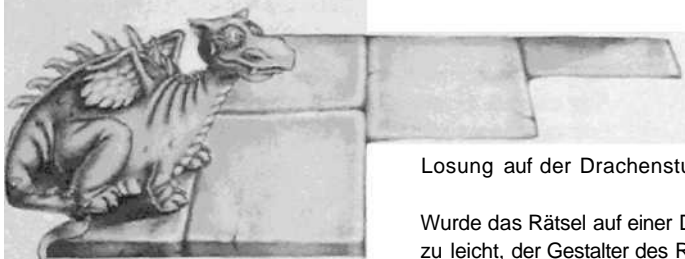
Lösungsversuch geglückt

Hat der Spieler das Rätsel gelöst, erhält er zwei Rätselsteine. Das gelöste Rätsel wird vom Spielplan entfernt.



Losung auf der Zwergenstufe

Wurde das Rätsel auf einer Zwergenstufe gelöst, erhält auch der Gestalter des Rätsels ein oder zwei Rätselsteine. Wieviele hängt von der Anzahl der Rätselsteine ab, die von dem Zwerg auf der entsprechenden Stufe in den Händen gehalten werden.



Losung auf der Drachenstufe

Wurde das Rätsel auf einer Drachenstufe gelöst, war das Rätsel zu leicht, der Gestalter des Rätsels erhält keinen Rätsetstein.

Nach der Losung eines Rätsels ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.



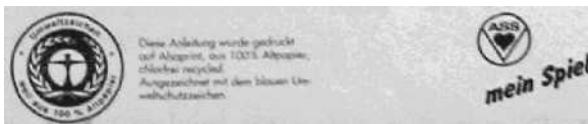
Strafe für zu schwere Rätsel.

Wurde das Rätsel auf der obersten, letzten Stufe nicht gelöst, war das Rätsel zu schwer. Der Gestalter des Rätsels muß einen Rätselstein abgeben. Das Rätsel wird vom Spielplan entfernt.

Siegerehrung

Sobald sich nur noch Rätsel eines Spielers auf dem Spielplan befinden, also nur noch Rätsel einer Farbe, endet das Spiel. Jeder Spieler zählt seine Rätselsteine. Wer die meisten Rätselsteine besitzt gewinnt und ist Junior-Rätselmeister.

Wer eine Steigerung von Barbarossa-Junior sucht, wer einen Rätselwettbewerb mit List und Tücke erleben möchte, findet in •Barbarossa und die Rätselmeister' die große Herausforderung.



Altenburger und Strabunder Spielkarten-Fabriken AG, ASS
Fasänenweg 5, D-7022 Leintekten