

turm. Wer nach dem gemeinsamen Aufdecken zuerst ein passendes Wort für den Turm des anderen findet, erhält einen Punkt. Der Punkterfolg erhöht sich sogar auf zwei Punkte, wenn es dem Mitspieler nun seinerseits nicht gelingt, innerhalb der nächsten 30 Sekunden das andere Wort zu erraten.

### Rätsel solo für einen Spieler

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

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



**GAMEMOB.DE**  
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

**AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMV

Version 1.0

# RÄTSELTURM

von Heinz Meister

Spieler: 1 – 8  
Alter: ab 8 Jahren  
Dauer: ca. 20 Minuten

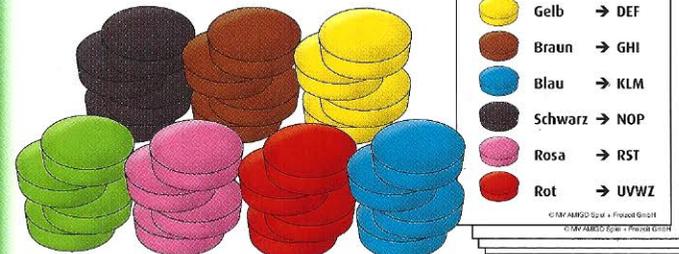


Inhalt: 28 Spielsteine  
8 Farbtafeln  
1 Spielanleitung

## Spielmaterial

8 Farbcode-Tafeln

*Je vier Spielsteine in sieben Farben*



## Spielidee

Spielsteine in verschiedenen Farben werden aufeinander gestapelt. Ein solcher Stapel wird Rätselturn genannt. Jede Farbe steht für bestimmte Buchstaben, von oben nach unten gelesen, ergeben die Spielsteine ein Wort. Ein Spieler baut den Rätselturn auf und die Mitspieler müssen das Wort herausfinden, indem sie den Farbcode knacken.

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält eine Farbcode-Tafel, die angibt, welche Farbe für welche Buchstaben steht. Außerdem werden ein Notizblatt und ein Stift benötigt.

Die Spieler vereinbaren, ob Wörter mit drei, vier, fünf oder sechs Buchstaben geraten werden sollen. Je mehr Buchstaben ein Wort hat, desto schwieriger wird es.

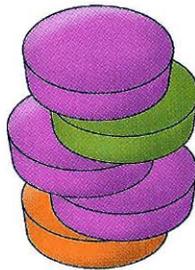
Ebenso wird vereinbart, ob Umlaute wie ä, ö oder ü zugelassen werden. Die Umlaute müssen als zwei Buchstaben dargestellt werden, also für ein ae, oe bzw. ue werden jeweils zwei Spielsteine gebraucht.

## Spielablauf

Der Spieler, dessen Vorname im Alphabet zuerst kommt, beginnt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Wer an der Reihe ist, denkt sich ein Wort aus. Nun stapelt er entsprechend der Farbcode-Tafel Spielsteine von oben nach unten zu einem Rätselturm.

Zum Beispiel für das Wort TASSE werden Spielsteine in den Farben ROSA, GRÜN, ROSA, ROSA, GELB gestapelt.



Die Mitspieler schauen sich den Turm an und versuchen alle gleichzeitig, ein gültiges Wort zu nennen. Gültig ist je-

**Ein Tipp:** Kurze, zusammenhängende Wörter können zu lustigen, aber durchaus noch gültigen Kombinationen führen, z. B. Glashausturm, Hosentorknopf, Brathuhnteil

## Alles oder Nichts für 3-5 Spieler

Spielziel ist es, als Erster die Wörter der Mitspieler zu erraten. Für jeden Spieler werden Papier und Stift benötigt. Die Spieler einigen sich, ob vier oder fünf Buchstaben für ein Wort verwendet werden.

Alle Spielsteine kommen in die Tischmitte. Sie stehen allen Spielern zur Verfügung. Jeder Spieler stapelt hinter vorgehaltener Hand einen Rätselturm. Gleichzeitig werden die Rätseltürme aufgedeckt. Nun muss jeder Spieler die Wörter der Mitspieler herausfinden. Jeder Spieler schreibt seine Lösungen auf einen Zettel. Sobald ein Spieler meint, alle Wörter gefunden zu haben, legt er seinen Zettel verdeckt in die Tischmitte. 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 vier Punkte, der zweitschnellste drei Punkte usw. Es zählen jedoch nur die 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.

## Rätselduett für 2 Spieler oder 2 Teams

Spielen zwei Spieler gegeneinander, so stapeln beide gleichzeitig hinter vorgehaltener Hand je einen eigenen Rätsel-

des Wort, das im Wörterbuch steht und 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. Danach werden die Spielsteine des Rätselturmes wieder in die Schachtel zu den anderen Steinen zurückgelegt.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe, einen Rätselturm zu bilden. Findet kein Spieler eine passende Lösung innerhalb einer vereinbarten Zeit (z. B. eine Minute), nennt der Spieler, der den Rätselturm gebaut hat, das Lösungswort und bekommt selbst einen Punkt gutgeschrieben.

### Spielende

Sobald ein Spieler fünf Punkte erreicht hat, ist das Spiel beendet und der Spieler hat gewonnen. Herzlichen Glückwunsch!

Die Spieler können sich auch auf eine andere Gewinnpunktzahl einigen.

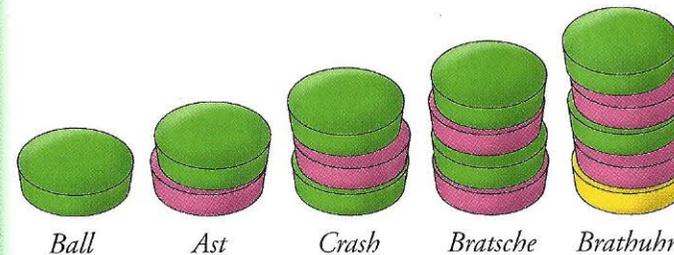
### Weitere Spielvarianten

#### Lass dich nicht erwischen! für 2-5 Spieler

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

Der erste Spieler legt einen Spielstein auf den Tisch, d. h. er hat sich ein Wort ausgedacht, das mit einem dazu passen-

den Buchstaben beginnt. Er sagt das Wort aber nicht. Der zweite Spieler legt einen Spielstein darunter. Das bedeutet, er ist in der Lage, ein Wort zu nennen, dessen zwei erste Buchstaben zu den beiden gelegten Steinen passen. Der nächste Spieler legt einen dritten Stein unter die beiden schon gestapelten Steine. So geht es immer weiter, und der Rätselturm wird immer höher.



Wenn einem Spieler kein passendes Wort mehr einfällt, kann er bluffen, also 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 gültiges Wort zu nennen, so ist er erwisch und erhält einen Minuspunkt aufgeschrieben. Kann er jedoch ein passendes Wort nennen, so erhält der anzweifelnde Spieler den Minuspunkt. Danach wird der Rätselturm wieder abgebaut und das Spiel wird mit dem ersten Spielstein für ein neues Wortes fortgesetzt. Es gewinnt, wer nach zehn Rätseltürmen die wenigsten Minuspunkte erhalten hat.