

# TALKING STONES

**Ein schnelles Ratespiel, bei dem es  
auf kreatives Raten und Gestalten ankommt  
für 3 bis 8 Spieler ab 10 Jahren**

Laßt Steine sprechen! Mehr als 300 leuchtend gelbe Steine liegen auf dem Tisch. Ein Spieler greift in die Vollen. Er formt und modelliert einen vorgegebenen Begriff. Alle anderen rätseln und raten zugleich, was denn da aus dem Steinhaufen entsteht. Und das alles unter Zeitdruck, denn die Sanduhr läuft.

## Spielmaterial

- ca. 300 gelbe „talking stones“
- 1 Beutel zum Aufbewahren der Steine
- 33 beidseitig bedruckte Karten mit 396 Begriffen
- 1 Sanduhr (Laufzeit ca. 2 Minuten)
- 1 Würfel

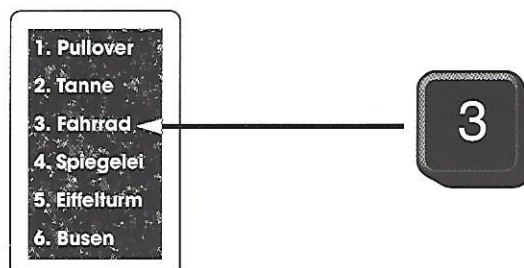
## Spielvorbereitung

- Sämtliche Steine werden mitten auf den Tisch geschüttet und zu einem Steinhaufen zusammengeschoben.
- Die Karten werden gemischt und als Stapel neben den Steinhaufen gelegt. Liegen die Karten mit der gelben Seite oben, wird mit den Begriffen auf der schwarzen Seite gespielt und umgekehrt.
- Der Würfel und die Sanduhr kommen neben den Kartenstapel.

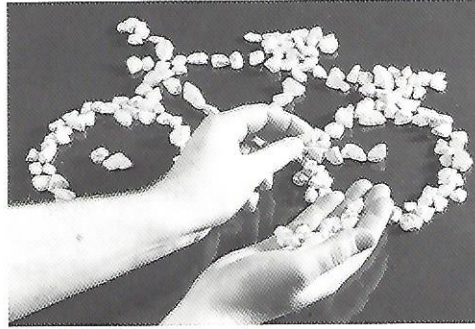
Der jüngste Spieler beginnt. Nach ihm geht es im Uhrzeigersinn weiter.

## Spielverlauf

Wer an der Reihe ist, ist "Meister der Steine". Er zieht die oberste Karte, würfelt und liest geheim, so daß nur er es sehen kann, den Begriff neben der gewürfelten Zahl. Gleichzeitig dreht ein Spieler die Sanduhr um. Die Zeit läuft.



Sofort beginnt der Meister der Steine den vorgegebenen Begriff mit den Steinen zu modellieren. Dazu darf er alle Steine nehmen oder nur einen Teil davon. Er kann die Steine einzeln legen oder mit dem ganzen Steinhaufen formen.



Er darf dabei nicht sprechen oder Zeichen geben. Er darf mit den Steinen auch keine Buchstaben legen.

Alle anderen versuchen zu erraten, welcher Begriff geformt wird. Jeder ruft laut in die Runde, was er vermutet.

## Punktvergabe

Sobald ein Spieler die richtige Lösung genannt hat, sagt der Meister der Steine „Richtig!“. Er als Gestalter und der Spieler, der den Begriff geraten hat, nehmen sich vom Steinhaufen je einen Stein als Gewinn. Die gewonnenen Steine legt jeder vor sich ab - deutlich getrennt von den Steinen in der Tischmitte.

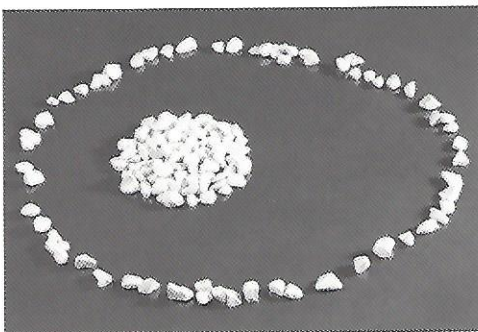
## Weiterspielen

Wenn nach einem richtigen Rateversuch die Sanduhr noch nicht abgelaufen ist, darf der Meister der Steine versuchen, einen weiteren Begriff von der Karte zu formen. Die nächste Aufgabe steht immer unter dem ersten durch den Würfel bestimmten Begriff. D.h. nach Begriff Nr. 3 folgt Nr. 4 usw.

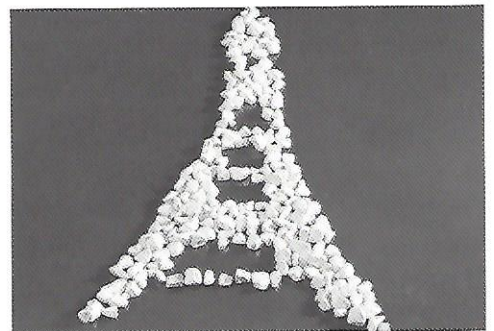
*Nach Begriff Nr. 6 geht es mit Nr. 1 weiter.*

Mit Geschick und Glück darf man während einer Sanduhrlaufzeit gleich mehrere Begriffe gestalten. Dementsprechend werden auch mehrere Punktsteine vergeben.

Begriff 4  
der Karte



Begriff 5  
der Karte



## Passen

Kann ein Spieler einen Begriff nicht darstellen, kann er passen und direkt zum nächsten Begriff auf der Karte gehen. Allerdings muß er dafür einen gewonnenen Stein zurück in die Tischmitte legen. Hat er keinen Stein, darf er umsonst passen.



## Zugende

Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, ruft ein beliebiger Spieler laut „Stopp!“. Damit endet der Spielzug des Meisters der Steine. Die Karte wird unter den Kartenstapel gelegt und der nächste Spieler wird neuer Meister der Steine.

## Spielende

Das Spiel endet nach einer bestimmten Anzahl von Runden:

- Bei drei und vier Spielern ist jeder viermal Meister der Steine.
- Bei fünf und sechs Spielern ist jeder dreimal Meister der Steine.
- Bei sechs bis acht Spielern ist jeder zweimal Meister der Steine.

Am Ende zählt jeder seine gewonnenen Steine.

Der Spieler mit den meisten Steinen ist Sieger.  
Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

---

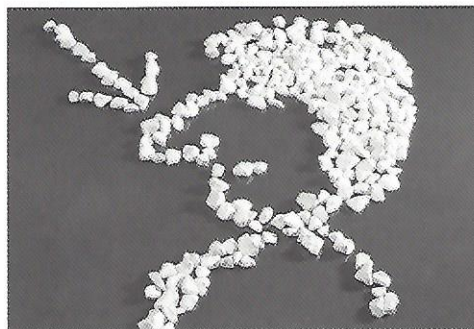
## Einige Hinweise zum Gestalten und Raten

Seien Sie offen für andere Sichtweisen:  
So kann ein Ratebegriff von der Seite oder von oben dargestellt sein.

Legen Sie vor dem Spiel selbst den Schwierigkeitsgrad für Ihre Spielrunde fest:  
Sie können vereinbaren, ob der Begriff genau so genannt werden muß, wie er auf der Karte steht, oder ob auch ähnliche Wörter zulässig sind. Sie können z.B. festlegen, ob es einen Unterschied zwischen Einzahl und Mehrzahl geben soll.

Wenn Sie das Spiel etwas einfacher gestalten wollen, können Sie z.B. zulassen, daß man als Hilfe immer den Anfangsbuchstaben des gesuchten Begriffes aus Steinen legen darf. Sie können neben Buchstaben auch Zahlen oder andere Symbole erlauben. Oder Sie gestatten, daß man einen Pfeil legen darf, um auf ein bestimmtes Detail Ihres Steinrätsels hinzuweisen.

*Beispiel: Hier ist der Begriff „Nase“ gemeint.*



Sie können grundsätzlich zulassen, daß man einen zu schwierigen oder unbekanntnen Begriff auf der Karte einfach überspringt, ohne dafür einen Stein abgeben zu müssen. Oder Sie gestatten das nur mitspielenden Kindern.

Wenn Sie das Spiel so häufig gespielt haben, daß Sie die Reihenfolge vieler Begriffe auf den Karten bereits kennen, können Sie die Ratebegriffe auf andere Weise bestimmen:

Jetzt werden nicht mehr die Begriffe von nur einer Karte genommen.

Sondern wer an der Reihe ist, legt den ersten Begriff und nachdem dieser geraten wurde, nimmt er von der *nächsten* Karte den Begriff mit *derselben* gewürfelten Zahl usw. D.h. wurde z.B. eine 2 gewürfelt, nimmt man von jeder Karte nur den Ratebegriff 2.

---

Liebe Spielfreunde,  
wir freuen uns, daß Sie sich für ein Spiel von Goldsieber entschieden haben. Denn diese bedeuten kurzweilige und abwechslungsreiche Unterhaltung, an der Sie lange Freude haben werden. Wenn Sie noch irgendwelche Fragen, Wünsche oder Anregungen haben, dann schreiben Sie uns einfach. Viel Vergnügen wünscht Ihnen  
Goldsieber Spiele, Werkstr. 1. D-90765 Fürth

### Die Autoren

Hans Christian Hildenbrand, geboren 1968, lebt im Sauerland. Der gelernte Bankkaufmann, der nebenbei als Künstler im grafischen Bereich tätig ist, bevorzugt Spiele ohne lange Wartezeiten, so wie beim lustigen "Talking Stones", das sein erstes veröffentlichtes Spiel ist. Er hatte die Idee, aus einem Haufen heruntergefallener Steine ein Spiel zu machen.

Roland Schulte, geboren 1966, lebt ebenfalls im Sauerland. Der EDV-Kaufmann beschäftigt sich in seiner Freizeit mit der Programmierung von Computerspielen. Er hatte den Sack mit Steinen herunterfallen lassen, was zur Idee von "Talking Stones" führte, das auch seine erste Veröffentlichung ist.

**Grafik:** Franz Vohwinkel

**Redaktionelle Bearbeitung:** TM-Spiele GmbH

© 1997 Simba Toys  
Goldsieber Spiele, Werkstr. 1  
D-90765 Fürth  
Alle Rechte vorbehalten.  
Made in Germany

