

# JUNIOR

## Barbarossa

von Klaus Teuber

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 Rätselsteine. 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.

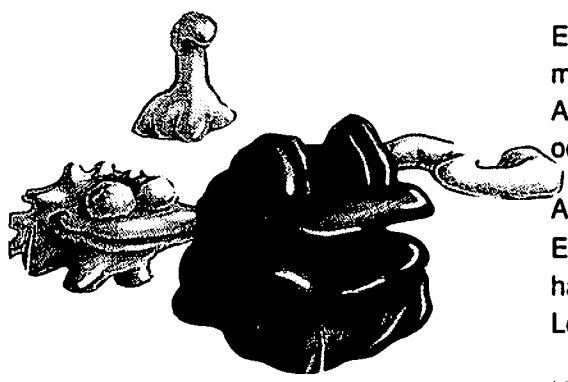
Es gibt dort Zwerge und einen großen Drachen. Die Stufe mit dem Drachen nennen wir die **Drachenstufe**, die Stufen mit den Zwergen heißen **Zwergenstufen**. Die unterste Stufe ist die **Barbarossa-Stufe**.

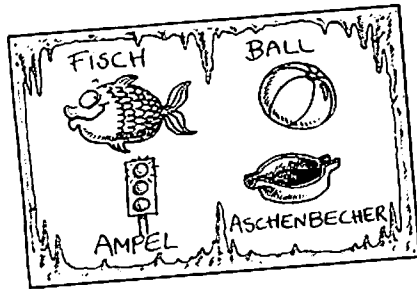
Jeder erhält eine Modellierunterlage und eine Stange Knet.

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.



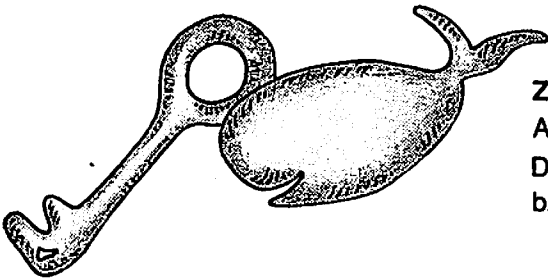


## Die Rätsel werden geformt.

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.

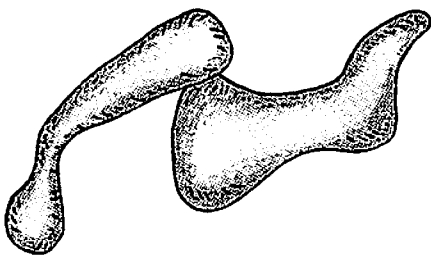
Damit Ihr für die Gestaltung Eurer Rätsel Rätselsteine erhaltet, dürft Ihr die Rätsel nicht zu schwer aber auch nicht zu leicht machen.

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



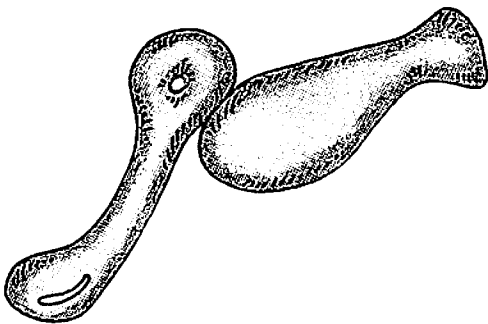
### Zu leicht!

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 fragt 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.



### Lösung 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.



### Lösung auf der Drachenstufe

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

Nach der Lösung 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 Rätselwettstreit mit List und Tücke erleben möchte, findet in "Barbarossa und die Rätselmeister" die große Herausforderung.



**mein Spiel**

ALTENBURGER UND STRALSUNDER  
SPIELKARTEN-FABRIKEN AKTIENGESELLSCHAFT, ASS