Barbarossa

Der Rätselklassiker für 3 oder 4 Spieler

Vor dem ersten Spiel: Lösen Sie vorsichtig die Kärtchen und Plättchen aus den beiden Tableaus.

Das Spielmaterial:

- 1 Regelheft mit Beiblatt
- 1 Spielplan
- 4 Sätze Spielsteine (in 4 Farben), pro Satz: 1 Spielfigur, 1 runder Laufstein, 1 quadratischer Zählstein
- 1 Würfel
- 1 Papierblock
- 1 Rätselscheibe
- 6 Ereignisfelder
- 4 Stangen Knetmasse in 4 Farben
- 13 Speere
- 12 Fluchplättchen

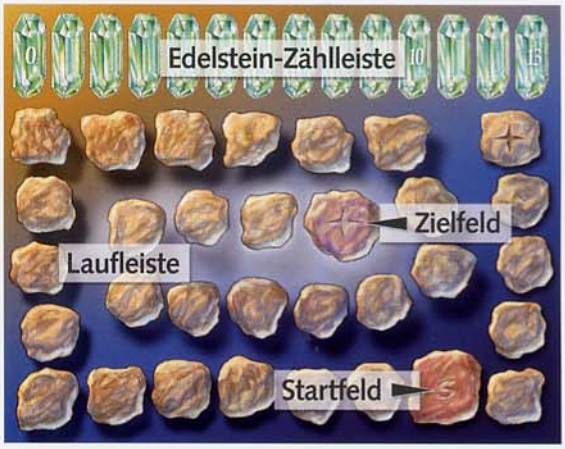
Spielvorbereitung:

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält in dieser Farbe: 1 Spielfigur, 1 Laufstein, 1 Zählstein, und 1 Stange Knetmasse.

Legen Sie die Rätselscheibe in die Mitte des Tisches. An die Kanten der Rätselscheibe legen Sie die Ereignisfelder in der Reihenfolge 1– 6 an.

Jeder Spieler stellt seine Spielfigur auf das Ereignisfeld mit dem Fragezeichen.

Legen Sie den Spielplan neben der Rätselscheibe mit den Ereignisfeldern aus. Der Spielplan zeigt eine Laufleiste mit einem Start- und Zielfeld, sowie eine Edelstein-Zählleiste.



Jeder Spieler platziert seinen runden Laufstein auf dem Startfeld der Laufleiste.

Die Zählsteine kommen auf das Feld „12" der Edelstein-Zählleiste.

Jeder Spieler erhält 3 Fluchplättchen.

Der Würfel, die Speere und der Papierblock werden bereitgelegt.

Wollen Sie sofort wissen, wie „Barbarossa" gespielt wird? Dann besuchen Sie mich auf www.profeasy.de und schauen Sie Siegfried und Marlene beim Spielen zu. Ihr Prof. Easy

Spielübersicht

Der alte Kaiser Barbarossa langweilt sich in seiner Höhle. Er lädt Sie zu einem Rätselduell ein. Sie und Ihre Mitspieler stellen mit Knetmasse Dinge des alltäglichen Lebens als Rätsel dar. Jeder Spieler versucht, als erster die Rätsel seiner Mitspieler zu lösen. Wer seine Rätsel so gestaltet, dass sie nicht zu schwer und nicht zu leicht sind sowie die Rätsel seiner Mitspieler als erster oder zweiter löst, darf auf der Laufleiste vorrücken. Wer als erster das Zielfeld erreicht, gewinnt das Spiel.

Rätselbegriffe aussuchen

Jeder Spieler sucht sich aus der Rätselliste des Beiblatts Begriffe aus, die er mit seiner Knetmasse als Rätsel darstellen möchte.

Bei 3 Spielern sucht sich jeder 3 Begriffe aus.
Bei 4 Spielern sucht sich jeder 2 Begriffe aus.

Selbstverständlich darf sich jeder Spieler auch eigene Begriffe ausdenken. Dabei sollten aber folgende Punkte beachtet werden:

- Es dürfen keine abstrakten Begriffe wie „Ehre" oder „Mut" gewählt werden.
- Der gewählte Begriff sollte im Duden stehen.

Jeder Spieler notiert seine Begriffe auf einem Zettel (unbedingt geheim halten), faltet den Zettel und schiebt ihn unter den Spielplan. Der Zettel soll verhindern, dass ein Spieler während des Spiels unfair die Lösung eines seiner Rätsels ändern kann. Am Ende des Spieles darf jeder Spieler die Zettel seiner Mitspieler einsehen.

Rätsel gestalten

Jeder Spieler knetet nun seine 2 bzw. 3 Rätsel. Wichtig dabei ist, dass der Gegenstand oder das Lebewesen, das mit der Knetmasse dargestellt wird, nicht sofort erraten wird. Somit sollte nur die ungefähre Form eines Gegenstandes oder Lebewesens dargestellt werden.
Andererseits sollte die Form des Rätsels auch nicht zu sehr von seinem Original abweichen, da das Rätsel dadurch zu schwer wird. Auf der Vorderseite des Beiblatts finden Sie Beispiele für zu einfach oder zu schwer gestaltete Rätsel.

Die fertigen Rätsel werden auf die Rätselscheibe gelegt. Das Spiel kann beginnen!

Der Spielablauf

Es beginnt der Spieler, der als erster seine Rätsel geformt und auf der Rätselscheibe abgelegt hat.

Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht seine Spielfigur im Uhrzeigersinn so viele Ereignisfelder weiter, wie er Augen gewürfelt hat. Die weiteren Aktionen sind davon abhängig, auf welchem Ereignisfeld der Spieler mit seiner Figur gelandet ist.

Statt zu würfeln, darf ein Spieler auch Edelsteine einsetzen, um ein ganz bestimmtes Ereignisfeld als Zielfeld zu erreichen. Der Spieler gibt bekannt, wie viele seiner Edelsteine er verbrauchen will und zieht seine Spielfigur um entsprechend viele Felder weiter. Dann setzt er seinen Zählstein auf der Edelsteinleiste um die verbrauchte Anzahl Edelsteine zurück.

Hat der Spieler die Aktion des Ereignisfeldes abgewickelt, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Die Ereignisse

Drachen
Landet der Spieler mit seiner Figur auf einem Drachenfeld, ziehen alle anderen Spieler Ihren Laufstein 1 Feld auf der Laufleiste in Richtung Ziel vor.

Edelstein
Landet der Spieler mit seiner Figur auf einem Edelsteinfeld, erhält er einen Edelstein, was er mit seinem Zählstein auf der Edelsteinleiste markiert. Besitzt ein Spieler schon 13 Edelsteine, erhält er keinen weiteren dazu.

Buchstaben-Zwerg
Wer auf diesem Feld landet, darf einen Mitspieler nach einem beliebigen Buchstaben eines seiner Rätsel fragen. Der Fragesteller deutet auf das betreffende Rätsel und fragt den Gestalter des Rätsels dann zum Beispiel nach dem ersten Buchstaben oder nach dem dritten oder dem letzten.

Der Gestalter des Rätsels schreibt den geforderten Buchstaben geheim auf einen Zettel und überreicht diesen gefaltet dem Fragesteller.

Fragezeichen-Feld

Landet ein Spieler mit seiner Figur auf dem Fragezeichen-Feld, erhält er Gelegenheit, Fragen zu Rätseln zu stellen und ein Rätsel zu lösen. Hierfür stehen ihm 2 Phasen zur Verfügung: Die Fragephase und anschließend die Lösungsphase.

A ··· Fragephase

Der Spieler deutet auf ein Rätsel und stellt eine allgemeine Frage dazu. Gefragt werden darf zum Beispiel: „Ist es ein Lebewesen?" – „Ist es essbar?" – „Ist es größer als ich?" – „Gab es das schon vor 1000 Jahren?"– „Ist es ein Werkzeug?". Es darf nicht konkret nach der Lösung des Rätsels gefragt werden wie zum Beispiel: „Ist das ein Igel?"

Der Spieler muss sich mit seinen Fragen nicht auf ein Rätsel beschränken, er kann hintereinander Fragen zu verschiedenen Rätseln stellen (solange er kein „Nein" als Antwort erhält, siehe unten).

Der befragte Gestalter des Rätsels muss laut und wahrheitsgemäß antworten – und zwar mit einer dieser 4 erlaubten Aussagen:

„JA"
„EVENTUELL"
„NICHT EINDEUTIG BEANTWORTBAR"
„NEIN"

Die Fragephase eines Spielers endet, sobald eine seiner Fragen mit einem „Nein" beantwortet wird. Es folgt die Lösungsphase.

B ··· Lösungsphase

Der Spieler hat zwei Möglichkeiten:

- Er darf wie in der Fragephase allgemeine Fragen zu Rätseln stellen und – solange er kein „Nein" als Antwort erhält – darf er jederzeit versuchen, ein Rätsel zu lösen.
- Der Spieler versucht sofort, eines der Rätsel zu lösen.

Auf jeden Fall beendet entweder ein Lösungsversuch oder ein „Nein" die Lösungsphase des Spielers und damit auch seinen Zug.

Ein Rätsel lösen

Befindet sich ein Spieler in seiner Lösungsphase, und ist er der Meinung, die Lösung eines Rätsels zu kennen, schreibt er das Lösungswort geheim auf einen Zettel, faltet ihn und überreicht ihn dem Gestalter des Rätsels. Der Rätselgestalter teilt allen Spielern mit, ob die Lösung richtig oder falsch ist.

Ist die Lösung falsch, passiert nichts weiter. Der Zug des Spielers ist beendet.
Ist die Lösung richtig, so steckt der Rätsellöser einen Speer in das betreffende Rätsel. Kein Rätsel kann öfter als zweimal gelöst werden, also kann jedes Rätsel maximal nur 2 Speere erhalten.
Eine richtige Lösung hat sowohl Auswirkungen für den Rätsellöser als auch den Rätselgestalter.

Der Rätsellöser zieht seinen Laufstein 5 oder 3 Felder in Richtung Ziel vor:

- um 5 Felder, wenn er ein Rätsel als erster gelöst hat (Das Rätsel erhielt zum ersten Mal einen Speer).
- um 3 Felder, wenn er ein Rätsel als zweiter gelöst hat (Das Rätsel erhielt zum zweiten Mal einen Speer).

Der Rätselgestalter darf entweder mit seinem Laufstein in Richtung Ziel vorziehen, oder er muss mit seinem Laufstein rückwärts ziehen. Maßgebend dafür, ob es für ihn vorwärts oder rückwärts geht, ist die Gesamtzahl aller Speere, die jetzt in allen Rätseln stecken:

1 oder 2 Speere	2 Felder zurück
3 Speere	1 Feld zurück
4 Speere	keine Auswirkung
5 oder 6 Speere	1 Feld vorwärts
7 oder 8 Speere	2 Felder vorwärts
9 Speere	1 Feld vorwärts
10 Speere	keine Auswirkung
11 Speere	1 Feld zurück
12 oder 13 Speere	2 Felder zurück

Auch wenn ein Spieler ein Rätsel gelöst hat, ist sein Zug damit beendet.

Sonderaktion: Fluchplättchen einsetzen

Jeder Spieler besitzt 3 Fluchplättchen. Wer ein Fluchplättchen einsetzen will, ruft laut „Fluch" und unterbricht damit das Spiel. Dies darf er zu einem beliebigen Zeitpunkt des Spieles tun, nur nicht während der Lösungsphase eines Mitspielers.
Wer einen Fluch ausgesprochen hat, gibt ein Fluchplättchen ab. Dann darf der Spieler entweder:

- wie unter dem Ereignis „Buchstabenzwerg" beschrieben einen Buchstaben fordern,
- oder er darf versuchen, ein Rätsel zu lösen.

Danach wird das Spiel an der unterbrochenen Stelle fortgesetzt.
Sollten mehrere Spieler gleichzeitig fluchen, wird gewürfelt. Wer die höchste Augenzahl würfelt, darf seinen Fluch als erster nutzen. Die anderen entscheiden danach, ob sie ihren Fluch nutzen oder zurücknehmen wollen.

Das Ende des Spiels

Das Spiel endet entweder

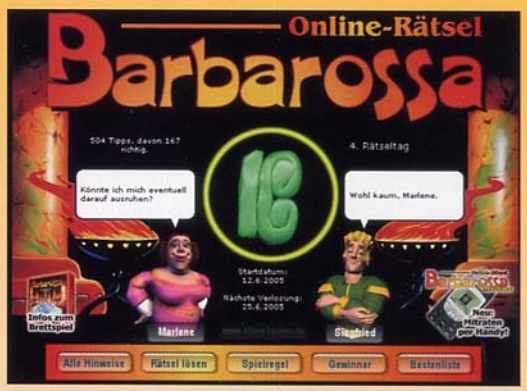
- sobald ein Spieler mit seinem Laufstein das Zielfeld der Laufleiste erreicht und damit das Spiel gewinnt oder
- nachdem alle 13 Speere in Rätsel gesteckt wurden. In diesem Fall hat der Spieler gewonnen, der mit seinem Laufstein am weitesten vorne steht.

Noch zwei Tipps

1. Knetmasse in den Zipp-Tüten verstauen
Bei der Knetmasse, die diesem Spiel beiliegt, handelt es sich um eine hochwertige, nicht fettende Modelliermasse der Firma Weible. Sie trocknet nicht aus. Wir empfehlen Ihnen dennoch, die Knetmasse nach jedem Spiel in den vier, diesem Spiel beiliegenden Zipp-Tüten, zu verschließen. Sollten Sie neue Knetmasse benötigen, können Sie diese im Catanshop: www.catanshop.de bestellen.

2. Info-Briefchen
Für das Aufschreiben von Buchstaben und Rätsellösungen nimmt sich jeder Spieler so viele Zettel, wie er Mitspieler hat, faltet jeden Zettel einmal als Briefchen und schreibt auf die Vorderseite jedes Briefchens den Namen eines Mitspielers. Die Informationen können nun in den gefalteten Bereich geschrieben werden und dem betreffenden Mitspieler zur Einsicht überreicht werden.

Spielend gewinnen mit Barbarossa! auf www.spielwiese.klausteuber.de



Ozeanien, ein weiteres Spiel aus der Reihe „Klaus Teubers Classics" lädt Sie zu einer spannenden Entdeckungsfahrt ein!

Ozeanien für 1 oder 2 Spieler ist erhältlich im gutsortierten Fachhandel oder im Internet unter www.catanshop.de. Mehr Infos zum Spiel erhalten Sie unter www.klausteuber.de.

Autor: Klaus Teuber (www.klausteuber.de)
Illustration: Bernd Wagenfeld
Grafik: Pohl & Rick Grafikdesign

Catan GmbH, Schulgasse 43, D- 64380 Rossdorf
e-mail: kontakt@catan.com - Web: www.catan.com

Rätselbeispiele

Wenn Sie ein Tier oder einen Gegenstand als Rätsel darstellen, sollten Sie nur die groben Umrisse des Objektes modellieren. Verräterische Details sollten Sie nicht darstellen. Die Umrisse des Rätselobjektes sollten Sie aber auch nicht so stark verfremden, dass es keinerlei Hinweise mehr gibt, die zur Lösung führen.

Zu leicht! Die einzige Frage ist, ob die Lösung des Rätsels „Storch" oder „Flamingo" lautet.

Genau richtig! Ein schlafender Flamingo auf einem Bein.

Zu schwer! Es gibt keinerlei Hinweise, die zur Lösung des Rätsels führen könnten.

Zu leicht! Ameise, Wespe, oder Biene? Wer den ersten Buchstaben des Rätsels erfährt, kennt auch die Lösung.

Genau richtig! Die Segmente eines Insektenkörpers genügen als Hinweis. Die verräterischen Beine wurden weggelassen.

Zu schwer! Hier denkt man wohl eher an einen Knochen. Es fehlt jeder Hinweis zur Lösung „Ameise".

Zu leicht! Wer kennt nicht das berühmte Wahrzeichen von Paris?

Genau richtig! Wer ein wenig Phantasie besitzt, wird den Gestalter des Rätsels bald in Richtung „Eiffelturm" befragen.

Zu schwer! Auch hier fehlt jeder Hinweis.

Liste mit Begriffen zur Rätselgestaltung

Airbag, Altar, Ameise, Ameisenbär, Augenbraue, Bauchnabel, Biberschwanz, Boxer, Cannelloni, Dusche, Feuerwehrauto, Fingernagel, Flaschenöffner, Fledermaus, Fluss, Fondue, Fühler, Gangway, Geldbörse, Geysir, Glatze, Handstaubsauger, Handtuchhalter, Heizkörper, Holzbein, Hydrant, Ingwer, Jojo, Kaffeemaschine, Kochmütze, Kolosseum, Lampion, Lunge, Misthaufen, Panzer, Pappnase, Petticoat, Pfau, Pferdeschwanz, Pinocchio, Pusteblume, Rammbock, Rüssel, Sattel, Sattelschlepper, Schaukel, Scheinwerfer, Schneidezahn, Schornstein, Schuhspanner, Silo, Socken, Solarium, Sonnenuhr, Steißbein, Taschentuch, Tentakel, Uhrzeiger, Wasserfall, Wassermühle, Weiche, Wespentaille, Windel, Zigarettenstummel, Zuckerstreuer, Zyklop, Abrissbirne, Apfel, Beichtstuhl, Bismarckhering, Bizeps, Blaulicht, Chamäleon, Chor, Delta, Drehorgel, Dreispitz, Druse, Düne, Eiffelturm, Fenchel, Flamingo, Föhn, Freiheitsstatue, Gartenzwerg, Gebetsmühle, Hagebutte, Huf, Imker, Joch, Kapitell, Kastagnetten, Keimling, Klingel, Klappbett, Knallfrosch, Kobra, Kopfstütze, Korona, Kotflügel, Kreml, Litfasssäule, Mähne, Manschettenknopf, Maulwurf, Monokel, Narrenkappe, Obelix, Observatorium, Popcorn, Pumpenschwengel, Rapunzel, Schaum, Scheitel, Schlagzeug, Schlangengrube, Schuhlöffel, Schwimmflügel, Seegurke, Sextant, Sonnentau, Spareribs, Steckenpferd, Stöckelabsatz, Taufbecken, Teebeutel, Termitenhügel, Tiara, Torso, Tortellini, Tretmühle, Türangel, Ufo, Wadenwickel, Walnuss, Wasserpfeife, Windhose, Zugbrücke, Zypresse, Schädel, Bagger, Hai, Sarg, Wippe, Garnele, Bett, Keule, Darm, Kissen, Kuh, Paprika, Schinken, Geier, Schulter, Stempel Schwein, Kreisel, Unterhose, Strauch, Fliege, Löwe, Lutscher, Stachel, Frosch, Schaf, Palast, Balkon, Bauch, Gockelhahn, Urne, Waage, Ohr, Besen, Ente, Daumen, Küken, Wal, Knie, Geige, Boje, Schuppe, Verband, Rübe, Mund, Hobel, Burg, Muskel, Kran, Reiter, Eichhörnchen, Radieschen, Leuchtturm, Galeere, Batterie, Ventilator, Kartoffel, Kaulquappe, Revolver, Perücke, Waschmaschine, Lippe, Kotelett, Giraffe, Krokodil, Ofen, Harpune, Schnabel, Roboter, Locke, Koralle, Scheune, Pokal, Dreirad, Raupe, Beule, Ferse, Wiege, Mieder, Aufzug, Theke, Orgel, Hüfte, Wurzel, Sänfte, Kamel, Ampel, Zwiebel, Kastanie, Amboss, Maske, Brief, Stiefel, Mönch, Pinguin, Krabbe, Spinnrad, Krippe, Qualle, Kanu, Kehle, Finger, Knoblauch, Schnecke, Hecht, Schwan, Zopf, Nest, Brosche, Kaktus, Nest, Matratze, Warze, Lampe, Kanone, Kapelle, Kinn, Gebiss, Spargel, Niere, Schwanz, Pflug, Geweih, Aal, Lunge, Käfig, Bart, Rakete, Delphin, Narbe, Arm, Tanne, Fledermaus, Ziegel, Stoßzahn, Kaugummi, Iglu, Bauchnabel, Zehe, Gehirn, Kurbel, Pfeife, Schwamm, Mühle, Saurier, Bumerang, Anker, Backe, Fuß, Mikroskop, Markise, Orden, Dübel, Pizza, Schnuller, Turban, Xylophon, Rutschbahn, Steigbügel, Spritze, Scherbe, Strauß, Blumenstrauß, Salat, Ranzen, Krokus, Pickel, Pflaster, Luftpumpe, Bullauge, Fernglas, Auspuff, Ananas, Quaste, Toaster, Handy, Tretroller, Lockenwickler, Wunde, Zunge, Parkuhr, Triebwerk, Düsenjäger, Schlauchboot, Nerzstola, Schneeschuhe, Außenbordmotor, Teppichklopfer, Blumenkohl, Tanksäule