

**Ein zauberhaftes Knet- und Ratespiel  
für 3 - 5 kleine und große Wolkendeuter ab 7 Jahren  
von Klaus Teuber**

*Auf Wiesen liegen, Wolken nachsehen, die Form der Wolken deuten:  
Ein Spiel der Phantasie, dem sich Kinder ebenso wie Erwachsene seit  
Menschengedenken immer wieder gern hingeben. – Autor Klaus Teuber  
ließ sich davon zu einem faszinierenden Knet- und Ratespiel inspirieren.  
Aus Knete werden Wolkenrätsel geformt und die Mitspieler können  
raten, was gemeint ist. – Lassen Sie Ihre Phantasie spielen.*

## Spielziel

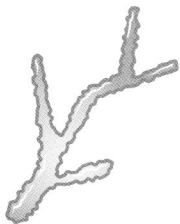
Die Spieler versuchen die Knet-Rätsel der Mitspieler zu lösen. Wenn man ein Rätsel der anderen errät und wenn die eigenen Rätsel geraten werden, erhält man zur Belohnung Ballonchips. Wer am Ende die meisten Ballons hat, gewinnt.

## Spielvorbereitung

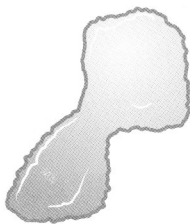
- Die Ballons werden neben den Spielplan gelegt.
- Jeder Spieler nimmt die Knete einer Farbe.
- Die Rätselkarten werden gemischt. Vom verdeckten Stapel zieht sich jeder Spieler zwei Karten (bei 3 Spielern jeder 3 Karten).
- Von jeder ihrer Karten suchen sich die Spieler einen der vier Begriffe aus und gestalten ihn mit Hilfe ihrer Knete als Formenrätsel (Bei vier oder fünf Spielern knetet somit jeder zwei, bei drei Spielern jeder 3 Rätsel.)

**Wichtig:** Die Rätsel dürfen nicht zu schwer und nicht zu leicht gestaltet werden!

Dazu Beispiele zum Rätsel "Ast":



zu leicht



zu schwer

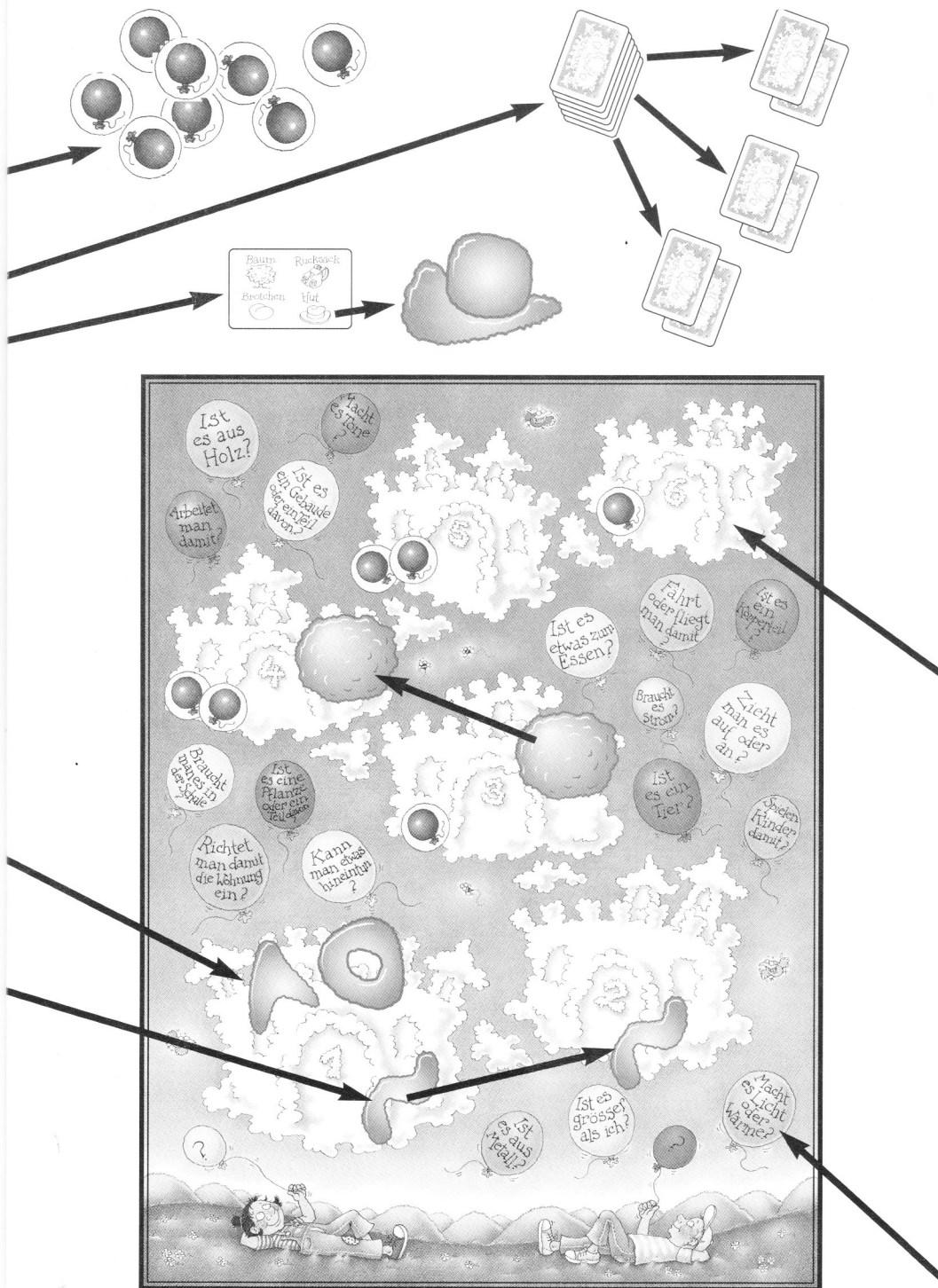


schon besser

- Alle fertigen Rätsel werden auf das große, untere Wolkenfeld gelegt.
- Jeder Spieler legt seine Rätselkarten verdeckt vor sich ab (zur späteren Kontrolle).

## Spielverlauf

- Der jüngste Spieler beginnt. Er nimmt das Rätsel eines Mitspielers und setzt es auf die Wolke mit der Nummer 2.
- Jetzt stellt er zu diesem Rätsel für alle hörbar nacheinander drei Fragen. Dabei muß er zwei Regeln beachten:
  1. Er muß die Fragen so formulieren, daß der Rätselgestalter sie mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten kann.
  2. Er darf nicht direkt nach der vermuteten Lösung fragen.  
Bsp.: Es ist verboten zu fragen: „Ist das ein Ast?“
- Die Fragen werden vom Rätselgestalter wahrheitsgemäß und für alle verständlich mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet. Kann er eine Frage nicht eindeutig beantworten, darf er auch mit „Weiß ich nicht genau“ antworten.



### Spielmaterial

1 Spielplan, 5 verschiedenfarbige Knetstangen, 55 Rätsekkarten  
35 Ballonchips (Ballons)

- Nachdem die drei Fragen gestellt wurden, hat der Spieler einen Rateversuch. Jetzt fragt er genau nach dem Rätsel, zum Beispiel "Ist das ein Ast?". Auch jetzt muß der Rätselgestalter wahrheitsgemäß mit „Ja“ oder „Nein“ antworten.
- Wird ein Rätsel nicht gelöst, bleibt es auf der Wolke liegen. Wird es aber geknackt, nimmt man es von der Wolke. Zur Belohnung gibt es Ballons (siehe Absatz unten).
- Danach ist der linke Nachbar an der Reihe.

**Allgemein gilt:** Ist ein Spieler an der Reihe, zieht er ein fremdes Rätsel auf das nächsthöhere Wolkenfeld, stellt drei Fragen an den Gestalter des Rätsels und hat danach einen Rateversuch. Anschließend ist der linke Nachbar an der Reihe.

### **Ballons für richtige Lösungen**

- Der Spieler, der ein Rätsel erraten hat, erhält zwei Ballons.
- Der Spieler, der das erratene Rätsel gestaltet hat, bekommt gegebenenfalls auch Ballons. Drei Fälle sind möglich:
  1. Stand das Rätsel bei seiner Lösung auf einem Wolkenfeld, auf dem ein oder zwei Ballons abgebildet sind (Wolken 3, 4, 5 oder 6), bekommt der Rätselgestalter so viele Ballons aus dem Vorrat, wie auf der Wolke abgebildet sind (also einen oder zwei).
  2. Stand das Rätsel bei der Lösung auf Wolkenfeld 2, gibt es keinen Ballon.
  3. Wird das Rätsel auf der obersten Wolke (Nr. 6) nicht gelöst, wird es vom Plan genommen. Es kann nicht mehr geraten werden. Da das Rätsel offensichtlich zu schwer war, muß der Rätselgestalter einen Ballon aus seinem Besitz in den Vorrat zurücklegen (falls er schon einen hat).

### **Spielende**

Sobald nur noch Wolkenrätsel eines Spielers, also von einer Farbe auf dem Plan liegen, endet das Spiel. Für diese Rätsel gibt es keine Ballons.

Jeder zählt seine gewonnenen Ballons. Wer die meisten Ballons hat, gewinnt das Spiel.

### **Tips**

Es ist sehr wichtig, daß man die Rätsel nicht zu schwer und nicht zu leicht gestaltet. Denn nur, wenn die Rätsel auf den Wolkenfeldern 2 bis 6 gelöst werden, erhält der Rätselgestalter Ballons.

Wer nicht genau weiß, was er zu den Rätseln fragen soll, kann auf den Spielplan schauen. In den Ballons, die am Himmel fliegen, stehen viele Fragen, die helfen können!

**Beispiel für einen Spielzug:**

Ein Spieler ist an der Reihe. Er darf sich jetzt ein Rätsel der Mitspieler aussuchen, zu dem er drei Fragen stellen darf. Er nimmt das rote Wolkenrätsel, das auf der Wolke 3 steht und knubbelig und rund aussieht, und setzt es auf Wolke 4. *Was könnte das bloß sein? Was haben denn die anderen noch dazu gefragt?* Leider hat unser Spieler zuvor nicht aufgepaßt. Er kann sich nur daran erinnern, daß es kein Stein ist. *Aber das könnte vielleicht ein Schwamm sein. Mal sehen.* Als erstes fragt er, um sich an die Lösung heranzutasten: „Braucht man es im Haushalt?“ Der Spieler, der das Wolkenrätsel geknetet hat, antwortet mit „Nein“. *Also kein Schwamm. Was kann es denn dann sein? Und was soll man bloß fragen? Mal auf die Fragetips in den Wolken schauen, die auf dem Spielplan zu sehen sind. Ach ja, das geht...* Die zweite Frage wird gestellt. „Ist es etwas zum Essen?“ Der Rätselgestalter antwortet mit „Ja“. *Na also. Das könnte ein Hamburger sein. Wer weiß...?* Der Spieler stellt seine dritte Frage: „Ess' ich das gerne?“ Da der Rätselgestalter nicht genau weiß, was der Frager gerne ißt, antwortet er: „Weiß ich nicht.“ *Hm, war ja auch eine blöde Frage. Ich versuch' s einfach.* Der Spieler hat nach seinen drei Fragen einen Rateversuch. Er fragt: „Ist es ein Hamburger?“ - „Ja, richtig“, antwortet der Rätselgestalter. Zur Belohnung gibt es jetzt Ballonchips. Zwei Ballons erhält der Spieler, der das Rätsel gelöst hat. Und zwei Ballons erhält auch der Spieler, der das Wolkenrätsel geknetet hat, da auf Wolke 4 zwei Ballonchips abgebildet sind. Der „Hamburger“ wird vom Spielplan genommen, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

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

Der Autor:

Klaus Teuber ist von Beruf Zahntechnikermeister. Mit seinen originellen Ideen steht er für lang anhaltenden Spielspaß. Für ihn ist vor allem das gemeinsame Erlebnis beim Spielen von Bedeutung. Bereits vier seiner Spiele wurden zum „Spiel des Jahres“ gewählt. Sein zauberhaftes „PHANTASIA in Kinderhand“ ist die grafisch und thematisch vollkommen überarbeitete Neufassung seines früheren Spiels „Junior Barbarossa“, der Kinderversion des „Spiel des Jahres 1988“.

Illustration:  
Gabriela Silveira

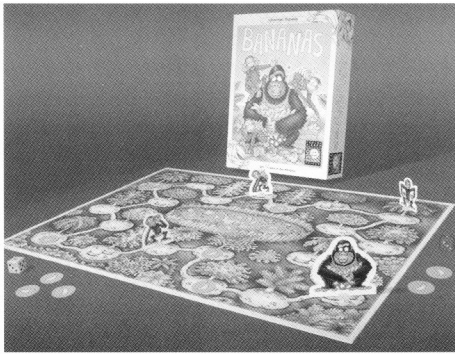
Redaktionelle Bearbeitung:  
TM-Spiele GmbH

© 1996  
SIMBA TOYS  
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.  
MADE IN GERMANY



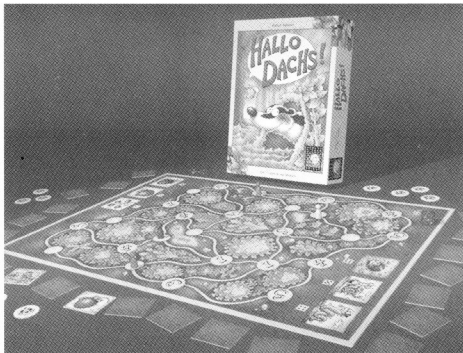
Mehr **M**axis in der Minibox:

## BANANAS



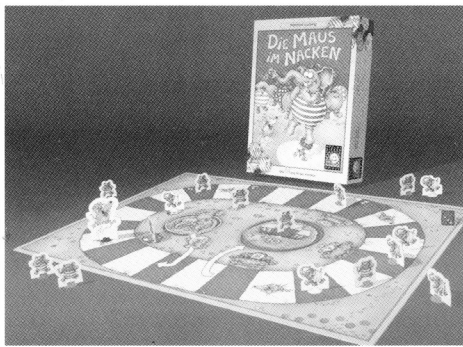
Georg Gorilla gegen den Rest der Dschungelwelt! Drei gegen einen, im Kampf um das krumme Gold des Urwalds! Hier wird geschmatzt und gejagt, daß sich die Bananen biegen. Ein Riesenspaß für Groß und Klein.

## HALLO DACHS!



Ein aufregendes Spiel um Finderglück, Finderlohn und die Fähigkeit, sein eigenes Gedächtnisvermögen so gut wie möglich einzuschätzen. Wer den Dachs aus seinem Versteck locken will, der muß wissen, wo die Schätze des Waldes verborgen liegen.

## DIE MAUS IM NACKEN



Was tut man als Elefant, wenn einem die Maus im Nacken sitzt? Beine unter den Rüssel nehmen und rennen was die Bahn hält! Entweder man schafft es bis zum mäusesicheren Swimming Pool, oder man bringt sich geschickt auf Stühlen, Sesseln und Sofas in Sicherheit. Lieber hier ein paar Pünktchen kassiert als von der Maus mausakriert!