



Die Jagd nach der **Titelstory**

Ein Rätsel-Laufspiel für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

Ein leeres Blatt ist der blanke Horror für jeden Reporter. Und so geht es auch den Mitarbeitern der Schülerzeitung „Wadenbeißer“. Sie brauchen dringend eine packende Story für die nächste Ausgabe. Deshalb schwärmt die siebenköpfige Redaktion aus – immer der Spürnase hinterher. Schlüpft in die Rolle eurer Comic-Helden! Sammelt in der Stadt Recherche-Plättchen, schaut euch die Bilder genau an und beantwortet drei knifflige Rätselfragen. Nur so kommt ihr an die Titelstory für die nächste Ausgabe der „Wadenbeißer“.

Das sind wir – die Redaktion Wadenbeißer:

Hinter den dicken Backsteinmauern der Eichenschule liegt das Büro der Schülerzeitung „Wadenbeißer“. Die Reporter sind immer auf der Suche nach guten Geschichten und müssen bei ihrer Arbeit oft wie Detektive vorgehen. Denn sie stoßen auf knifflige Rätsel und oft scheint es keine Lösung oder Antwort zu geben. Aber ein echter Wadenbeißer gibt niemals auf.



Ben Riecher:
Chefredakteur,
spricht am liebsten
in Schlagzeilen und
wittert immer eine
gute Story.



Klara Argus:
Sie ist Fotografin
und ausgewiesene
Expertin für
Schnappschüsse.



Bella Schniek:
Sie ist Reporterin
und träumt von einer
Karriere als Mode-
Korrespondentin in
Paris.



Webmeister:
Er ist ein Genie in
Sachen Computer
und für die Webseite
der Schülerzeitung
verantwortlich.



Lexie Disser:
Sie ist Reporterin
aus Leidenschaft,
aber Rechtschreibung
ist nicht so ihr Ding.



Otto Graf:
Er kennt den Duden
fast in- und aus-
wendig – ein echter
Crack in Sachen
Rechtschreibung.



Tim Schmal:
Er ist das „Kükén“
der Wadenbeißer
und muss noch
einiges lernen.

Was müsst ihr im Spiel machen?

Lauft durch die Stadt und
sammelt Recherche-Plättchen.
Die braucht ihr, um
3 Rätselkarten zu lösen.
Wenn ihr die Rätsel knackt,
habt ihr die Schlagzeile für
die nächste Ausgabe der
Schülerzeitung gefunden!

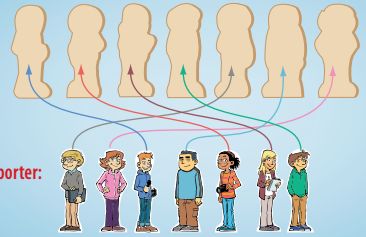
DAS IST EUER SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 1 Sanduhr (30 Sekunden)
- 1 Stoffbeutel
- 4 Zahlen-Chips (mit den Nummern 1 bis 4)
- 7 Wadenbeißer-Reporter
- 48 Rätselkarten
- 50 Recherche-Plättchen (je 10 Stück à 5 Farben nummeriert von 1 bis 50)
- 100 Laufkarten (davon 4 U-Bahn-Karten)



Euer kleines Einstiegsrätsel:

Vor dem allerersten Spiel müsst ihr die Sticker der Reporter auf die richtige Holzsilhouette kleben. Hm, aber wer gehört wohin? Na, erkennt ihr's? Wenn nicht, dann schaut euch rechts die Lösung an:



DAS GRUNDSPIEL

So macht ihr das Spiel startklar:

Klappt den **Spielplan** auf und legt ihn in die Tischmitte. Jeder sucht sich einen **Reporter** aus und stellt ihn auf den Spielplan – und zwar auf die „Eichenschule“. Die restlichen Reporter kommen aus dem Spiel. Sortiert alle **Recherche-Plättchen** der Farbe nach und legt sie neben den Spielplan. Das ist euer allgemeiner Vorrat. Legt anschließend von jeder Farbe **4 Recherche-Plättchen** mit der Farbseite nach oben auf den Spielplan. Achtet darauf, dass die Zahlen auf den Rückseiten mit denen auf dem Spielplan übereinstimmen. Sortiert die **Rätselkarten** nach ihren Zahlen in den Sprechblasen (1, 2 und 3) und bildet dafür 3 verschiedene Stapel mit der Bildseite noch oben. Jeder nimmt sich eine Rätselkarte von jedem Stapel und legt sie mit der Bildseite nach oben vor sich ab. Die restlichen Rätselkarten bleiben neben dem Spielplan liegen. Jeder von euch bekommt **1 U-Bahn-Karte** und legt sie vor sich ab. Übrige U-Bahn-Karten kommen zurück in die Schachtel. Mischt die **Laufkarten** und legt sie als verdeckten Nachziehstapel neben den Spielplan. Der älteste Spieler zieht **3 Laufkarten** vom Stapel und nimmt sie auf die Hand. Die anderen Spieler ziehen nun ebenfalls Laufkarten – und zwar reihum immer eine Laufkarte mehr als der Vorgänger. Der linke Nachbar des ältesten Spielers zieht also **4** Laufkarten, dessen linker Nachbar **5** und der Spieler danach **6** Laufkarten. Stellt die **Sanduhr** neben den Spielplan. Die 4 Zahlen-Chips und den Stoffbeutel braucht ihr für das Grundspiel nicht.



2. Rätselkarten lösen – Titelstory finden!

Welche Recherche-Plättchen brauchst du? Schau dir deine 3 Rätselkarten an. Auf jeder Rätselkarte siehst du ganz oben 3 Platzhalter für Recherche-Plättchen in unterschiedlichen Farben. Sammle die Recherche-Plättchen in den Farben, die du für deine Rätselkarten brauchst.

Hast du mit deinem Reporter ein Recherche-Plättchen erreicht?

Dann nimm dieses Plättchen vom Spielplan und lege es auf einen passenden Platzhalter auf deinen Rätselkarten. Recherche-Plättchen, die zu keiner deiner Rätselkarten passen, lässt du auf dem Spielplan liegen.

Du hast alle Recherche-Plättchen einer Rätselkarte gesammelt?

Du hast alle passenden Recherche-Plättchen zu (mindestens) einer Rätselkarte gesammelt? Dann darfst du im Anschluss an deinen Zug versuchen, **eine Rätselkarte** zu lösen. Dein linker Nachbar nimmt die Sanduhr, dreht sie um und kontrolliert die Zeit. Du hast nun 30 Sekunden, um dir das Bild auf deiner Rätselkarte einzuprägen. Gib die Karte nach Ablauf der Zeit an deinen linken Nachbarn, ohne dabei die Rückseite anzusehen.

Er liest dir **eine der zehn Fragen** auf der Rückseite vor. Einigt euch vor Spielbeginn auf eine Fragen-Nummer und lest bei jeder Rätselkarte dieselbe vor. Achtet darauf, dass die Vorderseite der Karte beim Vorlesen nicht zu sehen ist!

Hinweis: Die richtigen Antworten findet ihr auf der Rückseite der Rätselkarte. Sie stehen auf dem Kopf. Angaben, die in Klammern stehen, gelten ebenfalls als richtige Antwortmöglichkeiten.

- **War deine Antwort richtig?** Glückwunsch! Lege diese Rätselkarte mit der Frageseite nach oben vor dir ab. Die Recherche-Plättchen, die du für die Karte gesammelt hast, kommen aus dem Spiel. Lege 3 neue Recherche-Plättchen vom allgemeinen Vorrat auf den Spielplan. Nimm die Farben, die du eben für deine Rätselkarte verwendet hast. Sind keine Recherche-Plättchen mehr im allgemeinen Vorrat? Dann mischt die zur Seite gelegten Recherche-Plättchen neu. Hast du ein Recherche-Plättchen gezogen, auf dessen Feld ein Reporter steht? Dann ziehe stattdessen ein neues Recherche-Plättchen dieser Farbe aus dem allgemeinen Vorrat.
- **War deine Antwort falsch?** Lege die Rätselkarte mit der Bildseite nach oben unter den entsprechenden Stapel (1, 2 oder 3) zurück. Ziehe eine neue Rätselkarte mit derselben Zahl und lege sie vor dir ab. Passen ein oder mehrere Recherche-Plättchen deiner vorherigen Rätselkarte zur neuen? Dann darfst du sie auf die entsprechenden Platzhalter der neuen Rätselkarte legen. Passen sie nicht? Dann legst du sie auf ihre Felder auf den Spielplan zurück. Steht dort gerade ein Reporter? Dann tausche es gegen ein neues Recherche-Plättchen der gleichen Farbe aus dem allgemeinen Vorrat.

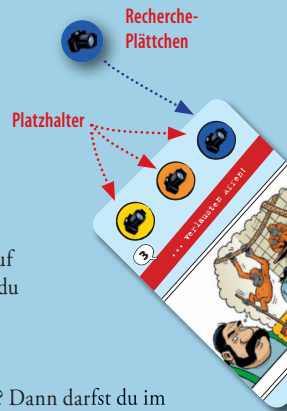
Hast du deinen Zug beendet?

Dann ist dein linker Nachbar an der Reihe.

Sonderfall: In sehr seltenen Fällen kann es passieren, dass keine oder keine passenden Recherche-Plättchen mehr auf dem Spielplan liegen und niemand eine Rätselkarte lösen kann. In diesem Fall kommt von jeder Farbe 1 neues Recherche-Plättchen auf den Spielplan.

SO ENDET DAS SPIEL

Das Spiel endet, sobald einer von euch als Erster seine **3 Rätselkarten** lösen konnte. Glückwunsch, du hast die Titelstory gefunden. Lies deinen Mitspielern deine witzige Schlagzeile vor. Sie ergibt sich aus den 3 rot unterlegten Textbausteinen auf den Rätselkarten.



DAS SPIEL FÜR REDAKTIONS-PROFIS

Dieses Spiel hat Parallelen zum Grundspiel, aber mit ein paar entscheidenden Änderungen: Ihr plant eure Wege **gleichzeitig**. Das setzt euch unter Druck, denn ihr wisst nicht, welche Pläne eure Mitspieler verfolgen. Außerdem jagt ihr nach denselben Rätselkarten. Hier die Änderungen im Detail:



Spielaufbau

Die **Laufkarten** haben 4 verschiedene Farben (pink, gelb, blau und grün). Jeder entscheidet sich vor Spielbeginn für eine Farbe und merkt sich seine **Spielerfarbe**. Mischt alle Laufkarten zusammen mit den **U-Bahn-Karten**, bildet daraus 8 ungefähr gleich große Stapel und verteilt diese mit der Rückseite nach oben rund um den Spielplan. Nehmt so viele **Zahlen-Chips** in aufsteigender Reihenfolge, wie ihr Spieler seid, und legt sie mit der Zahlenseite nach oben neben die **Sanduhr**. Die restlichen Zahlen-Chips kommen aus dem Spiel. Legt wie beim Grundspiel **4 Recherche-Plättchen** pro Farbe auf den Spielplan. Die übrigen Recherche-Plättchen steckt ihr in den Stoffbeutel. Sortiert die **Rätselkarten** und bildet 3 Stapel entsprechend ihrer Nummern. Im Gegensatz zum Grundspiel nimmt sich noch keiner eine Rätselkarte.



Spielverlauf

Statt der Aktionen „Laufkarten ziehen“ und „Laufkarten ausspielen“ gibt es nun zwei aufeinanderfolgende Phasen:

- 1. **Planungsphase:** Im Gegensatz zum Grundspiel spielt ihr nun alle **gleichzeitig**. Und ihr dürft während der Planungsphase **nicht** mit eurem Reporter ziehen. Ihr müsst jetzt nämlich euren Weg erst einmal im Kopf und mit euren Laufkarten planen.

Der jüngste Spieler gibt das Kommando „Los!“. Anschließend schnappt sich jeder einen der 8 Stapel und schaut, ob er darin für seinen Weg passende **Laufkarten in seiner Spielerfarbe** oder **U-Bahn-Karten** findet. Ihr könnt dabei beliebig viele aus diesem Stapel vor euch ablegen und ihr dürft den Stapel jederzeit wechseln. Legt die Lauf- und U-Bahn-Karten am besten nacheinander und mit der Rückseite nach oben vor euch ab. Das ist euer **Zugstapel**. So kommt ihr später nicht durcheinander. Ihr dürft die Reihenfolge in eurem Zugstapel noch verändern.

Hast du deine Planung beendet und bist Erster? Dann schnapp dir den **Zahlen-Chip** mit der Nummer 1 und lege ihn auf deinen Zugstapel. Hast du die Planung als Zweiter beendet? Dann nimm den Zahlen-Chip mit der Nummer 2 und so weiter. Der **vorletzte Spieler** greift zusätzlich immer zur Sanduhr und dreht sie um. Nun hat der letzte Spieler noch 30 Sekunden Zeit, seinen Weg zu planen und sich den letzten Zahlen-Chip zu nehmen. Sobald ein Zahlen-Chip auf eurem Zugstapel liegt, dürft ihr die Reihenfolge eurer Laufkarten nicht mehr verändern.

Hinweis: Im Gegensatz zum Grundspiel dürft ihr die **U-Bahn mehrmals** nutzen. Aber natürlich nur, wenn ihr dafür jeweils eine U-Bahn-Karte habt und auf einer U-Bahn-Station steht.

- 2. **Laufphase:** In der Laufphase beginnt der Spieler mit dem Zahlen-Chip „1“, danach folgt der Spieler mit dem Zahlen-Chip „2“ und so weiter. Bist du am Zug? Dann drehst du deinen Zugstapel um, spielst die Laufkarten der Reihe nach aus und bewegst deinen Reporter auf dem Spielplan in die Richtung, die deine Laufkarten vorgeben. Dabei kann es passieren, dass du einen **Planungsfehler** gemacht hast. Das bedeutet, dein Reporter kann nicht in die von dir geplante Richtung laufen, da die Laufkarten eine andere Richtung vorgeben. Solange du aber mit deinen Laufkarten deinen Reporter bewegen kannst, musst du das tun. Egal, ob es deine geplante Richtung war oder nicht. Kannst du deinen Reporter nicht bewegen, weil er beispielsweise nicht mehr abbiegen oder geradeaus laufen kann? Dann ist dein Zug zu Ende. Hast du eine Laufkarte mit der falschen Farbe verwendet? Dann endet dein Zug sofort.



Hat jeder von euch seinen Zug ausgeführt?

Dann mischt die Laufkarten und teilt sie wieder in 8 ungefähr gleich große Stapel auf. Die Zahlen-Chips und die Sanduhr kommen wieder in die Tischmitte zurück.

Zieht anschließend immer **doppelt** so viele Recherche-Plättchen aus dem Stoffbeutel, wie ihr Spieler seid.

Hinweis: Du darfst von jeder Farbe nur je **1 Recherche-Plättchen** vor dir liegen haben.

Rätselkarten lösen

Im Unterschied zum Grundspiel seid ihr alle auf der Suche nach den gleichen Rätselkarten – und zwar immer nach denen, die offen ausliegen. Nach jeder Laufphase könnt ihr die entsprechenden Recherche-Plättchen einsetzen und versuchen, eine Rätselkarte zu lösen. Es beginnt der Spieler mit dem Zahlen-Chip „1“, danach ist der Spieler mit dem nächsthöheren Zahlen-Chip an der Reihe.

Dabei gibt es zwei Möglichkeiten:

- **Richtig beantwortet:** Du darfst die Rätselkarte vor dir ablegen. Die Recherche-Plättchen der Karte kommen in den Stoffbeutel zurück.
- **Falsch beantwortet:** Die Rätselkarte kommt unter den entsprechenden Stapel zurück. Deine Recherche-Plättchen darfst du aber zum Trost behalten.



SPIELENDE:

Wer als Erster drei Rätselkarten (1, 2 und 3) gesammelt und gelöst hat, gewinnt.

Der moses. Verlag und die Autoren danken allen Testspielern aus Antdorf, Brixen, Bödefeld und der Regenbogenschule Kempen für die spannenden Spiele-Tests!



Autor: Marco Teubner
Illustration: Bernhard Speh
Text: Ina Rometsch
Grafik/Gestaltung:
Ina Hoersen, Volker Maas
Redaktion: Anneli Ganser
Lektorat: Elke Vogel
Herstellung: Brigitte Merkt

© 2016 moses. Verlag GmbH
© Lizenz der Marke GEOLINO
durch Gruner + Jahr AG & Co KG -
Alle Rechte vorbehalten

moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
D-47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich
www.moses-verlag.de


moses.

Art.-Nr.: 60028