

Rätsel

Sammlung von unterschiedlichen Rätseln

Die Kreuzapotheke

Rätselziel:

Der Spieler muss das Prinzip nach dem der Spielleiter antwortet herausfinden.

Ablauf:

Der Spielleiter erklärt den Spielern, dass sie in der Kreuzapotheke sind und nach Dingen fragen müssen. Daraufhin sagt er dem jeweiligen Spieler, ob dieser seine Ware bekommt oder nicht. Der Trick hierbei ist, dass alle Spieler die entweder die Arme oder Beine überkreuzt haben, ihre Ware erhalten. Alle anderen nicht

DRACHEN-Kampf

Rätselziel:

Findet heraus, nach welchem Schema der Drachen bezwungen werden kann.

Ablauf:

Der Spielleiter erzählt eine kurze Geschichte über einen Helden, der einen Drachen bekämpfen muss, dabei aber auf die Unterstützung durch die Spieler zählt. Diese müssen nun der Reihe nach Gegenstände nennen, mit denen sie den Drachen bezwingen wollen. Der Spielleiter sagt ihnen dann, ob das funktioniert oder eben nicht.

Das Prinzip sieht wie folgt aus:

Es geht immer nur um die Anfangsbuchstaben der Wörter. Als erstes muss dieses ein D sein. Danach ein R, A, C, H, E und zum Schluss ein N, sodass das Wort DRACHEN gebildet wird. Wenn Spieler 1 beispielsweise einen Dolch wählen würde, so funktioniert das. Der nächste Spieler könnte jedoch mit einem Dolch nichts anfangen, mit einem Rennrad aber schon. Sobald sieben Antworten genannt wurden und der Spielleiter in Gedanken beim N war, beginnt dieser einfach wieder von vorne.

Hinweis:

Es bietet sich an, wenn die Spieler statt das Rätsel laut aufzulösen einfach einige Wörter in der richtigen Reihenfolge sagen, damit der Spielleiter weiß, dass sie es begriffen haben, den anderen aber nicht der Spaß am Rätseln genommen wird. Eine schwierigere Variante ist das PIRATENSCHIFF. Hierbei wird statt dem Wort Drache das Piratenschiff genommen und nachdem der letzte Buchstabe dran war, geht man die Buchstaben rückwärts wieder durch.

Der Kaiser mag kein T(ee)

Der Spielleiter beginnt mit dem Satz „Der Kaiser mag kein Tee, aber Kaffee). Danach dürfen die Spieler nach allen möglichen Dingen fragen, die der Kaiser mag. Beispiel: „Mag der Kaiser Autos?“.

Der Spielleiter antwortet immer nach folgendem Prinzip: Alle Wörter die kein T enthalten mag der Kaiser. Die anderen nicht.



Rätsel

Sammlung von unterschiedlichen Rätseln

Die Insel "Keinikeinu"

Als Einleitung kann der Rätselleiter ungefähr folgendes sagen: „Ich habe eine Insel, die Insel Keinikeinu und ihr dürft mich dort besuchen, aber nicht jeder.“ Wichtig: Der Name verrät eigentlich schon das Rätsel „Kein i, kein u“ deshalb ist es wichtig den Namen möglichst anders zu betonen, damit die ratenden Spieler nicht schon während des Beginns auf die Lösung stoßen.

Die Spieler nennen nun nacheinander Namen, Personen oder auch fiktive Charaktere und solange in dem Name weder ein „i“ noch ein „u“ vorhanden ist, sagt der Spielleiter, dass sie auf die Insel können.

Mag der Magier...

Prinzip:

Die Spieler stellen abwechselnd die Frage „Mag der Magier...“ und setzen dann einen beliebigen Begriff ein. Die eingeweihten Spieler antworten dann entweder mit „Ja, der Magier mag...“ oder „Nein, der Magier mag ... nicht.“ Wichtig ist hier vor allem, wer die Frage stellt, denn der Magier mag alle Dinge, die mit dem Anfangsbuchstabe der fragenden Person beginnen.

Beispiel:

Anna: „Mag der Magier Zauberstäbe“ □ nein

„Mag der Magier Andenken“ □ ja

Max: „Mag der Magier Andenken“ □ nein

„Mag der Magier Menschen“ □ ja

Das Einkaufszentrum

Ablauf:

Der Spielleiter beginnt damit, einer Person zu sagen dass sie im Einkaufszentrum in einer bestimmten Etage x und links/rechts etwas Bestimmtes kaufen kann. Dabei orientiert sich der Spielleiter an Dingen, die die x-te Person links/rechts trägt oder sichtbar besitzt.

Beispiel:

In der dritten Etage kannst Du rechts eine dunkelblaue Jeans kaufen. In der zweiten Etage rechts findest Du eine Brille... Die Spieler können auch nach Dingen fragen, beispielsweise: „Wo kann ich eine Sonnenbrille kaufen?“

