

Klaus Teuber

# KNÄTSEL?!

Was kann das sein?

Für 3 – 6 Spieler ab 10 Jahren

## Spielidee und Spielziel

„Ist es ein Lebewesen?“

„Wurde es von Menschen hergestellt?“

„Gab es das schon vor 200 Jahren?“

Mit solchen Fragen kommt man den Knätseln (= Knet-Rätseln) der Mitspieler auf die Spur. Doch Vorsicht: Alle hören mit! Wer zu deutlich fragt, hilft anderen auf die Sprünge. Dann heißt es, schnell zu sein und seinen Ratestein als Erster in den Ratetrichter zu werfen. Wer richtig rät, darf auf der Laufstrecke vorrücken und der Knätselgestalter eventuell ebenso. War die Lösung falsch, muss der Rater zurück. **Sobald ein Spieler das letzte Feld der Laufstrecke erreicht, gewinnt er das Spiel und ist der wahre Knätselmeister.**

## Was ist ein Knätsel?

Ein Knätsel ist ein Rätsel aus Knete. Die Spieler erstellen Knätsel, indem sie den groben Umriss eines Gegenstandes, eines Lebewesens oder einen Teil eines Gegenstandes oder Lebewesens mit Knetmasse formen. Den Umriss sollten sie so gestalten, dass die Mitspieler nicht gleich erkennen, was das Knätsel darstellen soll. Es ist also kein bildhauerisches Talent gefragt. Selbst wer beim Modellieren zwei linke Hände hat, kann eine Wurst, einen Ball oder eine Gurke als Knätsel gestalten.

**Wichtig:** Ein Knätsel sollte so geformt werden, dass es nicht zu schwer und nicht zu leicht zu lösen ist. Denn wenn es geraten wird, kann auch sein Gestalter Punkte bekommen. Tipps, wie man Knätsel gestaltet, stehen auf Seite 2 dieser Regel und sollten allen Spielern vor dem ersten Spiel vorgelesen werden.

## Spielmaterial



1 Spielplan



6 Knetunterlagen mit Fragehilfen (Vorderseite) und Knätselbegriffen (Rückseite)



1 Ratetrichter (wird vor dem ersten Spiel aus 5 Stanzteilen zusammengesetzt)



1 Block mit 200 Lösungszetteln



1 Knätselmeisterplättchen



6 Knetstangen in den 6 Spielerfarben



6 Spielfiguren in den 6 Spielerfarben



6 Ratesteine in den 6 Spielerfarben



18 Hinweisscheiben  
(je 3 in den 6 Spielerfarben)



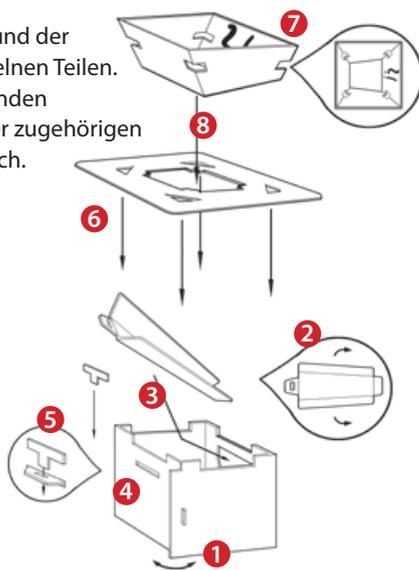
6 Aufbewahrungsbeutel für die Knete

Außerdem wird für jeden Spieler ein Schreibstift benötigt, um zu Beginn die Knätselbegriffe und während des Spiels Buchstabenhinweise zu notieren.

## Zusammenbau des Ratetrichters

Alle Teile werden vorsichtig aus den Rahmen gelöst und der Ratetrichter zusammengesetzt. Er besteht aus 5 einzelnen Teilen. Lesen Sie zuerst den jeweiligen Punkt der nachstehenden Bauanleitung durch. Schauen Sie sich den Bereich der zugehörigen Abbildung an und bauen Sie diesen Bereich dann nach.

- 1 Zuerst werden die Seitenwände der Box zusammengesteckt.
- 2 Von der Rutsche werden die Seitenteile hochgeklappt.
- 3 Dann wird die Rutsche der Länge nach mit der schmalen Seite von oben durch die Öffnung der Seitenwand geschoben.
- 4 Anschließend wird die am breiten Ende der Rutsche befindliche Lasche in den Schlitz der gegenüberliegenden Seitenwand gesteckt.
- 5 Das kleine T-Stück wird in den Schlitz der Lasche eingesteckt.
- 6 Die Abdeckung wird von oben auf die Eckleisten der Seitenwände gesteckt.
- 7 Das Trichterstück wird zusammengefaltet und an einer Ecke zusammengehalten.
- 8 Dann wird es von oben in die Öffnung der Abdeckung gedrückt, bis es einrastet.  
**Wichtig:** Das Trichterstück muss dabei so ausgerichtet werden, dass sich seine mit dem schwarzen „?!“ markierte Seite über der Seite der Box befindet, aus der die Rutsche hinausführt.
- 9 Fertig ist der Ratetrichter. Nach dem Spiel muss er nicht mehr auseinandergenommen werden, sondern wird in einem Stück im Schachteinsatz aufbewahrt.



## Spielvorbereitung

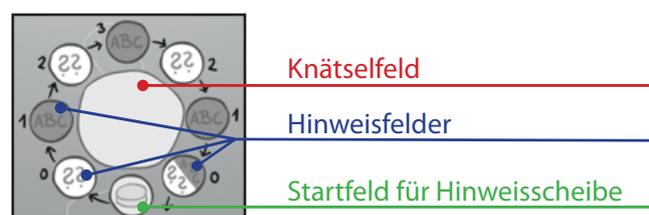
- Der Spielplan wird ausgelegt. Der zusammengebaute **Ratetrichter** kommt in die Mitte des Plans.
- Die Knetunterlagen werden mit der „Fragehilfen“-Seite nach oben gemischt. Jeder Spieler zieht **1 Knetunterlage** und legt sie mit der „Fragehilfen“-Seite nach oben vor sich aus.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält in dieser Farbe: sein **Knetmaterial**, **1 Ratestein**, **2 Hinweisscheiben** (zu dritt **3 Scheiben**) und seine **Spielfigur**.
- Außerdem erhält jeder Spieler **2 Lösungszettel** (zu dritt **3 Zettel**).
- Jeder Spieler stellt seine Spielfigur auf das **Startfeld** (großer Pfeil). Seinen Ratestein legt er auf seiner Knetunterlage bereit.
- Das übrige Spielmaterial kommt zurück in die Schachtel.
- **Jeder gestaltet** im Spiel zu viert, fünft oder sechst **2 Knätsel**. Im Spiel **zu dritt** gestaltet jeder **3 Knätsel**. In den ersten Partien sollten die Spieler Begriffe aus der Liste auf der Rückseite ihrer Knetunterlage wählen.



**Hinweis:** Jede Knetunterlage hat andere Begriffe. Erfahrenere Spieler können sich weitere Knätselbegriffe ausdenken. Mehr dazu steht am Ende dieser Regel auf Seite 4.

- Im äußeren Bereich des Spielplans sind **12 runde Knätsel** abgebildet. Jedes Knätsel ist von 8 kleinen Feldern umgeben – einem **Startfeld** und **7 Hinweissfeldern**.
- Hat ein Spieler ein Knätsel erstellt, stellt er es auf ein freies Knätsel und belegt dessen Startfeld (es zeigt eine Scheibe) mit einer seiner Hinweisscheiben. Dann schreibt er geheim das **Lösungswort** des Knätsels auf einen Lösungszettel (**auf die leere Seite**). Den Zettel schiebt er mit dem Lösungswort nach unten knapp unter den Spielplan, unterhalb des zugehörigen Knätsels. Somit sind die Zahlen 1-5 für die ersten fünf Buchstaben sichtbar. Mit seinem zweiten Knätsel (und zu dritt auch mit seinem dritten) verfährt der Spieler ebenso und legt es auf ein benachbartes Knätsel.

**Hinweis:** Nur bei 6 Spielern werden alle 12 Knätsel mit Knätseln belegt. Bei weniger Teilnehmern bleiben je nach Spielerzahl 2, 3 oder 4 beliebige Felder frei.



- Es beginnt der älteste Spieler. Er erhält das **Knästelmeisterplättchen**.

## Tipps für die Gestaltung eines Knätsels

Wenn man ein Tier oder einen Gegenstand als Knätsel darstellen will, sollte man nur die groben Umrisse des Objektes formen. Zu viele Details sollten nicht gezeigt werden. Allerdings sollten die Knätsel auch nicht so stark verfremdet werden, dass sie alles oder gar nichts darstellen können.



Zu leicht! Das Knätsel ist eindeutig als Flamingo oder Storch zu erkennen.



Zu schwer! Das könnte alles sein.



Schon besser! Mit etwas Phantasie erkennt man den schlafenden Flamingo auf einem Bein.



Zu leicht! Das ist ganz klar ein Insekt. Spätestens nach dem ersten Buchstaben weiß man, ob es eine Ameise oder Biene darstellen soll.



Zu schwer! Nach einem Lebewesen sieht das überhaupt nicht aus.



Schon besser! Das Charakteristische eines Insektenkörpers ist zu erahnen. Die verräterischen Beine, die es zu leicht machen würden, wurden weggelassen.



Zu leicht! Das Wahrzeichen von Paris erkennt man auf den ersten Blick.



Zu schwer! Das kann nun wirklich alles sein.



Schon besser! Das könnte zwar auch ein Werkzeug sein. Aber mit ein paar Fragen kommt man schnell in die richtige Richtung.

## Spielablauf

### Einen Hinweis fordern

Wer an der Reihe ist, ist der aktive Spieler. Er wählt ein Knätsel eines Mitspielers und schiebt die **Hinweisscheibe** dieses Knäfels in Pfeilrichtung auf das **nächste** Hinweisfeld. Nun fordert er einen Hinweis vom Gestalter dieses Knäfels, abhängig vom Hinweisfeld.



#### WeiBes Hinweisfeld:

**Bis zu 2 Fragen zu einem Knästel stellen**

Der Spieler darf **bis zu 2 Fragen** an den Gestalter des Knäfels richten. Er darf nicht nach dem Lösungswort fragen, z. B. „Ist das ein Hase?“. Ebenfalls darf er nicht nach einem Buchstaben fragen, z. B. „Ist der erste Buchstabe ein E?“ oder sich nach der Gesamtzahl der Buchstaben des Lösungswortes erkundigen. Unzulässige Fragen darf der Gestalter des Rätsels nicht beantworten. Einige Beispiele für zulässige Fragen stehen auf der Knetunterlage.

**Es sind 4 mögliche Antworten erlaubt:**

JA

NEIN

EVENTUELL

NICHT EINDEUTIG  
ZU BEANTWORTEN



#### Graues Hinweisfeld:

**1 Buchstaben erfragen**

Der Spieler fordert den Knästelgestalter auf, ihm von den **ersten 5 Buchstaben** des zum Knästel gehörenden

Lösungswortes einen **bestimmten** Buchstaben zu nennen, z. B. „Nenne den zweiten Buchstaben.“

Der Knästelgestalter nennt zuerst den Buchstaben und schreibt ihn anschließend an die jeweilige Stelle des Lösungszettels, der unterhalb des zugehörigen Knäfels ausliegt. Er schiebt den Zettel dann wieder knapp unter den Spielplan, so dass alle Spieler die Buchstaben des Zettels sehen können.



**Wichtig:** Damit es keine Benachteiligung gibt, muss der Buchstabe zuerst laut und deutlich vom Knästelgestalter genannt werden, bevor er ihn aufschreibt.



#### WeiB-graues Hinweisfeld:

**Bis zu 2 Fragen stellen oder 1 Buchstaben erfragen**

Auf dem 7., dem weiß-grauen, Hinweisfeld hat der Spieler die Wahl, ob er **bis zu 2 Fragen** stellt **oder 1 Buchstaben** erfragt.

### Nächster Spieler:

Hat der Spieler seine Antworten erhalten, nimmt sich der im Uhrzeigersinn nächste Spieler das Knästelmeisterplättchen. Nun ist er an der Reihe, die Hinweisscheibe eines beliebigen Knäfels eines Mitspielers 1 Feld weitzuschieben und einen Hinweis zu fordern.

### Ein Knästel lösen

Jeder Spieler darf **jederzeit** einen Lösungsversuch zu einem Knästel ankündigen, dessen Hinweisscheibe bereits vom Startfeld weggezogen wurde. Es muss nicht das Knästel sein, zu dem gerade Fragen gestellt oder ein Buchstabe erfragt wurde. Wer einen Lösungsversuch ankündigt, ruft „**Lösung**“ und wirft seinen Ratestein in den Ratetrichter. Anschließend nennt er laut seinen Lösungsvorschlag.



- Ist sein Vorschlag **falsch**, muss er mit seiner Spielfigur zurückziehen. Die Anzahl der Felder, die er seine Spielfigur zurückziehen muss, entspricht der Anzahl **roter Pfeile** auf dem Feld, auf dem seine Figur steht.
- Ist sein Vorschlag **richtig**, zieht er mit seiner Spielfigur vor. Die Anzahl der Felder, die er seine Spielfigur vorzieht, entspricht der Anzahl **grüner Pfeile** auf dem Feld mit seiner Figur.

**Wichtig:** Das vorgeschlagene Wort muss mit dem Wort auf dem Lösungszettel genau **übereinstimmen**. Lautet das Lösungswort z. B. „Rübe“, ist der Vorschlag „Karotte“ falsch. Oder lautet das Lösungswort „Falter“, ist der Vorschlag „Schmetterling“ falsch. Um das richtige Wort herauszufinden, helfen die Buchstaben, die man auf den grauen Hinweisfeldern erhält.

**Sollten mehrere Spieler „Lösung“ rufen** und ihre Ratesteine in den Trichter werfen, entscheidet die Reihenfolge, in der die Steine aus dem Trichter gerutscht sind. Es beginnt der schnellste Spieler, dessen Stein an erster Position liegt. Ist sein Lösungswort richtig, gehen die anderen leer aus. Ist es falsch, unternehmen nacheinander die anderen Spieler in der Reihenfolge der Position ihrer Ratesteine einen Lösungsversuch.

**Wichtig:** Hat ein Spieler „Lösung“ gerufen und seinen Stein in den Ratetrichter geworfen, **muss** er einen Lösungsvorschlag machen. Das gilt auch, wenn ein schnellerer Mitspieler vor ihm bereits dasselbe Wort genannt hat und dieses falsch ist. Der Spieler darf dann ein anderes Wort nennen.

Nach den Lösungsversuchen werden die Ratesteine ihren Besitzern wieder zurückgegeben.

### Sonderrecht für aktiven Spieler

Für jedes Knästel gilt bei dessen **erstem** Hinweis: Hat der Spieler, der an der Reihe ist (der aktive Spieler), die Hinweisscheibe eines Knäfels vom Startfeld weggezogen und noch mindestens ein weiterer Spieler hat einen Lösungsversuch angekündigt, dann erhält der aktive Spieler das Sonderrecht, als Erster ein Lösungswort zu nennen – unabhängig davon, an welcher Position sein Ratestein gelandet ist.

**Hinweis:** Dadurch wird verhindert, dass die Mitspieler dem aktiven Spieler beim ersten Lösungsversuch eines Knäfels zuvorkommen können, noch bevor er eine Frage zu diesem Knästel gestellt hat.

War das Lösungswort des aktiven Spielers falsch, unternehmen nacheinander die Mitspieler in der Reihenfolge der Position ihrer Ratesteine jeweils einen Lösungsversuch.

## Die Belohnung für den Gestalter eines Knätsels



Nachdem ein Knätsel gelöst wurde und der erfolgreiche Knätsellöser seine Figur vorgezogen hat, zieht auch der Knätselgestalter seine Spielfigur um 0, 1, 2 oder 3 Felder vor. Die Zahl neben der Hinweisscheibe gibt an, um wie viele Felder er mit seiner Spielfigur vorrückt.

## Spielende

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:



1. Ein Spieler erreicht mit seiner Spielfigur das **Zielfeld** bzw. zieht darüber hinaus. Dann hat dieser Spieler **sofort** gewonnen.

### ODER

2. Ein Spieler kommt an die Reihe und **alle Knätsel seiner Mitspieler wurden bereits gelöst**. Dann gewinnt der Spieler, dessen Spielfigur am weitesten vorne steht. Stehen mehrere Spieler mit ihrer Figur vorne, gibt es mehrere Gewinner.

Nach dem Ende des Spiels verraten die Spieler, die noch ungelöste Knätsel auf dem Spielplan besitzen, deren Auflösung und drehen die zugehörigen Lösungszettel um.

**Hinweis:** Nach dem Spiel wird das Knetmaterial getrennt nach Farben in den Aufbewahrungsbeuteln verwahrt.

## Weitere Regeln

- Die **Ratesteine** müssen auf der Knetunterlage aufbewahrt werden. Die Spieler dürfen sie erst dann berühren, wenn sie einen Lösungsversuch ankündigen möchten. Seinen Ratestein die ganze Zeit in der Hand zu halten, möglicherweise nur wenige Zentimeter über dem Ratetrichter, ist also nicht erlaubt.
- Wurde ein **Knätsel gelöst**, dreht der Knätselgestalter den Zettel auf die Seite mit dem Lösungswort und stellt sein Knätsel auf den Zettel.
- Wird ein Knätsel auch nach dem 7. Hinweissfeld **nicht gelöst**, muss der Knätselgestalter sein Knätsel vom Spielplan nehmen, sein Knätsel auf den umgedrehten Lösungszettel stellen und das Lösungswort verraten.
- Es kann vorkommen, dass ein Knätsel, dessen Hinweisscheibe der aktive Spieler ein Feld weitergeschoben hat, erraten wird, **bevor** der Spieler eine Frage stellen oder einen Buchstaben erfragen konnte. Dann darf der aktive Spieler noch ein **anderes** Knätsel wählen, dessen Hinweisscheibe weiterschieben und dazu seine Fragen stellen bzw. Buchstaben fordern.



• Erreicht ein Spieler mit seiner Spielfigur aufgrund falscher Lösungsversuche das **letzte Feld der Laufstrecke** (es zeigt ein Ausrufungszeichen), kann er seine Figur nicht weiter zurückziehen. Solange seine Spielfigur auf diesem Feld steht, darf er **nur noch Lösungsversuche** ankündigen, wenn er **als aktiver Spieler** an der Reihe ist. Hat er dieses Feld später wieder verlassen, darf er wie üblich, jederzeit Lösungsversuche ankündigen.

- Sollte es vorkommen, dass sich **Steine im Ratetrichter verkanteten**, wird er einfach etwas hin und her geschüttelt, so dass die Steine durchfallen und eine eindeutige Reihenfolge erkennbar ist.
- Ruft ein Spieler „Lösung“ und wirft seinen Ratestein nicht in den Ratetrichter, sondern daneben, dann darf er den Ratestein wieder aufnehmen und erneut in den Trichter werfen. Nur Steine, die im Trichter landen, erlauben es, einen Lösungsversuch anzukündigen.

## Eigene Knätselbegriffe ausdenken

Wenn die Spieler wollen, können sie nach einigen Partien auf die vorgeschlagenen Knätselbegriffe verzichten und sich eigene Knätselbegriffe ausdenken. Dabei sollte jedoch auf abstrakte Begriffe wie Liebe, Tod, Hass usw. verzichtet werden. Ebenso sollten keine Materialbezeichnungen wie Eis, Wein, Blut, Holz usw. verwendet werden. Im Zweifelsfall sollte das Lösungswort im Duden stehen.

## Mehr als 6 Spieler?

Das Spiel kann man auch gut mit bis zu 12 Spielern spielen. Bei mehr als 6 Spielern werden **Teams** gebildet. Jeweils 2 Spieler, die nebeneinander sitzen, spielen zusammen mit einer Spielfigur und einem Ratestein. Zu Beginn gestaltet jeder aus dem Team ein Knätsel. Es gelten alle beschriebenen Regeln. Die Spieler dürfen sich für die Fragen und Lösungsversuche absprechen. Bei ungerader Spielerzahl gibt es einen Einzelspieler.

## Lösungszettel aufgebraucht – was tun?

Wenn der Block mit den Lösungszetteln aufgebraucht ist, können Sie auf der KOSMOS-Homepage ein PDF mit weiteren Lösungszetteln zum Ausschneiden herunterladen:

[www.kosmos.de/produktdetail-909-909/Knaetsel-7652](http://www.kosmos.de/produktdetail-909-909/Knaetsel-7652)



**Der Autor:** Klaus Teuber, Jahrgang 1952, lebt in der Nähe von Darmstadt. Er ist einer der erfolgreichsten Spieleautoren weltweit. Vier seiner Spiele wurden als Spiel des Jahres ausgezeichnet. Darunter sein größter Erfolg „Die Siedler von Catan“. Mit Knätsel ist er zu seinen Wurzeln zurückgekehrt, hat es doch dieselbe Grundidee wie sein erstes Spiel des Jahres „Barbarossa und die Rätselmeister“ aus dem Jahre 1988, das er für die heutige Zeit ganz neu bearbeitet hat.

**Redaktion:** Wolfgang Lüdtker

**Illustration und Grafik:** Fiore GmbH | [www.fiore-gmbh.de](http://www.fiore-gmbh.de)

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

Der Autor dankt besonders Claudia Teuber, Benny Teuber, Guido Teuber und Peter Neugebauer.

Lizenz: Catan GmbH © 2015 ([catan.de/catan.com](http://catan.de/catan.com))

© 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5–7

70184 Stuttgart

Telefon: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

[info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)

[kosmos.de](http://kosmos.de)

Art.-Nr. 690892

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY