

blue stories nehmen dich mit auf eine abenteuerliche Kreuzfahrt über die Sieben Weltmeere.



Dabei triffst du auf Schatzsucher und Schiffbrüchige, Entdecker und Piraten, auf sagenhafte Erscheinungen und mysteriöse Meeresbewohner. Alle geben dir Rätsel auf und manche scheinen unergründlich ... Tauche ein in die geheimnisvollen Tiefen der Meere und lass dich von deiner Fantasie treiben. Doch nur wer aufmerksam zuhört und clevere Fragen stellt, geht dem Geheimnis auf den Grund.



Eure Ausrüstung: Fantasie, Neugier und Scharfsinn!

spiel anleitung

blue stories könnt ihr zu zweit oder mit vielen Freunden spielen. Nur allein macht es nicht so viel Spaß, weil man jemanden braucht, der die Lösung kennt und Fragen beantwortet. Das ist der **Kapitän**. Die Mitspieler bilden das **Ratevolk**, das als Team gegen den Kapitän spielt. Es ist immer abwechselnd einer von euch der Kapitän.

Als Kapitän nimmst du eine Karte, liest das Rätsel auf der Vorderseite laut vor und zeigst dem Ratevolk die Abbildung. Die Lösung auf der Rückseite liest du im Stillen für dich durch.



Das Ratevolk stellt nun Fragen, um dem Rätsel auf die Spur zu kommen. Selbstverständlich darf sich das Ratevolk untereinander beraten, Hinweise diskutieren, sich darauf einigen, die story erneut vorlesen zu lassen...

Die Lösung. Die einzig richtige und zu erratende Lösung ist der fettgedruckte Teil auf der Kartenrückseite. Die ausführliche Antwort darunter muss nicht erraten werden, hilft dem Kapitän aber dabei, die Fragen der Mitspieler zu beantworten. Solltest du als Kapitän eine blue story einmal nicht verstehen, nimm einfach eine andere Karte und frage später deine Mitspieler oder deine Eltern um Rat.



Die Rätsel. 15 Rätsel sind besonders knifflig. Ihr erkennt sie an diesem Zeichen. Noch schwieriger wird es, wenn ihr auf die Betrachtung der Bilder verzichtet, denn darin sind manchmal Hinweise versteckt!



Manche Rätsel spielen auf bekannte Erzählungen an. Das weiß aber nur der Kapitän, der sie am Buch-Symbol auf der Rückseite erkennt.

Spielvariante für besonders **pfiffige Matrosen:** Möchtet ihr das Spiel ein wenig kniffliger gestalten, so versucht doch einmal, nur solche Fragen zu stellen, die der Kapitän eindeutig mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten kann. Hierbei darf jeder Spieler so lange fragen, bis die Antwort „Nein“ lautet.



© 2009 moses. Verlag GmbH
10. Auflage 2012

moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
47906 Kempen
Fon: 0 21 52 – 20 98 50
Fax: 0 21 52 – 20 98 60
Mail: info@moses-verlag.de
www.moses-verlag.de



ISBN 978-3-89777-484-1

Alle Rechte vorbehalten, auch auszugsweise.

Konzept, Text, Illustration & Gestaltung:

Andrea Köhrsen

Lektorat & Redaktion: Elke Vogel

Projektleitung: Tanja Mues

Printed in China

Wir danken den cleveren Kids Katharina, Michael,
Johannes und Matthias fürs Testen, Tüfteln und
Enträtseln der kniffligen blue stories.

Tipps für das Rate-

volk: Höre genau zu, wenn der Kapitän das Rätsel vorliest! Jedes einzelne Wort könnte ein Hinweis, aber auch eine falsche Fährte sein. Versuche zunächst herauszufinden, wo die Hinweise versteckt sind. Du könntest z.B. fragen: »Ist es für die Lösung wichtig, dass ...?« Beobachte bei allen Fragen die Reaktion des Kapitäns: Zögert er mit der Antwort? Dann könnte es daran liegen, dass die Frage unwichtig ist und dir nicht dabei helfen wird, das Rätsel zu lösen. Vielleicht bist du aber auch ganz nah dran ...



Doch beachte: Auch wenn deine Ideen die besten sind – der Kapitän hat immer Recht! Nur er kennt die einzig richtige Lösung!



tips & tricks

Tipps für den Kapitän:

Als Kapitän hast du es manchmal nicht leicht. Du musst die Fragen sehr weise beantworten – ohne zu viel zu verraten. Werden Fragen gestellt, auf die der Lösungstext keine Antwort gibt oder die in eine falsche Richtung führen, darfst du natürlich hilfreiche Hinweise geben oder um eine neue Frage bitten. Wenn du merkst, dass das Ratevolk völlig ahnungslos ist, lies das Rätsel noch einmal vor und betone dabei die Hinweise.



Die Autorin: Andrea Köhrsen kam 1971 als »Fischkopp« zur Welt und studierte Kommunikations-Design an der Muthesiusschule in Kiel. Seit der Geburt ihrer Tochter 2003 arbeitet sie freiberuflich als Gestalterin und Texterin. Obwohl sie im Land zwischen den Meeren lebt, den Dingen gern auf den Grund geht und keinesfalls auf Möwengeschrei verzichten möchte, findet sie das Meer eher vom Land aus berauschend und ist vermutlich die einzige Kielerin, die nicht segeln kann.

blue stories

50 sagenumwobene Rätsel
aus den Tiefen des Meeres



für scharfsinnige
Abenteurer
ab 8 Jahren

moses.

