

TESSELS, BUZZLES, KRYPTOS

Ihr habt noch nicht genug? Ihr wollt noch mehr Knobeleien zum Kopf-Zerbrechen? Mit Buzzles und Kryptos geht der Rätselspaß weiter. Selbstverständlich könnt ihr auch alle Rätselkarten mischen und euch euren individuellen Rätsel-Dreikampf zusammenstellen.



Buzzles:

50 kreative Wortkreuzungen –
Wanderine, Klebra und Co.
Artikel-Nr. 90203



Kryptos:

50 vertrackte Rätsel –
Wer entziffert den Code?
Artikel-Nr. 90202

IMPRESSUM

© 2011 moses. Verlag GmbH

1. Auflage 2011
moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
47906 Kempen
Fon 02152 – 209850
Fax 02152 – 209860
info@moses-verlag.de
www.moses-verlag.de

Alle Rechte vorbehalten, auch auszugsweise.

Artikel-Nr. 90201

Idee & Konzept: Peter Neugebauer

Illustration: Ari Plikat

Titelgestaltung, Layout & Satz: Pohl & Rick, Düsseldorf

Herstellung: Jessica Stöhr

Lektorat: Tanja Mackenbrock

Redaktion: Maja Kuß

Printed in China

Für Viola



TESSELS STESSEL

FINDE DEN BEGRIFF MIT
DEN ZWEI BEDEUTUNGEN!

50 hinter sinnige Rätsel – zum Alleine-Knobeln
oder Gemeinsam-den-Kopf-Zerbrechen!

moses.

WAS SIND EIGENTLICH TESSELS?

Tessels sind knifflige Teekesselchen-Rätsel, bei denen die beiden *Tessels* so durch einen Begriff ersetzt werden müssen, dass ein sinnvoller Satz entsteht, zum Beispiel *Kater*:



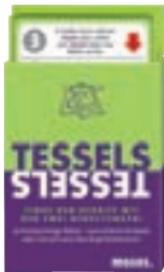
Er hatte einen solchen *Tessels*, dass selbst sein *Tessels* lieber das Weite suchte.

SPIELANLEITUNG

TESSELS – SOLO

Ziehe die Punktekarte aus der Schachtel und lege sie vor dir ab. Achte dabei darauf, dass du die Bildseite der Rätselkarten nicht anschaut – es sei denn, du möchtest dir den Spaß verderben! Schiebe nun den Kartenschuber so weit von unten aus der Schachtel, dass du den ersten Rätselsatz lesen kannst.

Du kommst nicht gleich auf des Rätsels Lösung? Wenn du die Karte bis zur nächsten Markierung aus der Schachtel schiebst, siehst du den ersten Hinweis. Weiter unten auf der Karte gibt es noch einen zweiten Hinweis, und zuunterst findest du die Lösung.



Für ein richtig gelöstes Rätsel ohne Hilfe gibt es drei Punkte; hast du einen Hinweis gebraucht, erhältst du zwei Punkte, hast du zwei Hinweise gebraucht, erhältst du einen Punkt. Lege die Rätselkarte entsprechend deiner Punktzahl mit der Rückseite nach oben an die Punktekarte an. Achte dabei darauf, dass du den Kartenschuber zunächst wieder zurück in die Box gleiten lässt, so dass du die Hinweise und die Lösung auf der nächsten Karte nicht siehst. Nun kannst du das nächste Rätsel lösen.

Wenn du fünf Karten gespielt hast, kannst du deine Punkte zusammenzählen und aufschreiben. 10 oder 11 Punkte sind ein gutes Ergebnis, 12 oder mehr Punkte sind hervorragend. Schaffst du es, dich beim nächsten Mal selbst zu übertrumpfen?

TESSELS – DUO

Wenn ihr mit zwei Spielern um die *Tessels*-Meisterschaft kämpft, spielt ihr wie beim Solospiel fünf oder zehn Karten alleine durch und legt sie (auch in diesem Fall natürlich mit der Bildseite nach unten) jeweils neben der Punktekarte ab. Anschließend spielt der zweite Spieler dieselben Karten ebenfalls nacheinander durch. Am Ende vergleicht ihr euren Punktestand – wer die meisten Punkte hat, wird *Tessels*-Meister.

Eine weitere Variante für zwei Spieler: Natürlich könnt ihr euch auch gegenseitig die Rätselfragen stellen und euch beim Raten abwechseln.

TESSELS – MULTI

Wenn ihr mit mehr als zwei Spielern rätseln wollt, dann legt ihr die Spielschachtel am besten auf den Tisch, so dass jeder die Rätselkarte gut sehen kann. Schiebt nun die erste Rätselfrage aus dem Schuber. Jeder darf genau einen Lösungsvorschlag laut rufen – dabei muss keine bestimmte Reihenfolge eingehalten werden. Anschließend wird der erste Hinweis gezeigt – wieder darf jeder Spieler eine Lösung nennen; ihr könnt die erste Lösung wiederholen oder euch für eine neue Lösung entscheiden; ebenso verfährt ihr mit dem Bildhinweis. Zum Schluss vergleicht ihr eure Lösungsvorschläge mit der Lösung auf der Karte: Wer als erstes die richtige Lösung genannt hat, erhält die Karte. Derjenige, der nach zehn Runden die meisten Karten gesammelt hat, wird *Tessels*-Meister.

