

DREI CHINESEN MIT DEM KONTRABASS



Dar Spaalspaß far daa ganza Famalaa!



Autor: Herbert Biella • Design: Ravensburger • Illustration: Ulf Marckwort
Ravensburger Spiele Nr. 26 170 3

Der Zungenverdrehspaß für 3 - 7 Spieler ab 10 Jahren

EIGENTLICH **KENNT JEDER** DIE GESCHICHTE DES OHR-
WURMS **VON DEN DREI CHINESEN**, DIE AUF DER **STRASSE**
SASSEN UND SICH ETWAS **ERZÄHLTEN**. Aber bislang wusste niemand,
was sie sich eigentlich so alles erzählen. Diese Wissenslücke wollen wir ein für
allemal schließen! Lernt die Geheimsprache der drei Chinesen und findet heraus,
worüber sie reden. Doch wer zu voreilig ist und einen falschen Tipp abgibt,
wandert erst einmal in den Kontraktast!

SPUULMUTURUUL

7 Kontrabässe 35 Spielsteine 110 Karten mit je 6 Aufgaben
1 Kontraktast 1 Vokalwürfel



Ravensburger

SPAALZAAL

Es gewinnt der Spieler, dem es zuerst gelingt,
3 eigene Spielsteine auf einem beliebigen Kontrabass
direkt nebeneinander zu platzieren
(a-e-i oder e-i-o oder i-o-u).



SPEELVERBEREETENG

Der Kontraktast liegt in der Mitte des Tisches. Um ihn herum werden alle 7
Kontrabässe verteilt (auch bei weniger als 7 Spielern) und jeder Spieler erhält 5
Spielsteine in der Farbe seiner Wahl.

Vom verdeckten Kartenstapel nehmen sich die Spieler je eine Aufgabenkarte und
schauen sie sich an, ohne sie den Mitspielern zu zeigen.

PROBORONDO

Als Einstieg für unerfahrene Vokalisten empfiehlt sich eine Proberunde, in der
jeder Spieler reihum eine Aufgabe - verschlüsselt mit einem beliebigen Vokal des
Vokalwürfels - vorliest und die anderen versuchen, die Worte zu entschlüsseln.

SPIELVIRLIEF

Das Spiel verläuft in mehreren Tipprunden. Reihum liest jeweils ein Spieler eine der sechs Aufgaben seiner Karte verschlüsselt vor. Die anderen versuchen möglichst schnell herauszufinden, wie die Worte ohne Verschlüsselung heißen.

Der Spieler mit den meisten Vokalen (a, **e,i,o**, u) in Vor- und Nachnamen beginnt und würfelt mit dem Vokalwürfel. Er sucht sich eine der 6 Aufgaben auf seiner Karte aus und liest sie - verschlüsselt! - vor, indem er jeden Vokal bzw. Umlaut (ä, ö, ü) der Aufgabe durch den erwürfelten ersetzt, wie z. **B.**

- **dunkle Regenwolken** mit einem gewürfelten „a“: „**dankla Raganwalkan**“
- **klagende Anwälte** mit einem gewürfelten „o“: „**klogondo Onwolto**“
- **teure Computer** mit einem gewürfelten „e“: „**teere Cempeter**“
- **kleine Portion** mit einem gewürfelten „u“: „**kluunu Purtuun**“.

Kommt ein Doppelvokal vor (z. B. „Eiskugel“), wird dieser nicht als ein lang gezogener Vokal gesprochen, sondern „a-a“ (also „A-askagal“)!

Die Umlaute „ä“, „ö“ und „ü“ werden als Einzelvokale gelesen; so wird aus „Müllmann“ z. B. „Mellmenn“ und aus „wütend“ wird z. B. „wotond“ (nicht wie im Kreuzworträtsel!).

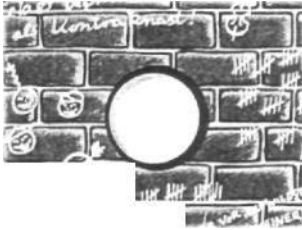
Zeigt der Vokalwürfel das „?“ , darf der Spieler sich frei entscheiden, welchen der fünf Vokale er zur Verschlüsselung nimmt.

Jedem Spieler ist selbst überlassen, in welcher Reihenfolge er die 6 Aufgaben seiner Karte vorliest: Je nachdem, welchen Vokal er würfelt, ist es einfacher oder schwieriger, zunächst die eine statt die andere Aufgabe zu nehmen.

Eine verschlüsselte Aufgabe wird so lange vorgelesen und auf Wunsch durch hilfreiche Gesten unterstützt, bis ein Spieler einen Entschlüsselungsversuch riskiert. Sind alle Aufgaben einer Karte vorgelesen, nimmt der Spieler sich eine neue und legt die alte unter den Stapel.

AAFGABA ARKANNT! GAFahr GABANNT!

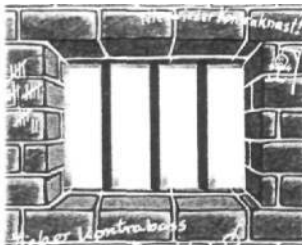
Sobald einer der Mitspieler meint, er hat die gesuchten Worte erkannt, legt er schnellstens einen seiner Spielsteine in das Lösungsloch des Kontraktasts (unter dem Gitterfenster) und sagt die Lösung laut in die Runde.



- Achtung: Nur wer seinen Spielstein im Loch liegen hat, darf die Lösung sagen!

Tut dies ein anderer Spieler, zählt es nicht! Also: Erst ab ins Lösungsloch, dann lösen!

- Hat der Spieler die gesuchte Aufgabe richtig entschlüsselt, darf er einen seiner Spielsteine auf den entsprechenden, freien Vokal eines beliebigen Kontrabasses legen.



- Sagt der Spieler die falsche Lösung, wandert sein Spielstein in den Kontraktast (zwischen die Gitterstäbe). Wie man von dort entkommt, steht weiter unten im Absatz „Kontraktast“.

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und würfelt mit dem Vokalwürfel.



DUU KUNTRUBUSSU

Vie Spieler können auf allen Kontrabässen Spielsteine ablegen, auch wenn sich dort bereits ein fremder Spielstein befindet!

Hat also ein Spieler z. B. auf einem bestimmten Kontrabass bereits „u“ und „o“ belegt, so ist es ratsam für die Mitspieler, einen eigenen Spielstein auf das „i“ des Kontrabasses zu platzieren, sobald einer von ihnen eine Aufgabe mit einem gewürfelten „i“ erfolgreich entschlüsselt. So können sie den Sieg ihres Gegenspielers vielleicht noch verhindern...



Es kommt vor, dass ein Spieler bereits alle seine fünf Spielsteine auf die Kontrabässe verteilt hat, ohne das Spielziel zu erreichen. Dann muss er sich, sobald ein Mitspieler eine Aufgabe vorgelesen hat, schnell entscheiden, welchen seiner Steine er nimmt, um ihn für einen Entschlüsselungsversuch in das Lösungsloch zu legen.

Sind die Vokalfelder eines bestimmten Vokals auf allen Kontrabässen besetzt und eine Aufgabe mit diesem Vokal wird erneut erfolgreich entschlüsselt, darf der Spieler einen der sieben Spielsteine dem jeweiligen Mitspieler zurückgeben und seinen dafür auf das Vokalfeld legen.

DER KENTREKNAST:

Kann ein Spieler nicht oder nur falsch lösen, landet sein Spielstein im Kontraknast.

Er darf ihn jederzeit bei Bedarf wieder von dort befreien: Dafür muss der Spieler eine Aufgabe erfolgreich entschlüsseln und nimmt dann beide Spielsteine - den aus dem Kontraknast befreien und den aus dem Lösungsloch - wieder zu sich. Erst beim nächsten erfolgreichen Lösungsversuch kann er wieder einen Spielstein auf einen der Kontrabässe setzen.

Hat ein Spieler sämtliche 5 Spielsteine im Kontraknast, scheidet er aus und übernimmt ab jetzt für alle Spieler das Vorlesen der Aufgaben.



SPAALANDA

Sobald es einem Spieler gelingt, drei seiner Spielsteine auf einem beliebigen Kontrabass direkt nebeneinander zu platzieren (a-e-i oder e-i-o oder i-o-u), endet das Spiel und dieser Spieler hat gewonnen!

PRIFI-VIRSIIN

Chinesen-Profis können sich an der Profi-Version versuchen: Hier werden nicht nur die Vokale und Umlaute ersetzt, sondern auch noch jedes „r“ durch ein „l“!

Also: **..fotografierender Tourist** wird mit einem gewürfelten „a“ zu **..fata-glafaalandal Taalast**, **„krauses Haar“** wird mit einem gewürfelten „u“ zu **kluusus Huul**.

VEEL SPESS!

G 1999 Ravensburger Spieleverlag



I. Drei Chi-ne-sen mit dem Kon - tra - bass saßen auf der
Stra-ße und er - zähl-ten sich was. Da kam die Po - li - zei, ja, was
ist denn das? Drei Chi-ne-sen mit dem Kon - tra - bass.

- | | |
|------------------------------|-----------------------------------|
| 2. Draa Chanasan mat dam ... | 7. Drau Chaunausaun maut daum ... |
| 3. Dree Chenesen met dem ... | 8. Dreu Cheuneuneun meut deum ... |
| 4. Drii Chinisin mit dim ... | 9. Drei Cheineisein meit deim ... |
| 5. Droo Chonoson mot dom ... | 10. Drää Chänäsän mät däm ... |
| 6. Druu Chunusun mut dum ... | |

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860 • D-88188 Ravensburg