



Shelly, die Muschel

Rätselspaß im Meer

Für 1-4 Kinder ab 5 Jahren

WICHTIG: Schaut euch das Spielmaterial (Rätsel-Karten, Lösungs-Scheibe usw.) noch nicht genauer an! Lest zuerst gemeinsam die Spielanleitung laut vor und führt alle Anweisungen genau aus.

Worum geht's?

Trubel am Meeresgrund! Muschel Shelly hat ihre Perlen verloren und benötigt unbedingt Hilfe. Zum Glück kann sie sich auf ihren Freund Sam, die Schildkröte verlassen, der sofort zur Stelle ist. Die Suche nach den Perlen klingt spannend und so schwimmt er, ohne zu zögern, los. Er entdeckt die Perlen am anderen Ende des Riffs, doch bevor er sie erreicht, versperrt ihm eine Krabbe den Weg und im nächsten Moment ist er umzingelt von wachsamen Meerestiere. „Moment mal, Freundchen! Du willst doch wohl nicht unsere Schätze stehlen?“ Die Krabbe schaut Sam entrüstet an. Damit hat Sam nun wirklich nicht gerechnet. Doch er behält die Ruhe und berichtet von seiner Freundin Shelly. Die Meerestiere haben Verständnis. „Wir geben dir Shellys Perlen zurück.“ Erleichterung breitet sich auf Sams Gesicht aus. „Unter einer Bedingung: Du löst unsere Rätsel!“ Rätsel lösen? Nichts leichter als das! Munter willigt Sam ein.



Sam, die Schildkröte

Die Meerestiere stellen euch vor 6 verschiedene Rätsel-Aufgaben. Versucht alle gemeinsam, die Rätsel zu lösen! Für jedes gelöste Rätsel erhält Sam eine von Shellys Perlen. Worauf wartet ihr? Löst die Rätsel und ergattert die Perlen.



Kevin, die Krabbe

Spielmaterial

- 6 Perlen
- 1 Perlen-Bahn
- 2 Ablagetafeln
„Shelly“ & „Sam“
- 12 seltsame Teile:
 - 3 Kraken-Aufsteller
 - 8 Wasserblasen-Kärtchen
 - 1 Fischschwarm-Mappe
 - 1 Lösungs-Scheibe
- 36 Rätsel-Karten
je 6 für die Rätsel-Aufgaben
grün, blau, rot, gelb, lila und orange



Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel:

Löst alle Teile vorsichtig aus den **Stanztafeln** heraus.
Faltet die **Fischschwarm-Mappe** an der mittigen Falzlinie, sodass die gelbe Seite nach außen zeigt.
Löst die Kreise in den **Ablagetafeln** „Shelly“ und „Sam“ heraus und klappt „Shelly“ wie abgebildet in der Mitte zusammen.
Die **Kraken-Aufsteller** faltet ihr und steckt sie wie abgebildet zusammen.

1. Falten
2. Zusammenstecken



Zuletzt packt ihr die **Rätsel-Karten** aus.

Vor jedem Spiel:

Legt die geöffnete Schachtel, die **Lösungs-Scheibe**, die **seltensamen Teile** sowie die **Pelenbahn**, **Perlen** und die **beiden Ablagetafeln** an den Rand eures Tisches. **Sortiert die Rätsel-Karten** nach ihren Farben in 6 Stapel. Mischt jeden Stapel gründlich. Danach zieht ihr von jedem Stapel eine Karte und legt die **6 gezogenen Karten verdeckt nebeneinander in der Tischmitte bereit**. Wir empfehlen, die erste Runde in der hier abgebildeten Reihenfolge zu spielen. Die restlichen Karten legt ihr zur Seite. Ihr benötigt sie in dieser Spielrunde nicht.



Spielablauf

Ein Spiel läuft über **6 Rätsel-Runden**. Jede der 6 Rätsel-Karten stellt euch vor eine andere Rätsel-Aufgabe. Die **Rätsel-Aufgaben** könnt ihr anhand der **Rätsel-Symbole** und **Kartenfarben** auf der Kartenrückseite erkennen.

Bert, der Blauwal



Folgende Rätsel-Aufgaben gibt es:



Handzeichen-Rätsel (grün)



Wasserblasen-Rätsel (blau)



Korallen-Rätsel (rot)



Fischschwarm-Rätsel (gelb)



Kompass-Rätsel (lila)



Taucherbrillen-Rätsel (orange)

Die ausführliche Erklärung der einzelnen Rätsel-Aufgaben findet ihr ab Seite in dieser Anleitung.



Carli, der Clownfisch

Im Verlauf des Spiels erhaltet ihr für **jedes gelöste Rätsel eine Perle**, die ihr auf eurer Ablage „Sam“ **sammelt**. Die gesammelten Perlen versucht ihr **am Ende der Rätsel-Runde** zu Shelly zurückzubringen. Wie das genau geht, erfahrt ihr auf Seite 5 dieser Anleitung.

Helft mir dabei, Shellys Perlen zu ergattern!



Artem, das
Seepferdchen

Ablauf einer Rätsel-Runde:

Zu Beginn einer Rästel-Runde nehmt ihr eine **Rästel-Karte**, deckt diese auf und löst gemeinsam das Rästel. Die Lösung eines Rästels besteht immer aus **3 verschiedenen Tieren**.





Habt ihr die Lösung gefunden, stellt ihr die 3 „Lösungs-Tiere“ auf der **Lösungs-Scheibe** ein.

Der **äußere Ring der Scheibe** zeigt die 6 verschiedenen Rästel-Aufgaben mit den entsprechenden Rästel-Symbolen und Farben. _____

Auf den **3 inneren Scheiben** sind die 18 Tiere _____ abgebildet. Schaut euch die Farbe und das Rästel-Symbol der aktuellen Rästel-Karte genau an. Dann stellt ihr die 3 „Lösungs-Tiere“ unter dem entsprechenden Rästel-Symbol ein.



Beispiel:

Ihr habt als Lösung für die Rästel-Aufgabe  die Tiere ,  und  gefunden. Diese 3 „Lösungs-Tiere“ stellt ihr nun unter dem entsprechenden Rästel-Symbol auf der Lösungs-Scheibe ein.



Habt ihr die Lösung eingestellt, dreht ihr die Lösungs-Scheibe um.

Auf der Rückseite entdeckt ihr ein kleines Fenster. Hier könnt ihr überprüfen, ob eure Lösung richtig ist.



➔ Ist eure Lösung richtig?

Dann entdeckt ihr auf der Rückseite der Lösungs-Scheibe ein **Häckchen** im Fenster. Als **Belohnung** dürft ihr nun eine der Perlen auf der Ablage-tafel „Sam“ ablegen.





→ Ist eure Lösung falsch?

Dann entdeckt ihr auf der **Rückseite** der **Lösungs-Scheibe** ein **rotes X** im Fenster. Überprüft noch einmal, ob ihr eure Lösung unter dem richtigen Rätsel-Symbol eingestellt habt und alle „Lösungs-Tiere“ stimmen. Entdeckt ihr nach euren Anpassungen immer noch ein rotes X auf der Rückseite, dürft ihr euch in dieser Runde keine Perle nehmen.

Ihr möchtet die Lösung eines Rätsels wissen?

*Die Auflösungen findet ihr auf **Seite 11** in dieser Anleitung.*

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ihr alle 6 Rätsel-Karten gelöst habt. Fröhlich dreht sich Sam im Kreis. „Korallenklasse! Das haben wir wirklich super gemeistert. Jetzt müssen wir die Perlen nur noch sicher zu Shelly bringen.“



Bringt die Perlen zurück zu Shelly:

Vorbereitung:

Legt die Perlenbahn wie abgebildet in die Schachtelunterseite.

Jetzt kann es losgehen:

Nehmt euch eine der gesammelten Perlen von der Ablage „Sam“. Auf der Perlenbahn seht ihr Sam. Auf ihm ist ein kleines Loch, auf dem ihr nun die Perle platziert. Jetzt heißt es Ruhe bewahren und losrollen. Nehmt die Schachtel in die Hand und bewegt die Perle so über die Bahn, dass sie in dem kleinen Loch der Muschel Shelly liegen bleibt. Jede Perle, die ihr bis zu Shelly rollt, dürft ihr von der Perlenbahn nehmen und auf der Ablage „Shelly“ verwahren. Aber Vorsicht: Fällt die Perle in eines der großen Löcher, habt ihr sie leider verloren. Versucht es mit der nächsten Perle noch einmal.

Auf Seite 10 könnt ihr das Ende der Geschichte lesen.

Je nachdem, wie viele Perlen ihr zurückbringen konntet, geht diese etwas anders aus.



Die Rätsel-Aufgaben:



Handzeichen-Rätsel (grün)

„Los geht's!“ Entschlossen verkündet ein freundlicher Rochen: „Das erste Rätsel kann starten. Wir geben dir eine Anzahl vor und du suchst die Tiere, die genauso oft in unserem Riff vorkommen.“

Findet die drei Tierarten, die genau in der vorgegebenen Anzahl vorkommen.

Auf der Rätsel-Karte seht ihr eine Hand. Diese zeigt eine bestimmte Anzahl an Fingern. Könnt ihr die Tiere entdecken, die exakt so oft im Riff vorkommen? So erhaltet ihr eure 3 „Lösungs-Tiere“.

Los geht das bunte Rätselspiel am Meeresgrund!

Rudi, der Rochen



3x



Wasserblasen-Rätsel (blau)

Zusätzlich braucht ihr: 8 Wasserblasen-Kärtchen

Eine aufgeregte Qualle schwimmt auf Sam zu. Sie dreht sich wild im Kreis, sodass um sie herum viele Blubberblasen aufsteigen. In ihren Spiegelungen sind Dinge zu erkennen.

„Wir Quallen sind clever, wir Quallen sind flink, wir lieben da Reimen, das ist unser Ding. Drum lass uns nicht warten und mit dem Reimen starten!“ Findet die gesuchten Reimwörter.

1. Legt die 8 Wasserblasen-Kärtchen vor euch aus. Die Seiten mit den drei Blasen zeigen nach oben.
2. Sprecht nun laut aus, was ihr auf der Rätsel-Karte seht. In diesem Beispiel ist das ein „Haus“. Zu diesem Wort sucht ihr nun drei passende Reimwörter. Schaut euch dazu die 8 Wasserblasen-Kärtchen an und sprecht auch hier laut aus, was zu sehen ist. Auf einem der Kärtchen seht ihr einen „Lolli“, eine „Blase“ und eine „Maus“. Das Wort „Maus“ reimt sich auf „Haus“. Habt ihr einen Reim passend zu eurer Rätsel-Karte gefunden, dreht ihr das Kärtchen um. Dort entdeckt ihr ein Lösungstier. Geht so vor, bis ihr drei Reimwörter und somit 3 „Lösungs-Tiere“ gefunden habt.



Blase



Korallen-Rätsel (rot)

Zusätzlich braucht ihr:
Schachtelober- und unterseite

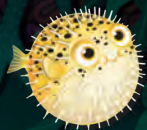
„Psst“ hier drüben. Ein schüchterner Kugelfisch winkt euch heran. Unsere Freunde, die Fische, haben ein Problem. Bei der aufgeregten Suche nach den Perlen haben sie den Weg zu ihren Korallen vergessen. Jetzt schwimmen sie uns quer durch das Riff hinterher ... Könnt ihr ihnen helfen, ihre Korallen wiederzufinden

Findet die drei passenden Fische zu den Korallen.

Auf der Rätselkarte seht ihr eine Koralle. Sie hat 4 unterschiedliche Farben. An dieser leben eigentlich drei Fische. Das Besondere an den Fischen: Sie haben die gleichen 4 Farben wie ihre Koralle. Doch wo haben sie sich versteckt? Schaut euch die Schachtel (Ober- und unterseite) genau an. Hier schwimmen viele der gesuchten bunten Fische.

Findet die drei Fische, die genau die vorgegebenen 4 Farben der Koralle haben.

Jeder Fisch schwimmt neben einem Tier. So findet ihr eure 3 Lösungstiere.



Khalid, der Kugelfisch



Quentin, die Qualle



Sirius, der Seestern



Thaddäus, der Tintenfisch



Gladis, der Orca



Fischschwarm-Rätsel (gelb)

Zusätzlich braucht ihr:
Fischschwarm-Mappe

Plötzlich wird es dunkel um euch herum und ihr hört lautes Plaudern. Ihr seid von einem silbernen Fischschwarm umgeben! Neben euch macht sich ein Einsiedlerkrebs bemerkbar. „Jetzt zeigt mal, wie gut ihr uns schon kennt. Drei von uns verstecken sich mitten im Schwarm!“

Könnt ihr die drei Meerestiere im Schwarm erkennen?

**Wichtig! Dreht die Rätsel-Karte nicht um!
Schaut sie euch nicht an!**

1. Nehmt euch die Fischschwarm-Mappe. Das gelbe Rätsel-Symbol zeigt nach oben.
2. Schiebt die Rätsel-Karte **verdeckt, also mit der Rückseite, auf der das Rätsel-Symbol abgebildet ist, nach oben in die Mappe.**

In dem Loch der Mappe (linke Seite) seht ihr nun den gelben Halbkreis der Rätsel-Karte. **Es ist wichtig**, dass die Karte genau bündig in der Mappe liegt und nichts übersteht.

3. Haltet die Mappe zu und dreht sie um. Überprüft, dass ihr auch auf der Rückseite den gelben Halbkreis in dem Loch seht. Schaut euch den Fischschwarm dann genau an. Könnt ihr in den Lücken drei Meerestiere erkennen?

So findet ihr eure 3 Lösung-Tiere“.

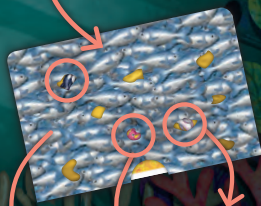
Ihr entdeckt keine drei Tiere? Dann prüft, ob auch alle 9 Lücken in der Fischschwarm-Mappe herausgelöst sind.



Marlin, der Schwertfisch



Pavlo, der Einsiedlerkrebs





Kompass-Rätsel (lila)

Zusätzlich braucht ihr: 3 Kraken-Aufsteller und Schachtelunterseite

„Schaut mal, was ich gefunden habe!“ Stolz streckt der Delphin seine Flosse aus. Er hält einen Kompass.

„Die Kraken und ich haben ein ganz besonderes Rätsel damit hier am Meeresboden für euch vorbereitet.“

Bewegt die drei Kraken richtig über den Meeresboden.

1. In der Schachtelunterseite seht ihr den „Meeresboden“. Er ist in Felder eingeteilt. Auf drei dieser Felder seht ihr Kraken. Das sind ihre „Startpositionen“. Auf diese stellt ihr nun passend die drei Kraken-Aufsteller.

2. Die Kraken wollen sich nun über die Felder des Meeresbodens bewegen. Wie genau, gibt die Rätsel-Karte vor.

3. Auf der Rätsel-Karte sind die gleichen drei Kraken abgebildet. Jeder Krake hält eine bestimmte Anzahl von Muscheln in seinen Armen. Die Muscheln haben unterschiedliche Farben. Jede Muschel-Farbe steht für eine Richtung. Die Richtung könnt ihr auf dem Kompass der Rätsel-Karte ablesen.

4. Bewegt nun nacheinander die drei Kraken entsprechend ihren Muscheln über die Felder des Meeresbodens.

Am Ende bleibt jeder Krake vor einem Meerestier stehen. So erhaltet ihr eure 3 „Lösungs-Tiere“.



Eli, der Delphin



Percy, der Pinzettfisch



Ursula, die Muräne



Ana, der Anglerfisch



Taucherbrillen-Rästel (orange)

„Wisst ihr – ich finde es gar nicht so schlimm, dass ih die Perlen wieder mitnehmt“, verkündet ein Feuerfisc mit hochnäsiger Stimme. Wir haben bereits ganz viele andere Schätze hier im Riff versteckt. Ich bin gespannt, ob ihr diese auch finden könn .

Findet ihr den Schatz, seid ihr euren Lösungstieren nicht mehr fern.

Auf der Rästel-Karte ist das Riff abgebildet. Drum herum schwimmen die Meerestiere in einem Koordinaten-System. Entdeckt ihr den Schatz, von dem der Feuerfisch gesprochen hat? Dann folgt von dort den dunklen Linien nach links, rechts und oben. So findet ihr eure 3 Lösungstiere“.



Yasmin, der Feuerfisch



Ende der Geschichte

0 Perlen

Frech! Noch bevor ihr „Koralle“ sagen könnt, schnappen sich die Meerestiere die Perlen wieder.

„Auf zur nächsten Rästelrunde“, verkündet die Krabbe vergnügt. Versucht es noch einmal und sichert euch die Perlen!

1 Perle

Besser als gar nichts, oder? Das denkt sich auch Sam und schwimmt zurück zu seiner Freundin.

Die kleine Muschel empfängt ihren Freund mit einem Strahlen. Noch mehr als über die Perle freut sie sich, dass Sam sicher zurück ist.

mehr als 1 Perle

Shelly kann es kaum glauben. „Ich habe gar nicht damit gerechnet, meine Perlen wiederzusehen.“ Eine Perle verwahrt sie vorsichtig in ihrem Haus. „Kennst du jemanden, der sich über die anderen freuen würde?“

„Na klar!“ Mit einem Lächeln zwinkert euch Sam zu.

Auflösungen:

Ihr konntet ein Rätsel nicht lösen? Hier könnt ihr die Aufösungen der Rätsel nachschauen.

Auf der Rückseite der jeweiligen Rätsel-Karte entdeckt ihr in der unteren linken Ecke eine Zahl. Unter dieser Zahl und dem passenden Rätsel-Symbol findet ihr hier die Lösung des Rätsels





1: 

2: 

3: 

4: 

5: 

6: 



1: 

2: 

3: 

4: 

5: 

6: 



1: 

2: 

3: 

4: 

5: 

6: 



1: 

2: 

3: 

4: 

5: 

6: 



1: 

2: 

3: 

4: 

5: 

6: 



1: 

2: 

3: 

4: 

5: 

6: 

Unser Rätselspaß im Meer

Wir

... haben mit Sam Shellys Perlen
zurückerobert.

Das coolste Rätsel war:

So viele Perlen haben wir
zurückgebracht:

Diese Tieren kennen wir noch:



Malt oder schreibt auf,
was ihr fantastisches
erlebt habt!

KOSMOS und die Autoren danken allen Testspielerinnen und Testspielern.

Die Autoren:

Inka & Markus Brand leben in Gummersbach. Zusammen haben sie zahlreiche Kinder- und Familienspiele veröffentlicht und viele Preise gewonnen. Natürlich sind sie begeisterte Rätsel- und Live-Escape-Fans.



Illustration & Grafik: Maxine Metzger
Grafik-Logo: Fine Tuning, kreativbunker
Redaktion: Christin Ganasinski
Technische Entwicklung: Monika Schall
EXIT-Konzept: KOSMOS
Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann

© 2026 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Alle Rechte vorbehalten.
Wir behalten uns auch die Nutzung von
uns veröffentlichter Werke für Text- und
Data-Mining im Sinne von §44b UrhG
ausdrücklich vor.

MADE IN GERMANY
Art.-Nr. 685546



Hinweise zum Verpackungsmüll:
<https://www.kosmos.de/disposal>