



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Freiluftwelten

Spielanleitung – kurz erklärt

6–99

SPIELER

ab 7

JAHREN

einfach

EINSTIEG

Freiluftwelten ist ein kreatives Brettspiel für draußen. Ihr formt auf einem blauen Tuch eine Insel aus Naturmaterialien und gestaltet darauf über 5 Runden geheime Kreativaufgaben aus einem Buch. Wer errät, welche Aufgabe die anderen umgesetzt haben, sammelt Punkte.

Spielziel

Ihr baut aus Naturmaterialien geheime Kreativaufgaben und erratet, welche Aufgabe die anderen gestaltet haben. Nach 5 Runden gewinnt, wer die meisten Punkte hat.

Vorbereitung

Sucht euch einen Platz im Freien und sammelt Naturmaterialien. Breitet das blaue Tuch aus und formt darauf aus 2 Materialien eine Insel. Jeder nimmt eine Figur und die Drehtafel in seiner Farbe und stellt den Punktestand auf 00.

So spielt ihr

1. Schlagt das Buch auf der Doppelseite 13/14 auf und wählt gemeinsam eines der 4 Themen.
2. Mischt die 6 Rundenkarten. Jeder zieht eine Karte und liest im Buch die Denkblase, die auf seiner Karte hervorgehoben ist.
3. Jeder gestaltet seine Aufgabe geheim mit Naturmaterialien und markiert sein Werk mit seiner Spielfigur.
4. Sind alle fertig, ordnet jeder auf seiner Drehtafel die Werke der anderen den Denkblasen zu.
5. Reihum stellt jeder seine Figur auf die richtige Denkblase im Buch. Richtige Tipps bringen dem Rater und dem Gestalter je 1 Punkt.
6. Wählt gemeinsam das nächste Thema und beginnt die nächste Runde.

So gewinnt ihr

Nach 5 Runden gewinnt, wer die meisten Punkte auf seiner Drehtafel hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Spielziel

Ihr entwickelt gemeinsam eine Insel aus Naturmaterialien. In jeder der 5 Runden bekommt jeder eine geheime Kreativaufgabe aus dem Buch und setzt sie mit gesammelten Dingen aus der Natur um. Anschließend versucht ihr, die Werke der anderen den richtigen Aufgaben zuzuordnen. Für jede richtige Zuordnung gibt es Punkte, sowohl für den Ratenden als auch für den Gestalter. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Spielmaterial

1 Buch

6 Figuren

6 Drehtafeln

6 Rundenkarten

1 Blaues Tuch

Spielaufbau

- Sucht einen Spielplatz in der Natur aus, etwa Garten, Terrasse, Park, Wald, Strand oder Campingplatz. Bei schlechtem Wetter geht auch die Wohnung.
- Entscheidet, wie ihr sammelt: Entweder holt ihr euch die Naturmaterialien während der einzelnen Kreativaufgaben oder ihr legt vor dem Spiel einen gemeinsamen Vorrat an.
- Sammelt 2 Materialien für die Insel. Sand und Steine eignen sich am besten, alternativ gehen auch Schotter, Kiesel, Muscheln, Holzspäne, Blätter, Holzstücke oder Erde.
- Breitet das blaue Tuch aus und formt darauf aus den beiden Materialien eure Insel.
- Jeder wählt eine Spielerfarbe und nimmt die Figur und die Drehtafel dieser Farbe.
- Stellt den Punktestand auf jeder Drehtafel auf 00.
- Legt die 6 Rundenkarten bereit.
- Übrige Figuren und Drehtafeln kommen zurück in die Schachtel.

Spielbeginn

Ihr öffnet das Buch auf der Doppelseite 13/14 mit dem ersten großflächigen Bild. Rechts stehen 4 Fragen, die zu 4 Themen führen. Ihr wählt gemeinsam ein Thema und blättert zur passenden Seite. Einen festen Startspieler nennt die Quelle nicht.

Spielablauf

Ablauf einer Runde

Das Spiel geht über 5 Runden. Jede Runde folgt demselben Muster: Thema wählen, Aufgaben ziehen, bauen, zuordnen, Punkte vergeben.

Thema wählen

Auf der aufgeschlagenen Doppelseite findet ihr 4 Fragen, die zu 4 Themen führen. Ihr entscheidet gemeinsam, welches Thema ihr spielen wollt. Sobald ihr euch einig seid, blättert ihr zur angegebenen Seite.

Rundenkarten ziehen

- 1 Mischt die 6 Rundenkarten.
- 2 Jeder zieht eine Karte und hält sie geheim.
- 3 Auf jeder Karte sind 6 Denkblasen abgebildet. Eine davon ist weiß hervorgehoben.
- 4 Jeder liest im Buch die Denkblase, die der hervorgehobenen auf seiner Karte entspricht. Das ist seine Kreativaufgabe für diese Runde.

In jeder neuen Runde werden die 6 Rundenkarten wieder gemischt und neu gezogen.

Kreativaufgabe gestalten

Jeder setzt seine Aufgabe mit Naturmaterialien um. Dabei gilt:

- Ihr baut auf der Insel oder direkt auf dem blauen Tuch.
- Ihr stört euch nicht gegenseitig.
- Es gibt kein Zeitlimit. Nehmt euch so viel Zeit, wie ihr braucht.
- Ihr verrätet den anderen nicht, welche Aufgabe ihr baut.
- Ihr stellt eure Spielfigur zu eurem Werk oder baut sie mit ein. So ist jede Gestaltung an einer Spielerfarbe zu erkennen.

Ihr dürft den anderen beim Bauen zusehen. Ihr wisst nur nicht, welche Aufgabe sie gerade umsetzen.

Werke zuordnen

Sobald alle fertig sind, versucht jeder, die Gestaltungen der anderen den Denkblasen im Buch zuzuordnen.

- 1 Schaut euch alle Werke an und lest die Kreativaufgaben im Buch. Die eigene Aufgabe bleibt weiterhin geheim.
- 2 Jeder ordnet für sich jedes Werk einer Denkblase zu.
- 3 Auf der Drehtafel stellt ihr in jeder Denkblase die Spielerfarbe ein, die eurer Meinung nach dazu passt.

Ihr vergebt nur die Farben der Mitspielenden, und jede Farbe genau einmal. Eure eigene Farbe ordnet ihr nicht zu.

Punkte vergeben

Wenn alle ihre Zuordnungen gemacht haben, werden die Werke nacheinander aufgelöst.

- 1 Ihr beginnt mit dem Werk eines Mitspielenden. Dieser setzt seine Figur im Buch auf die Denkblase, die seine Aufgabe war.
- 2 Die anderen prüfen ihre Drehtafel. Wer diese Denkblase richtig zugeordnet hat, bekommt 1 Punkt.
- 3 Der Gestalter bekommt 1 Punkt für jede richtige Zuordnung, die die anderen zu seinem Werk gemacht haben.
- 4 Jeder stellt seine Punkte unten auf der eigenen Drehtafel ein.
- 5 So geht es reihum weiter, bis alle Werke aufgelöst sind.

Nächste Runde

Anhand der 4 Fragen im Buch wählt ihr gemeinsam das nächste Thema. Jeder nimmt seine Spielfigur zurück, und ihr schlagt das gewählte Thema auf. Dann beginnt die nächste Runde mit dem Mischen der Rundenkarten.

Der Spielzug

- 1 Thema für die Runde gemeinsam wählen und im Buch aufschlagen.
- 2 Rundenkarten mischen, eine Karte ziehen und die eigene Kreativaufgabe im Buch lesen.
- 3 Aufgabe geheim mit Naturmaterialien bauen und mit der eigenen Figur markieren.
- 4 Werke der anderen auf der Drehtafel den Denkblasen zuordnen.
- 5 Reihum auflösen: Figur auf die richtige Denkblase setzen, Punkte einstellen.
- 6 Figuren zurücknehmen und nächstes Thema wählen.

Sonderregeln

- Jede Spielerfarbe darf beim Zuordnen nur einmal vergeben werden. Die eigene Farbe wird nicht zugeordnet.
- Beim Bauen gibt es kein Zeitlimit.
- Zuschauen beim Bauen ist erlaubt, die eigene Aufgabe darf aber nicht verraten werden.
- Die Rundenkarten werden vor jeder Runde neu gemischt und neu gezogen.
- Geht respektvoll mit der Umwelt um und stört niemanden in eurer Umgebung.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet nach 5 Runden. Wer dann die meisten Punkte auf seiner Drehtafel hat, gewinnt. Haben mehrere Personen gleich viele Punkte, teilen sie sich den Sieg.

Varianten

- Materialien während der Aufgaben sammeln oder vor dem Spiel einen gemeinsamen Vorrat anlegen. Beides ist laut Quelle zulässig, ihr entscheidet nach dem gewählten Ort.
- Bei schlechtem Wetter könnt ihr auch in der Wohnung spielen.

Tipps

- Baut so, dass die anderen euer Werk der richtigen Denkblase zuordnen können. Ihr bekommt für jede richtige Zuordnung einen Punkt, ein zu rätselhaftes Werk kostet euch also Punkte.
- Lest beim Zuordnen alle 6 Denkblasen im Buch aufmerksam. Jede Farbe darf nur einmal vergeben werden, sicher erkannte Werke schränken die Möglichkeiten für die restlichen ein.
- Nutzt die Zeit beim Bauen. Es gibt kein Limit, und ein klar erkennbares Werk lohnt sich für beide Seiten.
- Beobachtet die anderen beim Bauen. Das ist ausdrücklich erlaubt und hilft beim späteren Zuordnen.

Häufige Fragen

Dürfen wir den anderen beim Bauen zusehen?

Ja. Zuschauen ist ausdrücklich erlaubt. Ihr dürft nur nicht sagen, welche Aufgabe ihr umsetzt.

Gibt es ein Zeitlimit beim Gestalten?

Nein. Jeder nimmt sich so viel Zeit, wie er braucht.

Muss ich meine eigene Farbe auf der Drehtafel auch zuordnen?

Nein. Ihr ordnet nur die Farben eurer Mitspielenden zu, und zwar jede genau einmal.

Wer bekommt Punkte, wenn ein Werk richtig erkannt wird?

Beide Seiten. Wer richtig zugeordnet hat, bekommt 1 Punkt. Der Gestalter bekommt zusätzlich 1 Punkt für jede richtige Zuordnung zu seinem Werk.

Wo darf ich mein Werk bauen?

Auf der Insel oder direkt auf dem blauen Tuch.

Werden die Rundenkarten jede Runde neu gezogen?

Ja. In jeder neuen Runde mischt ihr alle 6 Rundenkarten wieder und zieht neu.

Was passiert bei Gleichstand am Ende?

Mehrere Personen mit gleicher Punktzahl teilen sich den Sieg.

Wie wird das Thema einer Runde bestimmt?

Ihr wählt gemeinsam. Auf der Buchseite stehen 4 Fragen, die zu 4 Themen führen. Sobald ihr euch einig seid, blättert ihr zur entsprechenden Seite.

Müssen wir vor dem Spiel Material sammeln?

Das könnt ihr selbst entscheiden. Entweder sammelt ihr während jeder Kreativaufgabe oder ihr legt vorher einen gemeinsamen Vorrat an.

Informationen zum Spiel

Verlag	Denkriesen
Erscheinungsjahr	2026
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Denkriesen, zuletzt geprüft am 14.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/freiluftwelten/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/freiluftwelten/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 15.09.2026