

691

# STADT LAND FLUSS

T.Nr. 34347



Bei diesem Spiel kommt es darauf an, schnell die richtigen Wörter und Begriffe zu finden.

2—6 Spieler können teilnehmen.

## Spielvorbereitung

Es gibt einen Spielplan. Darauf sind verschiedene Lebensbereiche in Schrift und Bild dargestellt.

Außerdem gibt es ein Buchstabenfeld mit drehbarem Zeiger und — in der Spielschachtel — eine korbähnliche Vertiefung. Über diese wird der blaue Kasten gesetzt.

Jeder Spieler bekommt fünfzehn Chips einer Farbe und eine Kugel der gleichen Farbe.

## Spielverlauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler bestimmt als erster einen Bereich; zum Beispiel: »Berufe«. Er setzt den Pfeil über dem Buchstabenfeld in Bewegung. Der Pfeil stoppt zum Beispiel über dem A. Jeder Spieler versucht schnell einen Beruf mit A zu finden: Automechaniker oder Architekt. Hat ein Spieler ein passendes Wort gefunden, ruft er es laut und wirft gleichzeitig seine Kugel in den Kasten. Der Spieler, der als erster einen Beruf mit A genannt hatte, darf einen seiner Chips auf das Feld »Berufe« legen. Haben mehrere Spieler gleichzeitig ein Wort angesagt, so gewinnt der Spieler, dessen Kugel in der Vertiefung des Korbes liegenblieb. Achtung: Der Wurf wird ungültig, wenn die Kugel in den Korb fällt, bevor die Mitspieler das treffende Wort gehört haben.

Ein Teil der Felder haben einen gelben Grund, das Feld »Malerei« etwa, oder »Sport«. Das Gelb bedeutet: Hier geht es nicht nur um den Namen eines Gemäldes oder um eine Sportart, sondern um alles, was mit »Malerei« oder »Sport« zu tun hat. Also bei »Malerei« auch um Pinsel, Wasserfarbe, Leinwand etc. In den Bereichen, die einen weißen Grund haben, darf dagegen nicht rundum, sondern nur direkt gesucht werden. Bei »Pflanzen« kann man also nur die Namen von Pflanzen nennen — Gänseblümchen oder Apfelbaum etwa — nicht aber Obstmesser oder Dünger. Wer am Ende, wenn alle Felder belegt sind, die meisten Chips auf dem Spielplan hat, ist Sieger.

## Spielvariation

Die Spielweise läßt sich ändern, in den Spielrunden wird **nicht** festgelegt, aus welchem Lebensbereich Wörter gefunden werden sollen.

**Beispiel:** Der Pfeil zeigt den Buchstaben B an. Wer zuerst einen Begriff aus einem beliebigen Bereich gefunden hat (etwa Barsch im Bereich »Fische und Vögel«, oder Bildschirm im Bereich »Fernsehen«), darf einen Chip auflegen. Die übrigen Regeln gelten wie oben.