

Dabei können zwei Fälle eintreten:

1. **Alle richtig?** Hat jeder Mitspieler eine richtige Antwort gegeben, ohne die bereits genannten Begriffe zu wiederholen? Dann dreht ihr die nächste Karte vom Nachziehstapel um.

Tip: Wechselt euch ab, damit jeder einmal Startspieler ist.

2. **Keine Antwort?** Gibt ein Mitspieler eine falsche bzw. gar keine Antwort oder wiederholt er einen bereits genannten Begriff? Dann muss er alle Karten vom Ablagestapel nehmen und vor sich ablegen. Zum Trost darf er die nächste Karte umdrehen und beginnen.

Hinweis: Die Runden solltet ihr zügig durchspielen. Habt ihr das Gefühl, dass ein Mitspieler zu lange überlegt, dann gebt ihm noch 10 Sekunden Zeit. Sein linker Nachbar fängt an, langsam von 10 rückwärts zu zählen.

Spielende:

Ihr spielt so lange, bis nur noch eine Karte auf dem Nachziehstapel liegt. Danach zählt ihr eure Karten. Wer die wenigsten Karten hat, gewinnt.

3. Spielvariante: So viel wie möglich!

(Spieldauer: ca. 30 Min.)

Für diese Variante benötigt ihr zusätzlich Papier und Stift.



Spielziel:

Findet zu verschiedenen Themen so viele Begriffe wie möglich. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Spielvorbereitung:

Stellt die Sanduhr in die Tischmitte. Mischt alle Karten gut und legt sie mit der Buchstaben-seite nach oben als Nachziehstapel dazu. Zieht vier Karten vom Nachziehstapel, deckt sie auf und legt sie für alle gut sichtbar daneben.

Spielverlauf:

Dreht die Sanduhr um. Ihr habt nun 60 Sekunden Zeit. Schreibt zu jedem Thema so viele Begriffe auf, wie euch mit dem vorgegebenen Anfangsbuchstaben einfallen.

Hinweis: Auf manchen Karten sind zwei oder drei Buchstaben abgedruckt. In diesem Fall dürfen eure Begriffe mit jedem der abgebildeten Buchstaben beginnen.

Sobald die Zeit abgelaufen ist, legt ihr den Stift zur Seite und verteilt die Punkte:

1. Für jeden Begriff, den nur ein Spieler aufgeschrieben hat, gibt es **3 Punkte**.
2. Für jeden Begriff, den zwei oder mehrere Spieler notiert haben, gibt es **1 Punkt**.
3. Für jedes Thema, zu dem du keinen Begriff gefunden hast, bekommst du **2 Minuspunkte**.

Notiert die Punkte auf einem Zettel. Anschließend legt ihr die vier offenen Karten auf einen Ablagestapel, zieht vier neue Karten und beginnt eine weitere Runde.

Spielende:

Ihr spielt so lange, bis nur noch zwei Karten auf dem Nachziehstapel liegen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Hinweis: Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad variieren, indem ihr zu Beginn des Spiels weniger oder mehr Karten aufdeckt. Je mehr Karten ihr auslegt, umso schwieriger wird es für euch.

Autor: Meelis Looveer
Lizenz: Goldmerk OÜ
Grafik/Gestaltung: Kreativbunker
Redaktion: Anneli Ganser
Lektorat: Elke Vogel
Herstellung: Brigitte Merkt

Der Autor und der moses. Verlag danken allen Testspielern aus Kempen und Bödefeld für die zahlreichen Spieletests.

© 2015 moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d,
D-47906 Kempen
CH: Dessauer
8045 Zürich
www.moses-verlag.de

Art.-Nr.: 90228

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.



Ring frei für die originelle Stadt-Land-Fluss-Variante! Für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren

Inhalt:

54 Karten, 1 Sanduhr
Papier und Stift werden ebenfalls benötigt.

Smart Guy stemmt den Stadt-Land-Fluss-Klassiker in neue Höhen: einfach, lässig und mit Suchtpotenzial! Die Spieler battlen sich und wollen nur eins: sich den Titel „Smart Guy“ holen. Ein Spiel für Schnelldenker und Vorprescher: Na, welche Süßigkeiten beginnen mit einem ... „B“?



1. Spielvariante: Finde einen Begriff (Spieldauer: ca. 10 Min.)

Spielziel:

Finde als Erster einen passenden Begriff zu einem vorgegebenen Thema. Wer am Ende die meisten Karten hat, gewinnt.

Spielvorbereitung:

Mischt alle Karten und legt sie mit der Buchstabenseite nach oben als Nachziehstapel in die Tischmitte. Die Sanduhr braucht ihr für diese Variante nicht, sie bleibt in der Schachtel.

Spielverlauf:

Ihr spielt alle gleichzeitig. Der älteste Spieler dreht die oberste Karte um und legt sie **für alle gut sichtbar** neben den Nachziehstapel. Die aufgedeckte Karte gibt euch das Thema vor. Ihr müsst dazu einen passenden Begriff finden – und zwar mit dem Anfangsbuchstaben, den die oberste Karte des Nachziehstapels festlegt. Ruft nun so schnell wie möglich eine richtige Lösung in die Runde.

***Hinweis:** Auf manchen Karten sind zwei oder drei Buchstaben abgedruckt. In diesem Fall dürfen eure Begriffe mit jedem der abgebildeten Buchstaben beginnen.*



Ihr könnt dabei auch kreative und überraschende Antworten geben.

Beispiel: Die aufgedeckte Karte gibt euch das Thema „Reiseziele“ vor. Die Karte auf dem Nachziehstapel zeigt die Buchstaben „P/B“. Folgende Antworten wären zum Beispiel richtig: „Paris“, „Brasilien“, „Bukarest“, „Bundesliga-spiel“ usw.

Hast du am schnellsten einen richtigen Begriff laut ausgerufen? Dann bekommst du die Karte, die das Thema vorgibt, als Punkt. Lege sie vor dir ab. Danach drehst du eine neue Karte vom Nachziehstapel um und ihr sucht erneut ganz schnell einen Begriff zum neuen Thema.

Fällt niemandem eine Antwort ein? Dann grübelt nicht zu lange! Dreht einfach die nächste Karte vom Nachziehstapel um und spielt weiter. Dasselbe gilt, wenn ihr euch nicht einigen könnt, wer als Erster die Antwort gegeben hat. Dadurch erhöht ihr automatisch die Anzahl an Karten, die ihr gewinnen könnt. Beim nächsten Mal darf der Schnellste schon zwei Karten vor sich ablegen!

Spielende:

Ihr spielt so lange, bis nur noch eine Karte auf dem Nachziehstapel liegt. Nun zählt jeder seine Karten. Wer die meisten Karten hat, gewinnt.

2. Spielvariante: Bis einer nix mehr weiß! (Spieldauer: ca. 20 Min.)

Spielziel:

Findet reihum zu einem Thema einen Begriff, ohne euch zu wiederholen. Wer die wenigsten Karten hat, gewinnt.

Spielvorbereitung:

Mischt alle Karten und wählt 21 beliebige Karten aus. Die restlichen Karten kommen zur Seite. Legt die ausgewählten Karten mit der Buchstabenseite nach oben als Nachziehstapel in die Tischmitte. Die Sanduhr braucht ihr für diese Variante nicht, sie bleibt in der Schachtel.

Spielverlauf:

Der älteste Spieler dreht die oberste Karte um und legt sie für alle gut sichtbar neben den Nachziehstapel. Die aufgedeckte Karte gibt euch das Thema vor. Ihr müsst dazu einen passenden Begriff finden – und zwar mit einem Anfangsbuchstaben, den die oberste Karte des Nachziehstapels vorgibt.

***Hinweis:** Auf manchen Karten sind zwei oder drei Buchstaben abgedruckt. In diesem Fall dürfen eure Begriffe mit jedem der abgebildeten Buchstaben beginnen.*

Der älteste Spieler beginnt. Bist du am Zug, nennst du einen passenden Begriff zum vorgegebenen Thema. Danach ist dein linker Nachbar an der Reihe. Das macht ihr so lange, bis jeder einmal dran war.

