

STADT LAND ANDERS



Ein kreatives Begriffsspiel für 2 und mehr Spieler ab 8 Jahren
von Peter Neugebauer

SPIELMATERIAL

60 Karten, davon



30 Kategorie-Karten
(1-4 Sterne auf der Rückseite geben den
Schwierigkeitsgrad der Karte an.)



30 doppelseitige Vorgabe-Karten
(17 grüne Vorgaben, 43 blaue)

SPIELVORBEREITUNG

Zieht zunächst 5 **Kategorie-Karten**. Dafür könnt ihr alle Karten verwenden oder aber die Partie an euren gewünschten Schwierigkeitsgrad anpassen. Für eine einfache Partie wählt nur Karten mit 1 Stern. Für eine größere Herausforderung fügt je nach Wunsch Karten mit 2 oder gar 3 Sternen hinzu. (Es gibt nur 1 Karte mit 4 Sternen, sie stellt eine besondere Herausforderung dar.)

Jeder von euch benötigt nun **Zettel und Stift**. Legt den Zettel im Querformat vor euch ab. Erstellt darauf eine Tabelle mit den soeben gewählten Kategorien:

Vorgabe	Stadt	Land	Musik	Name	Tier	Punkte

Nehmt nun die **Vorgabe-Karten**. Von diesen gibt es **2 Typen**: Die Vorgaben der **grünen** Karten drehen sich um **Buchstaben**, die der **blauen** Karten fordern **kreativere Lösungen**, stehen für das „anders“ im Titel. Ihr könnt somit entscheiden, ob ihr nur mit grünen oder blauen Vorgaben spielen wollt oder ob ihr euch einer bunten Mischung aus Vorgaben stellen wollt. Mischt die Vorgabe-Karten und legt sie als Stapel in die Tischmitte. Nun kann es losgehen.

SPIELABLAUF

Stadt-Land-anders wird in Runden gespielt. **Zieht** zu Beginn einer jeden Runde eine zufällige **Vorgabe-Karte aus dem Stapel heraus**. Lest sie laut vor und legt sie danach in die Schachtel zurück. **Notiert** euch alle die **Vorgabe** auf eurem Zettel in der ersten Spalte und beginnt sofort die Runde.

Versucht gemäß der Vorgabe **zu jeder Kategorie 1** passenden **Begriff zu finden**. Notiert diese in eurer Tabelle. Für die Begriffe gelten folgende Regeln:

1. Als Vokale gelten neben A, E, I, O, U auch Ä, Ö und Ü.
2. Die Begriffe dürfen sowohl in der Einzahl als auch in der Mehrzahl notiert werden.
3. Die Kategorien dürfen interpretiert werden. Kreative Lösungen, die kurz begründet werden, sind gültig.

Beispiel: In der Kategorie „Berg/Gebirge“ ist „Goldader“ ein gültiger Begriff für die Vorgabe „Gold“. Es muss also kein Name eines Berges oder Gebirges genannt werden.

4. Lösungsbegriffe verschiedener Kategorien müssen sich unterscheiden, auch wenn die Kategorien ähnlich sind.

Beispiel: Sind sowohl die Kategorien „Comic“ als auch „Film/TV“ im Spiel, darf „Superman“ nicht für beide Kategorien verwendet werden, obwohl es über ihn Comics und Filme gibt.

5. Lösungsbegriffe, die während eines Spiels einmal genannt wurden, dürfen im späteren Verlauf kein zweites Mal, auch nicht von einem anderen Spieler, verwendet werden.

Weitere Beispiele für gültige und ungültige Begriffe findet ihr im Anhang.

RUNDENENDE UND WERTUNG

Eine Runde kann auf 2 Arten enden:

1. Du hast **für alle Kategorien einen Begriff notiert**. Dann rufst du laut „Stopp und Aus!“.
2. Du hast noch **nicht alle Kategorien** (aber zumindest 2) ausgefüllt und glaubst, dass du keine weiteren Lösungen mehr findest, dann rufst du laut „Stopp und 1!“. Du darfst nun keine weiteren Begriffe notieren. Stattdessen zählst du leise im Sekundentakt bis 10 (und klopfst dabei mit dem Finger auf den Tisch). Bei 10 angekommen rufst du laut „Stopp und Aus!“.

In beiden Fällen endet mit „Aus!“ die Runde. Ein Begriff, den ihr gerade schreibt, dürft ihr zu Ende notieren.

Lest nun in jeder Kategorie die Begriffe vor. Sollte ein Begriff von euch nicht akzeptiert werden, muss der Spieler ihn streichen. Dabei solltet ihr großzügig, aber nicht beliebig urteilen. Kreativität, im Besonderen schlüssig erklärte, soll belohnt werden. Könnt ihr euch nicht einigen, ob ein Wort gültig oder ungültig ist, stimmt in einer Form eurer Wahl darüber ab.

Vergebt dann Punkte wie folgt:

- Für Begriffe, die andere Mitspieler ebenfalls notiert haben, erhaltet ihr 1 Punkt.
- Für Begriffe, die ihr als Einziger notiert habt, bekommt ihr 2 Punkte.
- Je 1 Extrapunkt streicht ihr für jede Lücke ein, die Mitspieler in ihrer Kategorie-Spalte haben, wenn ihr selber dort einen Begriff notiert habt.

Jeder von euch zählt abschließend seine erreichten Punkte zusammen und notiert sie in der Spalte „Punkte“. Und schon könnt ihr die nächste Runde mit einer neuen Vorgabe beginnen.

SPIELLENDE

Das Spiel endet nach 5 Runden (kurzes Spiel), 7 Runden (normales Spiel) oder 9 Runden (langes Spiel).

Nach der letzten Runde zählt ihr eure Punkte aus den einzelnen Runden zusammen. Wer die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt. Bei einem Unentschieden spielt eine weitere Runde.

VARIANTEN

Neben der Wahl des Schwierigkeitsgrades der gewählten Kategorien und der verwendeten Vorgaben gibt es weitere Möglichkeiten, um das Spiel abzuwandeln, so dass jeder das Spiel den eigenen Bedürfnissen anpassen kann:

Erhöhung der Anforderung

Spielt mit 6 oder 7 Kategorien anstatt mit 5.

Spielt mit der Kategorie „Teekesselchen“. Diese Kategorie verlangt, dass ihr einen Begriff mit mehreren Bedeutungen zur jeweiligen Vorgabe findet (z.B. „Arm“, „Fall“, „Kiefer“ oder „Schloss“).

Kreativspiel

Diese Variante ist besonders in größeren Runden (ab 4 Spielern) geeignet. Vergebt nach der üblichen Wertung **in jeder Kategorie** zusätzlich **Kreativpunkte**. Das geht so: Jeder streckt seinen Zeigefinger nach oben und auf Kommando zeigt jeder mit seinem Finger auf einen Mitspieler (nicht auf sich selbst). Ihr wertet damit, welche Begriffe der Mitspieler in euren Augen besonders gut/kreativ sind. Ihr bekommt dann zusätzlich die Anzahl der Finger, die auf euch zeigen, als Punkte notiert. (Fügt hierzu nach der letzten Kategorie eine zusätzliche Spalte für diese Punkte ein.)

ANHANG

Vorgabe „2“, Kategorie „Stadt“

Gültige Begriffe:

„Los Angeles“, weil es aus zwei Wörtern besteht

„Istanbul“, weil es auf zwei Kontinenten liegt

„Frankfurt“, weil es in Deutschland Frankfurt am Main und Frankfurt an der Oder gibt und beide sehr bekannt sind

Ungültige Begriffe: „Hamburg“, weil es aus zwei Silben besteht – das ist zu beliebig!

Vorgabe „Lied“, Kategorie „Weltall“

Gültiger Begriff:

„Fred vom Jupiter“
Ungültiger Begriff: Die „Star Wars-Melodie“, weil es per se kein Lied ist

Vorgabe „Tag“, Kategorie „Tier“

Gültige Begriffe:

„Hahn“ oder „Lerche“, weil beide den Tag begrüßen; Tagpfauenauge

Ungültige Begriffe: „Schwein“ oder „Kuh“, weil sie tagaktiv sind, ist zu beliebig!

Vorgabe „süß“, Kategorie „Fahrzeug“

Gültige Begriffe:

„Rosinenbomber“,

„Eiswagen“

Vorgabe „Weihnachten“, Kategorie „Schule“

Gültiger Begriff:

„Weihnachtsbaumschule“

Vorgabe „weich“, Kategorie „Fluss/ Gewässer“

Gültiger Begriff:

„Weichsel“

IMPRESSUM

Autor: Peter Neugebauer · Schachtellayout basierend auf dem Grunddesign von Hans-Georg Schneider

Grafikdesign: Fiore GmbH, www.fiore-gmbh.de · Realisation: Klaus Ottmaier

© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten.

Für meine Mutter, von der ich das Spiel-Gen habe.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele