

## Città – Nazione – Fiume

**I** La caccia ai termini difficoltosa per 2-10 partecipanti dai 7 anni in su

### Contenuto

• 1 roulette a lettere • 1 blocchetto di carta • 1 foglietto con le regole del gioco

### Scopo del gioco

Vince chi riuscirà a trovare il più veloce possibile delle parole con le giuste iniziali per i termini prestabiliti e avrà quindi ottenuto il maggior punteggio.

### Preparativi

Ogni giocatore riceve un foglio del blocchetto. Sul davanti e sul retro del foglio sono annotati vari termini generici. Nell'ultima colonna, che è libera, vi è posto per un termine generico qualsiasi (p.es. »nella fattoria«, »personaggio famoso«, »veicolo«, »vestiario«, »musica«, »il nostro corpo«, »attrezzo« ecc.) sul quale dovranno accordarsi i giocatori e che infine viene annotato sul foglio di ogni partecipante.

I giocatori stabiliscono tutti insieme quante partite (lettere) vorranno giocare oppure quale punteggio servirà per arrivare alla vittoria.

### Svolgimento

Inizia il giocatore che sarà il prossimo a compiere gli anni. Con l'aiuto del roulette a lettere stabilirà una lettera iniziale che varrà per ogni termine generico e per tutti i giocatori. Per fare ciò, egli deve girare la roulette con slancio affinché la pallina inizi a roteare. Poi posa la roulette sul tavolo e attende su quale lettera si fermerà la pallina. Infine tutti cercano contemporaneamente e il più veloce possibile un termine con l'iniziale appena stabilita per ogni termine generico e l'appuntano nella colonna corrispondente. Chi avrà appuntato un termine in ogni colonna grida »STOP«. Tutti gli altri giocatori dovranno quindi immediatamente smettere di scrivere.

### Valutazione

Adesso si contano i punti! Per fare ciò, i giocatori leggono uno dopo l'altro i termini da loro trovati. Si inizia dal giocatore che ha gridato »STOP«.

#### Vengono assegnati i seguenti punteggi:

- termine che è stato appuntato da più partecipanti **5 punti**
- termine che è stato appuntato da un solo partecipante **10 punti**
- l'unico partecipante ad aver appuntato un termine per il rispettivo termine generico (tutti gli altri hanno appuntato un termine sbagliato oppure niente) **20 punti**

5

Per termini sbagliati o mancanti non si ottiene nessun punto.

Il prossimo giocatore in senso orario stabilisce la lettera iniziale per la prossima partita, sempre con la roulette a lettere. Se dovesse riapparire una lettera già giocata, si gira nuovamente per ottenere una nuova lettera (v. anche la variante 2).

### Fine del gioco

Vince chi avrà raggiunto per primo il punteggio prestabilito oppure chi avrà raggiunto il maggior punteggio.

### Varianti

Ogni giocatore deve anche saper spiegare risp. associare i termini da lui appuntati. Deve pes. sapere in quale nazione si trova la città da lui menzionata. Se non lo sa, ottiene 10 punti penali!

Se riappare una lettera già giocata, si gioca ugualmente con essa. Ma bisogna trovare termini diversi dalla partita precedente. Se un termine viene comunque appuntato di nuovo, il rispettivo giocatore ottiene 10 punti penali!

Per rendere il gioco un pò più difficile, si possono anche limitare i singoli termini generici. Basta allora trovare p.es. una NAZIONE in Europa, un FIUME in Italia o un ANIMALE feroce.

Fin quando nessuno avrà gridato »STOP«, i giocatori possono appuntare anche più termini per ogni termine generico. I punti verranno poi assegnati come al solito.



città nazione fiume animale lavoro nome



pianta sport mobilio scuola generi alimentari

© Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 47 04 37  
D-12313 Berlin  
www.schmidtspiele.de  
www.gamemob.de



6

## D Stadt Land Fluss

Das knifflige Begriffesuchen für 2–10 Spieler ab 7 Jahren

### Inhalt

1 Buchstaben-Roulette • 1 Spielblock • 1 Spielanleitung

### Ziel des Spiels

Gewonnen hat, wer zu allen vorgegebenen Begriffen möglichst schnell Wörter mit den passenden Anfangsbuchstaben findet und dabei die meisten Punkte sammelt.

### Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält ein Blatt vom Spielblock. Auf der Vorder- und Rückseite des Blattes sind mehrere Oberbegriffe eingetragen. In der letzten freien Spalte ist Platz für einen beliebigen Oberbegriff (z. B. »auf dem Bauernhof«, »berühmte Person«, »Fahrzeug«, »Kleidung«, »Musik«, »unser Körper«, »Werkzeug« usw.), über den sich die Spieler einigen sollten und der dann bei allen eingetragen wird.

Alle Spieler legen zusammen fest, wie viele Runden (Buchstaben) gespielt werden oder welche Punktzahl für den Sieg erreicht werden muss.

### Spielverlauf

Der Spieler, der als nächstes Geburtstag hat, beginnt. Mit Hilfe des Buchstaben-Roulettes ermittelt er einen Anfangsbuchstaben, der für alle Oberbegriffe bei allen Spielern gilt. Dazu dreht er das Buchstaben-Roulette schwungvoll, so dass dabei die Kugel ins Rollen kommt. Dann legt er das Roulett auf den Tisch und wartet ab, bei welchem Buchstaben die Kugel liegen bleibt. Nun suchen alle Spieler gleichzeitig und möglichst schnell für die Oberbegriffe Wörter mit dem ermittelten Anfangsbuchstaben und tragen diese in die dafür vorgesehenen Spalten ein. Wer in alle Felder einen Begriff eingetragen hat, ruft »HALT«. Alle anderen Spieler müssen dann sofort aufhören zu schreiben.

### Wertung

Jetzt geht's ans Punkte zählen! Dazu lesen die Spieler reihum ihre Begriffe vor. Der Spieler, der »HALT« gerufen hat, beginnt.

1

**Folgende Punkte werden vergeben:**

- Begriff, den mehrere Spieler aufgeschrieben haben **5 Punkte**
- Begriff, den nur ein Spieler aufgeschrieben hat **10 Punkte**
- Als einziger einen Begriff zu dem entsprechenden Oberbegriff gefunden (alle anderen haben keinen oder einen falschen Eintrag) **20 Punkte**

Falsche oder fehlende Wörter bringen keine Punkte ein.

Den Anfangsbuchstaben für die nächste Runde ermittelt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler. Sollte ein bereits gespielter Buchstabe erneut erscheinen, dreht man das Buchstaben-Roulette nochmal, um einen neuen Buchstaben zu erhalten (siehe auch Variante 2).

**Spielende**

Sieger ist, wer zuerst die festgesetzte Punktzahl erreicht hat bzw. wer die meisten Punkte sammeln konnte.

**Varianten**

Jeder Spieler muss in der Lage sein, die von ihm gewählten Begriffe auch erklären bzw. zuordnen zu können. So muss er z. B. wissen, in welchem Land eine von ihm genannte Stadt liegt. Weiß er das nicht, so erhält er 10 Minuspunkte!

Wenn ein bereits gespielter Buchstabe erneut erscheint, wird mit ihm gespielt. Aber es müssen andere Begriffe als in der vorhergehenden Runde verwendet werden. Wird ein Begriff trotzdem nochmals genannt, gibt es 10 Minuspunkte!

Um es etwas schwieriger zu machen, können die einzelnen Oberbegriffe auch eingeschränkt werden. Dann muss man z. B. ein LAND aus Europa, einen FLUSS aus Deutschland oder ein RaubTIER finden.

Solange noch kein Spieler »HALT« gerufen hat, können die Spieler pro Oberbegriff auch mehrere Begriffe aufschreiben. Die Punktzahl wird bei der Wertung wie gewohnt errechnet.

2

**F**

**Le petit bac**

L'amusante course aux mots  
pour 2 à 10 joueurs à partir de 7 ans

**Contenu**

- 1 roulette de lettres • 1 bloc-notes • Les règles du jeu

**But du jeu**

Les joueurs essaient de trouver, pour chaque catégorie donnée, des mots commençant par une certaine lettre, et ce le plus rapidement possible, afin de gagner le plus de points.

**Les préparatifs**

Chaque joueur reçoit une feuille du bloc-notes. Sur le recto et le verso de la feuille figurent plusieurs termes génériques. Dans la dernière colonne, qui est libre, on peut inscrire un terme générique quelconque (par exemple « À la ferme », « Célébrité », « Véhicule », « Vêtement », « Musique », « Notre corps », « Outils », et ainsi de suite), sur laquelle les joueurs se sont mis d'accord et qui figurera sur la feuille de chaque joueur.

Les joueurs déterminent tous ensemble combien de manches (c'est à dire de lettres) ils veulent jouer ou quel nombre de points on doit atteindre pour gagner.

**Déroulement du jeu**

Le joueur dont la date d'anniversaire est la plus proche commence. À l'aide de la roulette de lettres, il détermine une première lettre qui vaut pour tous les termes génériques et pour chaque joueur. Il tourne pour cela la roulette de lettres de manière à ce que la boule commence à rouler.

Ensuite, il place la roulette sur la table et attend jusqu'à ce que la boule s'arrête sur l'une des lettres. Maintenant, tous les joueurs cherchent simultanément et le plus rapidement possible des mots qui commencent par cette lettre et qui correspondent aux termes génériques. On inscrit les mots qu'on a trouvés dans les colonnes prévues à cet effet. Une fois qu'on a trouvé un mot pour chacune des catégories, on s'écrie : « **STOP!** ». À cet instant, tous les autres joueurs doivent immédiatement cesser d'écrire.

**Évaluation**

Maintenant, on compte les points. À cette fin, on lit à tour de rôle ses mots aux autres joueurs. Le joueur qui a dit « Stop! » commence.

3

**Voici comment on compte les points :**

- Mot que plusieurs joueurs ont noté **5 points**
- Mot qu'un seul joueur a noté **10 points**
- Si on est le seul à avoir trouvé un mot pour un terme générique précis (tous les autres n'ont pas de mot ou ont un mot qui ne convient pas) **20 points**

Les cases non remplies et les mots qui ne conviennent pas ne rapportent pas de points.

Le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, détermine maintenant la première lettre pour la manche suivante. Si la roulette s'arrête sur une lettre que les joueurs ont déjà utilisée, on tourne la roulette encore une fois pour déterminer une nouvelle lettre (voir aussi la variante 2).

**Fin de la partie**

Le premier à atteindre un nombre de points déterminé ou à ramasser le plus de points gagne la partie.

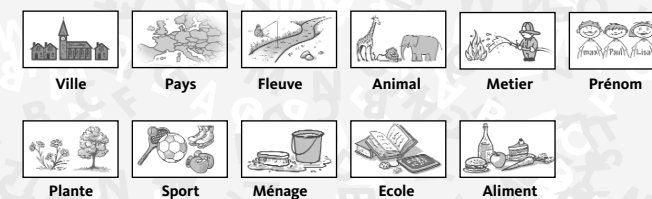
**Des variantes**

Chaque joueur doit être en mesure d'expliquer les mots qu'il a choisis. On doit donc savoir par exemple dans quel pays se trouve la ville qu'on a notée. Si on ne le sait pas, on reçoit 10 points négatifs !

Si la roulette s'arrête sur une lettre que les joueurs ont déjà utilisée, on joue quand même cette manche avec cette lettre. Mais cette fois-ci, les joueurs doivent trouver d'autres mots que dans la manche précédente. Si un joueur réinscrit quand même le même mot, il reçoit 10 points négatifs !

Pour rendre la partie encore plus difficile, on peut limiter quelques-uns des termes génériques. Maintenant, on doit donc par exemple trouver un PAYS européen, une RIVIÈRE en France ou un fauve au lieu d'un ANIMAL en général.

Aussi longtemps qu'aucun joueur n'a pas dit « Stop! », les joueurs peuvent aussi noter plusieurs mots par terme générique. On compte les points selon les règles détaillées ci-dessus.



4