

Stadt, Land, Fluss

Stadt, Land, Fluss – regional auch *Stadt, Name, Land* und ähnliche Varianten – ist der Name eines Schreib-, Wissens- und Quizspiels.

Inhaltsverzeichnis

Geschichte

Beschreibung

- Voraussetzungen

- Grundregeln

- Wertung

- Lösungsmöglichkeiten

Adaptionen

Markenrechtsstreit

Siehe auch

Weblinks

Einzelnachweise

Geschichte

Das Entstehungsjahr dieses Spiels ist unbekannt. Sicher ist, dass es bereits Ende des 19. Jahrhunderts bei privat unterrichteten Zöglingen gespielt wurde. Von dort zog es immer größere Kreise und fand auch in Gruppenstunden von kirchlichen und politischen Organisationen Anklang. Schüler spielten es hauptsächlich in der Freizeit. Bis es in den Schulunterricht Einzug hielt, musste erst ein anderes Verständnis von Unterricht in den Lehrplänen stattfinden. Heutzutage findet man es als Anregung in vielen Sprach- und Sachkundebüchern

Beschreibung

Voraussetzungen

Zu diesem Spiel benötigt man pro Teilnehmer lediglich ein Blatt Papier und einen Schreibstift. Die Teilnehmeranzahl ist beliebig, zeitweise spielen ganze Schulklassen. Die Mitspieler sollten sowohl das Alphabet beherrschen als auch ein wenig an Geographie interessiert sein. Letzteres ist jedoch nicht unbedingt Voraussetzung.

Grundregeln

Die Teilnehmer einigen sich gemeinsam auf ein Grundschema. Hier sind dem Einfallsreichtum kaum Grenzen gesetzt. Üblich sind wenigstens drei Bereiche (Stadt, Land, Fluss), das Spiel kann aber auch sieben und mehr Kategorien umfassen. Das folgende Beispiel zeigt eine gebräuchliche Zusammenstellung; es lassen sich aber auch andere Kategorien benutzen, wie Instrument, Firma, Prominenter, Straßen- oder Haltestellenname usw

Beispiel-Schema

Stadt	Land	Fluss	Name	Pflanze	Beruf	Tier
Duisburg	Dänemark	Donau	Dieter	Dahlie	Dreher	Dachs
...						

Dieses Schema trägt jeder Mitspieler auf seinem Blatt ein. Nun wird der Buchstabe ermittelt, mit dem alle zu suchenden Begriffe beginnen müssen. Dies geschieht entweder abwechselnd, indem einer leise das Alphabet aufsagt und ein anderer „Stop“ ruft, oder aber, um Mogeleyen vorzubeugen, indem man mit dem Bleistift auf ein beschriebenes Papier *blind* einsticht. Jetzt beginnen alle zu schreiben. Wer zuerst fertig ist, gibt dies laut kund. Alle müssen nun das Schreiben beenden. Alternativ wird im Vorfeld eine feste Zeitdauer festgelegt.

Wertung

Hier gibt es unterschiedliche Vorstellungen. Allen dürfte aber gemein sein, dass Worte, die beim jetzt stattfindenden Vorlesen und Vergleichen nur einmal vorhanden sind, mehr Punkte bringen als mehrfach vorhandene, so genannte *Doubletten*. Häufig anzutreffen ist auch die Regel, dass es Bonuspunkte gibt, sollte ein Spieler in einer Kategorie als einziger eine richtige Antwort haben. Sieger ist, wer nach einer vereinbarten Rundenzahl die meisten Punkte gesammelt hat.

Lösungsmöglichkeiten

In der klassischen Variante (Stadt, Land, Fluss, Name, Beruf, (Tier), Pflanze) können bei vorheriger Genehmigung auch internationale und wissenschaftliche Schreibweisen verwendet werden, wobei manche Lösungen jedoch ohne ein Nachschlagewerk schwer zu beweisen sind.

Welche Lösungen erlaubt sind, sollte vor dem Spiel unter allen Teilnehmern abgesprochen werden; zum Beispiel ob Fremdwörter („Xenophidia“ als Tier), Dialekt („Blaukraut“ als Pflanze), internationale Schreibweisen („Zambesi“ als Fluss) oder Abkürzungen („USA“ als Land) bzw. Kurzformen („Waldi“ als Name) erlaubt sind. Auch das Abkürzen an sich sollte vorher besprochen werden, zum Beispiel ob eine Mindestanzahl Buchstaben geschrieben werden muss, ob zumindest das Feld in voller Breite ausgefüllt werden muss oder ob das Abkürzen generell verboten ist.

Außerdem sollte Einigkeit darüber herrschen, wie genau die Bereiche auszulegen sind, um Streit zu vermeiden. So sollte im Vorhinein festgelegt werden, ob unter *Land* nur unabhängige Staaten genannt werden dürfen (z. B. Niederlande, Vereinigtes Königreich) oder die Auslegung weniger eng erfolgen soll (z. B. Holland, England, Sauerland, Lummerland). Analog sollte etwa geklärt werden, ob die Rubrik *Stadt* nur echte Städte mit Stadtrecht einschließt oder ob auch Gemeinden erlaubt sind, ob auch kleine Bäche als Flüsse anerkannt werden usw

Idealerweise sollten Nachschlagewerke verfügbar sein, um in strittigen Fällen entscheiden zu können. Spielen größere Gruppen dieses Spiel, so kann es nicht schaden, wenn reihum ein Spieler aussetzt und als Schiedsrichter fungiert oder generell ein besonders fähiger und als neutral geltender Spieler hierzu ernannt wird.

Im Internet kursieren Komplettlösungen, die bei exotischen Buchstaben (Q, X, Y) auf Fremdsprachen zurückgreifen, um die Lücken komplett zu füllen. Im Deutschen ist es nicht möglich, beim oben genannten Beispielschema alle 182 Lücken zu füllen (7 Gruppen à 26 Buchstaben), da es keine Staaten gibt, die mit Q, X und Y beginnen. Wenn man aber hier behelfsmäßig auch Bundesstaaten und Territorien gelten lässt, ist es möglich (z. B. Québec, Xinjiang, Yorkshire).

Adaptionen

- Von Oktober 1990 bis September 1991 moderierte Viktor Worms auf Tele 5 die Sendung Stadt Land Fluß, die an das Spiel angelehnt war
- Die beiden Kabarettisten Christoph Grisse und Dirk Stermann spielen in ihrer wöchentlichen Show Salon Helga des österreichischen Radiosenders FM4 mit einem live zugeschalteten Hörer gelegentlich eine Abwandlung

des Spiels, die sie als *Stadt, Land, Scheidungsgrund* bezeichnen und die aus gewollt kuriosen, tagespolitischen Fragestellungen besteht.

- Seit dem 30. Januar 2012 strahlt RTL II die Sendung *Stadt, Land...* aus. In der Sendung, die es ausschließlich im Promi-Spezial gibt, werden die weiteren vier Kategorien in jeder der zwei Runden neu vorgegeben und nur ein Buchstabe damit gespielt. Da es sich um eine Comedysendung handelt, zielen die Kategorien *wachsen, an denen man schrauben kann* oder *sichere Zeichen für Metrosexualität* darauf ab, humorvolle Antworten zu produzieren. Ebenfalls Teil des Comedyfaktors ist, dass Kandidaten wenig sinnvolle und doppelte Antworten erklären können, um doch noch volle Punkte zu erhalten.^[1]

Markenrechtsstreit

Ein großer deutscher Spieleverlag versuchte 2012 und 2013 Markenrechte an *Stadt, Land, Fluss* durchzusetzen. Das Landgericht Berlin hat mit dem Urteil vom 4. April 2013 die Klage abgewiesen.^[2] In der Berufungsverhandlung hat das Kammergericht Berlin die Berufung ebenfalls abgewiesen und die Revision nicht zugelassen.^[3] Beide Gerichte haben gleichlautend festgestellt, dass *Stadt, Land, Fluss* ein seit Generationen gespielter Spieleklassiker ist, an dem niemand die Markenrechte erhalten kann.

Siehe auch

- Liste von Spielen

Weblinks

 **Wikibooks: Spiele: Stadt-Land-Fluss** – Lern- und Lehrmaterialien

Einzelnachweise

1. rtl2.de (<http://www.rtl2.de/90577.html>)
2. Urteil des LG Berlin vom 4. April 2013, (PDF), abgerufen am 28. Dezember 2013, Link ungültig am 24. Februar 2014.
3. Urteil des KG Berlin vom 1. November 2013 (<http://www.telemedicus.info/urteile/Marken-und-Namensrecht/1464-KG-Berlin-Az-5-U-6813-Markenmaessige-Benutzung-durch-App-Name-Stadt,-Land,-Fluss.html>), abgerufen am 13. März 2015

Abgerufen von https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Stadt,_Land,_Fluss&oldid=178261827

Diese Seite wurde zuletzt am 12. Juni 2018 um 23:30 Uhr bearbeitet.

Der Text ist unter der Lizenz „Creative Commons Attribution/Share Alike“ verfügbar; Informationen zu den Urhebern und zum Lizenzstatus eingebundener Mediendateien (etwa Bilder oder Videos) können im Regelfall durch Anklicken dieser abgerufen werden. Möglicherweise unterliegen die Inhalte jeweils zusätzlichen Bedingungen. Durch die Nutzung dieser Website erklären Sie sich mit den Nutzungsbedingungen und der Datenschutzrichtlinie einverstanden. Wikipedia® ist eine eingetragene Marke der Wikimedia Foundation Inc.