

ERLAUBTE UND NICHT ERLAUBTE WÖRTER

Erlaubt sind alle Substantive der deutschen Sprache, die im Duden oder in einem ähnlichen Nachschlagewerk zu finden sind. Fremdwörter und Abkürzungen, die zum normalen Sprachgebrauch der Spieler gehören, sowie Eigennamen (wie „Mount Everest“ oder „Eiffelturm“) sind ebenfalls zulässig.

Beispiel: Kategorie „Land“, Buchstabe „U“: USA ✓
„USA“ ist zwar kein deutsches Wort, da die Abkürzung aber bekannt ist und dem allgemeinen Sprachgebrauch entspricht, ist sie erlaubt.

Darüber hinaus dürft ihr euch selbstverständlich auf weitere erlaubte Wörter (wie beispielsweise englische Substantive) einigen.

BEISPIELE FÜR EINIGE KATEGORIEN

In der Küche / Im Bad / In der Schule / Im Keller: In diesen Kategorien könnt ihr alle Begriffe für Gegenstände verwenden, die in den jeweiligen Räumen oder Gebäuden zu finden sind. So zum Beispiel „Herd“ für „In der Küche“, „Zahnbürste“ für „Im Bad“, „Tafel“ für „In der Schule“ oder „Fahrräder“ für „Im Keller“.

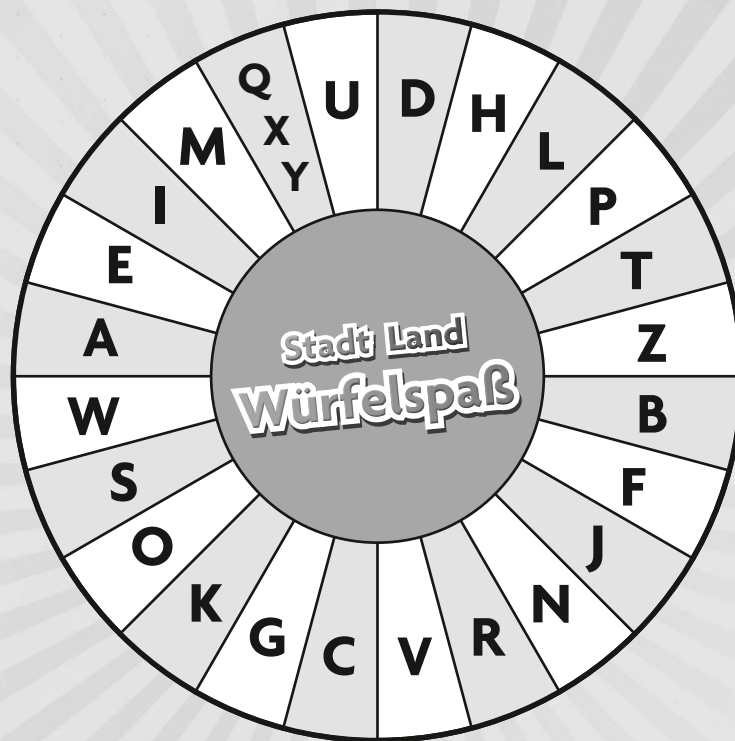
Marke: Hier könnt ihr bekannte Markennamen nennen, wie zum Beispiel Handy-, Kleidungs- und Automarken oder Spielmarken wie Kosmos.

Promi: Hier dürft ihr Namen lebender berühmter Persönlichkeiten aufschreiben, zum Beispiel Schauspieler, Musiker oder Politiker. Macht am besten vor dem Spiel aus, ob auch historische berühmte Persönlichkeiten wie zum Beispiel „Caesar“ genannt werden dürfen.

Hobby: In dieser Kategorie dürft ihr alle möglichen Hobbys nennen, wie „Radfahren“ oder „Malen“.

Spielzeug: Hier könnt ihr sowohl Kinderspielzeuge wie „Puppe“ nennen als auch Brettspiele wie „Schach“.

BUCHSTABENKREIS



© 2019 Franckh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de

Art.-Nr.: 711467

Stadt Land Würfelspaß

Klaus Kreowski

SPIELMATERIAL

- 5 farbige Wörterwürfel
- 1 Stadt Land Würfelspaß-Block
- Zusätzlich benötigt jeder Spieler noch einen Stift.

SPIELIDEE

Fünf Wörterwürfel bestimmen die Kategorien, mit denen ihr spielt. Den Anfangsbuchstaben wählt ihr aus dem Buchstabenkreis aus. Dann müsst ihr so schnell wie möglich für jede Kategorie ein Wort mit dem entsprechenden Anfangsbuchstaben finden. Doch aufgepasst: Habt ihr die gleichen Wörter wie eure Mitspieler, erhaltet ihr weniger Punkte! Am Ende gewinnt, wer mit den kreativsten Wörtern die meisten Punkte erzielt.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält ein Blatt aus dem beiliegenden Block und einen Stift. Das Spiel verläuft über fünf Runden. Der jüngste Spieler wird zum Startspieler ernannt und würfelt mit allen fünf Würfeln. Diese zeigen nun an, mit welchen Kategorien ihr die erste Runde spielt. Legt die Würfel in eine Reihe. Dann trägt jeder Spieler die Kategorien in die oberste, blau hinterlegte Zeile seines Blatts ein. Achtet darauf, dass alle die Kategorien in der gleichen Reihenfolge aufschreiben!

SPIELABLAUF EINER RUNDE

1. Anfangsbuchstabe ermitteln
2. Begriffe aufschreiben
3. Felder auswerten
4. Eine Kategorie neu auswürfeln

1. Anfangsbuchstabe ermitteln

Der Startspieler fährt nun mit dem hinteren Ende seines Stifts den Buchstabenkreis auf Seite 6 der Anleitung ab. Der Spieler links neben ihm schließt die Augen und ruft nach einer kurzen Zeit „Stopp!“. Jetzt muss der Startspieler den Stift sofort stoppen. Der Buchstabe, auf dem der Stift stehen bleibt, ist für diese Runde der Anfangsbuchstabe. Stoppt der Stift genau zwischen zwei Buchstaben, darf sich der Startspieler einen der beiden Buchstaben aussuchen.

Q / X / Y: Stoppt der Stift auf dem roten Feld mit den Buchstaben Q / X / Y, dann dürfen in der folgenden Runde alle drei Buchstaben als Anfangsbuchstaben verwendet werden. Jeder Spieler kann **bei jedem Feld, also jeder Kategorie**, entscheiden, ob er sich ein Wort mit **Q, X oder Y** überlegt.

2. Begriffe aufschreiben

Sobald der Anfangsbuchstabe feststeht, geht es los. Alle Spieler schreiben gleichzeitig Begriffe in die oberste leere weiße Zeile ihres Blatts. Jeder Begriff muss zu der darüber stehenden Kategorie passen und mit dem ermittelten Anfangsbuchstaben beginnen. Ziel ist es, alle fünf Felder der Zeile mit passenden Wörtern zu füllen. Es darf nur ein Wort in jedes Feld geschrieben werden. Wer als Erster fünf Wörter eingetragen hat, zählt laut von zehn herunter und ruft bei null „Stopp!“. Alle Spieler müssen nun aufhören zu schreiben. Sollte einmal kein Spieler in der Lage sein, alle fünf Felder zu füllen, dann endet die Runde, wenn alle Spieler sich einig sind, dass ihnen kein Begriff mehr einfällt.

Ruhige Variante: Wer mag, kann auch ohne Zeitdruck spielen. In dieser Variante haben alle Spieler so viel Zeit, wie sie möchten, und die Runde endet erst, wenn alle Spieler ihre fünf Felder gefüllt haben oder niemandem mehr ein Begriff einfällt. Der Spieler, der zuerst mit seinen Begriffen fertig ist, ruft also **nicht** „Stopp!“.

3. Felder auswerten

Jetzt werden die einzelnen Felder ausgewertet. Jeder Spieler notiert sich seine Punkte in einer Ecke des jeweiligen Feldes und zählt sie dann zusammen. Das Ergebnis wird in der blau hinterlegten Spalte ganz rechts auf dem Blatt eingetragen.

Die Punktverteilung:

- 0 Punkte für jedes Feld, in dem kein oder kein gültiger Begriff steht.
- 5 Punkte für jedes Feld mit einem gültigen Begriff, den aber mindestens ein weiterer Spieler auch aufgeschrieben hat.
- 10 Punkte für jedes Feld mit einem gültigen Begriff, den sonst niemand aufgeschrieben hat.
- 20 Punkte für jedes Feld, in das man als einziger Spieler einen gültigen Begriff geschrieben hat.

Wertungsbeispiel: *Christin und Julia haben gerade die Phase „Begriffe aufschreiben“ beendet. Nun werten sie ihre Felder aus.*

In Spalte 1, 3 und 5 unter den Kategorien „Säugetier“, „Name“ und „Beruf“ haben die beiden jeweils unterschiedliche, gültige Begriffe geschrieben. Sie erhalten also beide jeweils 10 Punkte für jeden Begriff. In Spalte 2 unter der Kategorie „Stadt“, haben beide die gleiche Stadt aufgeschrieben, nämlich „Essen“. Beide erhalten dafür jeweils 5 Punkte. In Spalte 4 unter der Kategorie „In der Küche“ hat nur Christin einen gültigen Begriff aufgeschrieben. Da Julia in diesem Feld kein Wort stehen hat, ist Christin die Einzige, die einen gültigen Begriff aufgeschrieben hat. Christin erhält 20 Punkte und Julia 0 Punkte.

Die beiden zählen ihre Punkte zusammen und schreiben sie in die „Punkte“-Spalte ganz rechts. Christin kommt auf 55 Punkte, Julia nur auf 35.

Da Julia weniger Punkte in dieser Runde erhalten hat, darf sie sich eine Kategorie aussuchen und neu auswürfeln, wie im 4. Schritt „Kategorie neu auswürfeln“ beschrieben.

Säugetier	Stadt	Name	In der Küche	Beruf	PUNKTE
Elo ₁₀	Essen ₅	Emil ₁₀	Esslöffel ₂₀	Elektromiker ₁₀	55

Christin

Säugetier	Stadt	Name	In der Küche	Beruf	PUNKTE
Esel ₁₀	Essen ₅	Elise ₁₀		Erzieher ₁₀	35

Julia

4. Kategorie neu auswürfeln

Der Spieler mit den wenigsten Punkten in der soeben beendeten Runde darf nun eine Kategorie wählen, die ausgetauscht werden soll. Gibt es Gleichstand, haben also mehrere Spieler in der soeben beendeten Runde die wenigsten Punkte erzielt, darf der am Gleichstand beteiligte Spieler, der dem Startspieler im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt, die auszutauschende Kategorie aussuchen.

Der Spieler nimmt nun den Würfel mit der von ihm gewählten auszutauschenden Kategorie und würfelt. Das Würfelresultat zeigt dann die neue Kategorie. Sollte der Würfel die gleiche Kategorie erneut zeigen, wird so oft gewürfelt, bis der Würfel eine andere als die ursprüngliche Kategorie zeigt. Alle Spieler streichen nun die alte Kategorie durch und schreiben die neue Kategorie direkt darunter.

Der Spieler, der die neue Kategorie ausgewürfelt hat, wird neuer Startspieler und beginnt die neue Runde mit dem Ermitteln eines neuen Anfangsbuchstabens.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach der fünften Runde. Alle Spieler zählen nun ihre erspielten Punkte in der rechten, blau hinterlegten Spalte zusammen und tragen ihr Endergebnis unter dem „=“ ein.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Begriffe mit einem Wert von 20 Punkten aufgeschrieben hat. Sollte auch hier Gleichstand herrschen, gewinnt der Spieler mit mehr 10-Punkte-Begriffe. Sind auch dann noch mehrere Spieler im Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.