

Stadt Land Fluss Extreme

Das schnelle Begriffesuchen von Peer Sylvester für
2-10 Spieler ab 8 Jahren

Inhalt: 53 Kategorien-Karten • 2 Bonuspunkte-Karten
• 1 Spielblock • 1 Sanduhr (ca. 2 min)

Ziel des Spiels: Gewonnen hat, wer zu allen
vorgegebenen Kategorien möglichst schnell die
passenden Begriffe findet und dabei die meisten
Punkte sammelt.

Spielvorbereitung: Jeder Spieler erhält ein Blatt vom
Spielblock. Die Sanduhr wird bereitgestellt.

Die Kategorien-Karten werden gemischt und als
Stapel an den Rand des Spielfelds gelegt. Die 2
Bonuspunkte-Karten werden in der Mitte des Tisches
bereitgelegt, so dass jeder Spieler sie gut erreichen
kann.

Spielverlauf: Der jüngste Spieler beginnt. Er nimmt
sich 6 Kategorien-Karten und legt je 3 Karten
nebeneinander und je 3 Karten untereinander aus,

so dass die Karten ein Raster von 3 x 3 Feldern
ergeben und jeder Spieler die Karten gut lesen kann.



Ein Spieler liest nun alle Karten laut vor und dreht die
Sanduhr um.

Alle Spieler versuchen nun gleichzeitig, ihre 9 Felder
auf ihrem Blatt mit passenden Begriffen zu füllen.
Die Begriffe müssen immer zu jeweils zwei
Kategorien-Karten passen, die im Raster
einen Schnittpunkt ergeben.



Beispiel: Liegt bei A die Karte „Enthält keinen Buchstaben doppelt“ und bei 1 die Karte „Ist gelb“ muss in das obere linke Feld des Blockblattes ein Begriff eingetragen werden, der keinen Buchstaben doppelt enthält, aber auch gelb ist. Das könnte beispielsweise eine „Zitrone“ sein. Eine „Honigmelone“ wäre dagegen falsch, denn dieser Begriff enthält zweimal den Buchstaben „n“.



	A	B
1	Zitrone	
?		

Ist die Sanduhr abgelaufen, hören alle Spieler auf zu schreiben.

Bonuskarten: Hat ein Spieler bereits vor Ablauf der Sanduhr alle Felder ausgefüllt oder ihm fallen keine weiteren Begriffe mehr ein, so legt er seinen Stift auf den Tisch und nimmt er sich eine der beiden Bonuspunkte-Karten aus der Tischmitte.

Welche Begriffe sind erlaubt?

1. Es sind alle Begriffe der deutschen Sprache möglich.
2. Es ist auch erlaubt, einen Begriff durch Adjektive oder Erläuterungen näher zu definieren. Allerdings muss ein solcher Begriff existieren!

Beispiel: Eine „hungrige Kuh“ ist erlaubt, eine „fliegende Kuh“ jedoch nicht.

3. Bei einigen Kategorienkarten wird ein Anfangsbuchstabe oder eine bestimmte Wortendung vorgegeben. Dies bezieht sich dann immer auf das Hauptwort.
4. Derselbe Begriff darf nicht in mehreren Feldern verwendet werden.

Wertung: Jetzt werden die Punkte gezählt. Dazu lesen die Spieler reihum ihre Ergebnisse vor.

- Für ein leeres Feld oder einen ungültigen Begriff gibt es 0 Punkte.
- Für einen gültigen Begriff, den mehr als ein Spieler in das Feld eingetragen hat, bekommen alle entsprechenden Spieler 1 Punkt. Auch hier zählt nur das Hauptwort.

Beispiel: Wenn ein Spieler eine „braune Kuh“ und ein anderer Spieler eine „schwangere Kuh“ notiert hat, erhalten trotzdem beide nur je 1 Punkt.

- Wer als Einziger einen bestimmten Begriff aufgeschrieben hat, bekommt dafür 2 Punkte.
- Für Bonuspunkte-Karten gibt es jeweils entsprechend 2 Punkte oder 1 Punkt.

Alle Punkte werden addiert und auf einem Blatt notiert.

Dann beginnt eine neue Runde, und der im Uhrzeigersinn nächste Spieler legt 6 neue Karten aus.

Hinweis: Es gibt einige Kombinationen der Kategorien-Karten, die sich teilweise widersprechen oder für die es keine sinnvolle Lösung gibt. In diesem Fall trägt man einfach keinen Begriff ein.

Spielende: Nach einer vorher vereinbarten Rundenzahl gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte erreicht hat.

Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regelletern.

Autor: Peer Sylvester

Grafik: Kinetic MCD

Redaktion: Thorsten Gimmler & Matthias Karl

Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21

D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de

© Stadt Land Fluss, registered trademark,
Schmidt Spiele GmbH



**A****B****C****1****2****3****Punkte:** _____