

Jedes Stadt-Land-Fluss-PDF ist ein fertiges Spielblatt: gemischte Buchstabenleiste, Kategorien und Punkteschema stehen drauf. Hier die Regeln in lang.

VORBEREITUNG

- Jede Person bekommt ein ausgedrucktes Blatt und einen Stift. Alle spielen dasselbe Thema.
- Name oben eintragen, Timer bereitlegen – die empfohlene Rundenzeit steht auf jedem Blatt.
- Ab 3 Personen wird es gut, ab 5 wird es laut.

BUCHSTABE ZIEHEN (ANTI-SCHUMMEL-LEISTE)

Unten auf jedem Blatt ist eine gemischte Buchstabenleiste. Ein Spieler tippt verdeckt auf ein Feld, ein anderer sagt eine Zahl von 1–10. Von dort so viele Felder weiterzählen – das ist euer Buchstabe. Gespielte Buchstaben durchstreichen.

EINE RUNDE

1. Buchstabe laut ansagen und in das Kästchen links in der Zeile schreiben.
2. Timer starten. Alle füllen die Zeile: jeder Begriff muss mit dem Buchstaben anfangen.
3. Zeichnen-Felder: zeichnen statt schreiben – das Motiv muss zum Buchstaben passen.
4. Wildcard: Kategorie selbst eintragen, dann normal lösen.
5. Timer klingelt oder jemand ruft „Stopp“ – Stifte fallen lassen.

PUNKTE

- 0** nichts Passendes
- 5** Begriff, den mindestens ein anderer auch hat
- 10** Begriff, den nur du hast
- 20** nur du hast in dieser Kategorie überhaupt etwas
- +10** Zeichnung wurde erkannt
- ×2** markiertes Stern-Feld zählt doppelt

Reihum vorlesen, die Gruppe entscheidet per Mehrheit, ob ein Begriff zählt. Kreativ schlägt korrekt – wer gut begründet, kriegt den Punkt.

Zeichnung erkannt (+10): Bei echten Motiven (Tier, Werkzeug ...) zählt es, wenn jemand errät, was gezeichnet wurde – der Name muss zum Buchstaben passen. Bei Erfindungen (Fantasie- und Zukunfts-Motive) vergibst du selbst einen Namen mit dem Buchstaben; die Punkte gibt es, wenn die Gruppe per Mehrheit findet, dass Zeichnung und Name zur Kategorie passen.

HAUSREGELN

- **Rückwärts:** Der Begriff muss auf dem Buchstaben enden.
- **Blitz:** Halbe Zeit, doppelte Punkte.
- **Team:** Zwei Leute, ein Blatt, ein Stift – abwechselnd schreiben.