

Schnapp, Land, Fluss!



amigo-spiele.de/07930

von Haim Shafir mit Illustrationen von Oliver Freudenreich

Spieler: 2–6 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 15 Minuten

Inhalt: 50 Spielkarten

SPIELIDEE

Alle Spieler versuchen, möglichst schnell einen Begriff zu einer vorgegebenen Kategorie zu finden. Der Begriff muss mit dem gleichen Anfangsbuchstaben beginnen wie eine der Buchstabenkarten auf dem Tisch. Wer zuerst einen passenden Begriff nennt und auf den entsprechenden Buchstaben schlägt, bekommt die Buchstabenkarte als Gewinn. Jede blaue Buchstabenkarte zählt einen Punkt, jede rote zwei Punkte. Wer zum Schluss die meisten Punkte hat, ist Sieger.

SPIELVORBEREITUNG

Jede Karte zeigt auf einer Seite Buchstaben und auf der anderen Seite eine Kategorie. Dreht alle Karten auf die Buchstabenseite und mischt sie.

Legt nun die obersten zwölf Karten mit der Buchstabenseite nach oben in die Tischmitte. Die restlichen Karten werden als Nachziehstapel beiseitegelegt.

Tipp: Die Buchstabenkarte „X/Y“ ist besonders schwierig. Wenn man mit Kindern zum ersten Mal spielt, empfiehlt es sich, diese Karte ganz aus dem Spiel zu nehmen.

SPIELABLAUF

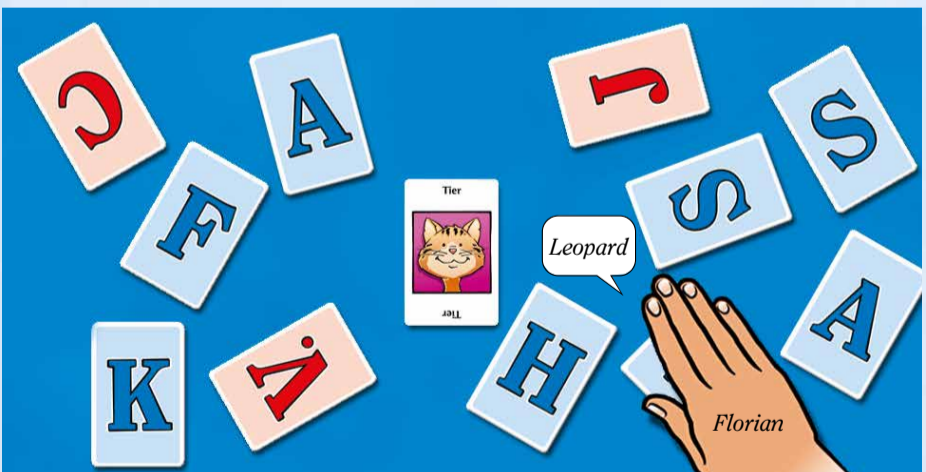
Der Spieler, dessen Vorname (Anfangsbuchstabe) im Alphabet am weitesten vorne steht, dreht eine der zwölf Karten um, sodass diese Karte jetzt eine Kategorie zeigt.



Sofort nachdem die Kategorie aufgedeckt wurde, beginnt das Spiel.

Ihr spielt alle gleichzeitig, es gibt keine Reihenfolge. Jeder von euch versucht nun einen passenden Begriff zu der aufgedeckten Kategorie zu finden. Der Begriff muss mit dem gleichen Anfangsbuchstaben beginnen wie eine der Buchstabenkarten auf dem Tisch. Im Beispiel oben wäre also Hamster möglich oder Affe oder Jaguar ...

Hat einer von euch einen Begriff gefunden, ruft er diesen laut aus und schlägt gleichzeitig mit der Hand auf die entsprechende Buchstabenkarte. Diese Karte darf er dann als Gewinn zu sich nehmen.



Florian schlägt auf das „L“ und sagt „Leopard“. Er nimmt die Karte mit dem „L“ als Gewinn zu sich und legt sie vor sich ab.

Es geht sofort weiter und ihr sucht wieder gleichzeitig einen passenden Begriff. Es wird noch keine neue Kategorie umgedreht.

In der beschriebenen Art und Weise wird gespielt, bis alle Buchstaben gewonnen wurden und nur noch die Kategorie auf dem Tisch liegt.

KEIN PASSENDER BEGRIFF

Falls keiner von euch einen passenden Begriff findet, wird erst die Kategorienkarte wieder auf die Buchstabenseite gedreht und danach eine andere Buchstabenkarte auf die Kategorienseite gedreht – und schon geht's weiter!

Achtung: Solltet ihr, trotz neuer Kategorie, keinen Begriff finden können, werden neue Karten vom Nachziehstapel aufgedeckt, bis wieder zwölf Karten in der Tischmitte liegen.





NEUE BUCHSTABEN AUFDECKEN

Liegt nur noch die Karte mit der Kategorie in der Tischmitte, werden neue Karten vom Nachziehstapel aufgedeckt. Dazu legt ihr zuerst elf weitere Buchstabenkarten in die Tischmitte. Danach dreht ihr die bisherige Kategorienkarte auf die Buchstabenseite und dreht dann eine andere Buchstabenkarte auf die Kategorienseite. Danach geht das Spiel sofort weiter.

Reicht der Nachziehstapel für elf Buchstabenkarten nicht mehr aus, werden nur die Karten aufgedeckt, die noch da sind.

FEHLER GEMACHT?

Sollte jemand auf eine Buchstabenkarte schlagen, aber entweder keinen Begriff zur Kategorie nennen können, oder einen, der mit einem anderen Buchstaben beginnt, hat derjenige eine Fehler gemacht.

Dieser Spieler muss aussetzen, bis ein Mitspieler eine Karte gewonnen hat. Außerdem muss er eine bereits gewonnene Buchstabenkarte (falls er eine besitzt) als Strafe abgeben und beiseitelegen.

SPIELLENDE

Sobald der Nachziehstapel aufgebraucht ist und kein Begriff mehr gefunden werden kann, endet das Spiel.

Jede blaue Buchstabenkarte zählt einen Punkt, jede rote zwei Punkte. Alle Spieler addieren die Punkte ihrer Buchstaben. Der Spieler, der insgesamt die meisten Punkte hat, ist Sieger.

Schnapp, Land, Fluss! macht auch sehr viel Spaß, wenn sich die Spieler darauf einigen, mehrere Durchgänge zu spielen. Der Spieler, der dann zum Schluss insgesamt die höchste Punktzahl erreicht hat, ist Sieger.

VARIANTE: MIT SPIELLEITER

Ihr könnt auch mit einem Spielleiter spielen. Das bietet sich z. B. auf Kindergeburtstagen an. Die Spielvorbereitung bleibt gleich, allerdings dreht dann jeweils der Spielleiter die Kategorienkarte um. Die anderen können sich auf das Finden der Begriffe konzentrieren. Der weitere Spielablauf bleibt gleich.

VARIANTE: IMMER NUR EINE KARTE

Die Spielvorbereitung ist sehr ähnlich: Zwölf Buchstabenkarten kommen offen die Tischmitte. Die restlichen Karten werden mit der Buchstabenseite nach oben als Nachziehstapel bereitgelegt.

In der ersten Runde wird eine beliebige der zwölf Buchstabenkarten in der Tischmitte auf die Kategorienseite gedreht und das Spiel beginnt sofort.

Alle spielen wieder gleichzeitig, ohne Reihenfolge. Wer zu der aufgedeckten Kategorie einen passenden Begriff weiß, der mit einem der Buchstaben auf dem Tisch beginnt, schlägt sofort auf die Buchstabenkarte und nimmt sie als Gewinn an sich.

Beachte: Nur der schnellste Spieler erhält hier eine Karte als Gewinn. Sollten danach noch andere Spieler einen passenden Begriff nennen, gehen sie leer aus.

Für die folgende Runde wird die Kategorienkarte auf die Buchstabenseite gedreht und die oberste Karte des Nachziehstapels mit der Kategorienseite nach oben in die Tischmitte gelegt. Sobald diese Karte liegt, geht das Spiel weiter.



Beispiel: Es wird die Kategorienkarte „Im Meer“ aufgedeckt. Heiko schlägt auf das „D“ und sagt „Delfin“. Heiko nimmt das „D“ sofort als Gewinn zu sich und legt es vor sich ab.

„Im Meer“ wird auf die Buchstabenseite gedreht. Danach wird die oberste Karte vom Nachziehstapel umgedreht und als neue Kategorienkarte in die Mitte gelegt.

Auch in dieser Variante wird gespielt, bis der Nachziehstapel aufgebraucht ist. Die letzte Kategorie wird noch gespielt, danach werden Punkte gezählt.

Jede blaue Buchstabenkarte zählt auch hier einen Punkt, jede rote zwei Punkte. Der Spieler, der insgesamt die meisten Punkte hat, ist Sieger. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

HINWEISE ZU DEN KATEGORIEN

Grundsätzlich sind Begriffe gesucht, die charakteristisch sind für die Kategorie. Gerade bei den Kategorien *In der Küche*, *In der Luft*, *Im Zirkus*, *In der Schule*, *Beim Arzt* und *Im Meer* gelten nur Begriffe, die wirklich charakteristisch dafür sind, nicht aber solche, die auf nahezu alles zutreffen könnten, wie etwa Mensch oder Sonnenstrahl.



Amigo.Spiele



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de