|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Stadt | Land | Fluss | Organ / Körperteil | Verletzung/Erkrankung | Material/Maßnahme | Bekannte Ärzte von Antike bis Fernsehen ;-) | frei wählbar | Punkte |
| Doppelte Punktezahl |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | Doppelte Punktezahl |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | Doppelte Punktezahl |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | Doppelte Punktezahl |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | Doppelte Punktezahl |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | Doppelte Punktezahl |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | Doppelte Punktezahl |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  | Doppelte Punktezahl |  |
|  |  |  |  |  |  | Doppelte Punktezahl |  |  |
|  |  |  |  |  | Doppelte Punktezahl |  |  |  |
|  |  |  |  | Doppelte Punktezahl |  |  |  |  |
|  |  |  | Doppelte Punktezahl |  |  |  |  |  |
|  |  | Doppelte Punktezahl |  |  |  |  |  |  |
|  | Doppelte Punktezahl |  |  |  |  |  |  |  |
| Doppelte Punktezahl |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Spielregeln**

Der jüngste Spieler beginnt damit lautlos das Alphabet aufzusagen, wobei er nur A laut ausspricht. Ruft der Spieler rechts von ihr/ihm „Stopp“ nennt sie/er den Buchstaben, bei dem sie/er gerade angelangt ist. Wurde der Buchstabe bereits gespielt oder wird er einstimmig als nicht spielbar abgelehnt, wird mit dem, direkt im Alphabet folgenden, geeigneten Buchstaben gespielt.

Der Spieler, der als Erster eine Lösung für alle Kategorien gefunden hat, ruft laut „Stopp“. Es erfolgt die Punktewertung:

* Für jeden korrekten Begriff gibt es 10 Punkte.
* Haben zwei oder mehr Spieler den gleichen Begriff in einer Kategorie, erhalten sie nur je 5 Punkte.
* Hat man als Einziger, in einer Kategorie eine Lösung, erhält man 20 Punkte.
* **Für die eingefärbten Felder gibt es jeweils die doppelte Punktewertung**
* Optional kann derjenige, der „Stopp“ gerufen hat, und einen ungültigen Begriff unter Lösungen hat, dafür mit je 10 Punkten minus bestraft werden.

**Stadt Land Fluss-Variante für Fortgeschrittene**

Weder die Kategorien, noch ihre Anzahl sind von Runde zu Runde gleich. Nicht einmal die Kategorien sind klar vorgegeben.

Neben Papier und Stift benötigt ihr als zusätzliches Spielmaterial einen beliebigen Text (ein Buch, eine Zeitschrift etc.). Statt im Kopf das Alphabet aufzusagen, liest ein Mitspieler nun stumm diesen Text und wenn der rechts davon sitzende Spieler Stopp sagt, sagt er laut das Wort, das er gerade gelesen hat.

Jetzt schreiben alle Mitspieler zu jedem Buchstaben des Wortes einen Begriff auf, der mit diesem beginnt und mit dem Wort assoziativ zusammenhängt.

Beispiel: das Wort lautet „Kopf“

Ein Spieler schreibt die Wörter: Körperteil, Ohr, Pferdeschwanz, Fallen.

Die anderen Mitspieler müssen alle zustimmen, ob ein Wort gültig ist oder nicht. Im obigen Beispiel könnte es z.B. beim Begriff „Fallen“ zu einer Diskussion kommen. Das Sprichwort „auf den Kopf gefallen“ könnte zu der Assoziation geführt haben. Wenn kein Spieler ein Veto einlegt, wird der Begriff wie gewohnt bewertet.