

ANLEITUNG

Tragen Sie zunächst in das freie Feld eine eigene Kategorie ein, wie z.B. „Marke“, „Tier“, „Sport“ oder „Pflanze“.

NUN KANN DAS SPIEL BEGINNEN.

Zu Beginn der ersten Runde sagt ein Spieler laut „A“ und geht in Gedanken das Alphabet weiter durch. Angelangt bei „Z“, fängt er wieder bei „A“ an. Ruft der rechts neben ihm sitzende Spieler „Stopp“, nennt er den Buchstaben, bei dem er gerade angelangt ist. Dies ist dann der Buchstabe für die anstehende Spielrunde. Wurde der Buchstabe im Spielverlauf bereits gespielt oder wird er von allen Spielern als unspielbar abgelehnt, kann das Auswahlverfahren wiederholt werden.

Auf das Kommando „Los“ müssen passende Begriffe mit dem gewählten Anfangsbuchstaben für alle Kategorien in die Spalten geschrieben werden. Sind alle Begriffe eingetragen, ruft der schnellste Spieler „Stopp“. Dann ist die Begriffsfindung für die anderen Spieler beendet. Abschließend werden für die eingetragenen Begriffe verglichen, Punkte vergeben und als Summe in der Punktespalte eingetragen.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

PUNKTESYSTEM:

- 20 Punkte** Kein anderer Spieler hat ein Wort in dieser Kategorie gefunden
- 10 Punkte** Alle anderen Spieler haben unterschiedliche Begriffe in einer Kategorie gefunden
- 5 Punkte** Mindestens ein weiterer Spieler hat den gleichen Begriff gewählt

