

Die Mitspieler sollen keine Gelegenheit haben, im voraus einen passenden Namen zu überlegen. Wenn sich jemand verspricht und dadurch der Sachbereich bekannt geworden ist, wird die Karte unter den Stoß zurückgelegt und der nächste Spieler ist mit einer neuen Karte an der Reihe.

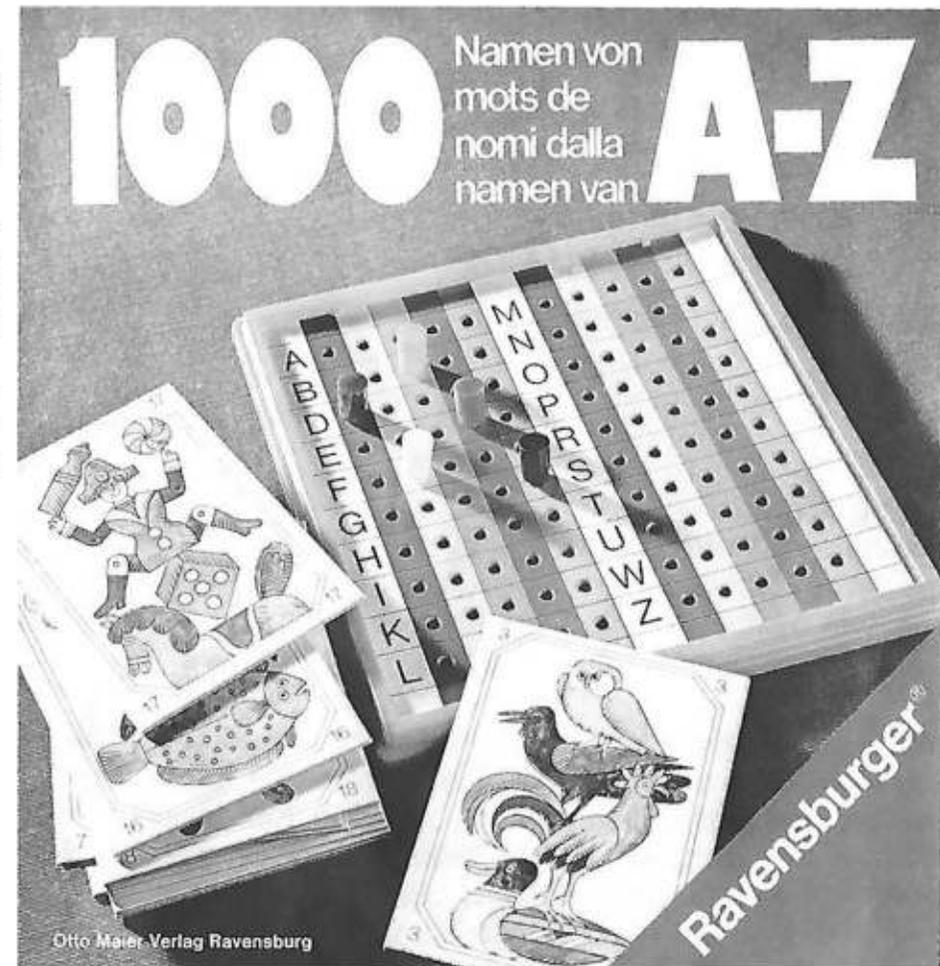
Jeder Spieler, der an der Reihe ist, sucht einen Namen mit dem nächsten Buchstaben auf seiner Steckbahn: wer seinen Stecker auf A stehen hat, sucht einen Gegenstand oder ein Lebewesen mit B; wer seinen Stecker auf E stehen hat, sucht ein Wort mit F.

Gewinner ist, wer zuerst mit seinem Stecker bei Z angelangt ist. Soll die Spieldauer abgekürzt werden, so können die Spieler vereinbaren, daß bei einem anderen Buchstaben als A begonnen oder auch bei einem anderen Buchstaben als Z aufgehört wird.

Liste der Gruppen, die auf den Kärtchen dargestellt sind:

- | | |
|-------------------|----------------------------|
| 1. Haustiere | 11. Lebensmittel |
| 2. Wilde Tiere | 12. Früchte |
| 3. Vögel | 13. Gemüse |
| 4. Blumen | 14. Kleidung |
| 5. Bäume | 15. Musikinstrumente |
| 6. Berufe | 16. Wassertiere |
| 7. Haushaltgeräte | 17. Spiele und Spielsachen |
| 8. Werkzeuge | 18. Möbel |
| 9. Getränke | 19. Sportarten |
| 10. Städte | 20. Länder |

© 1977 by Otto Maier Verlag Ravensburg



Tausend Namen von A bis Z

für 2 - 5 Spieler
ab 7 Jahren

Ravensburger Spiele Nr. **611 5 206 7**

Inhalt: 20 Karten, 1 Stecktafel, 5 Stecker

Spielgedanke

„Nenne ein Wort, das mit A beginnt“, mit B, mit F usw. bis Z. Das dürfte nicht zu schwierig sein! Wenn das Wort aber auch noch zu einem bestimmten Sachbereich gehören muß, wird es schon kniffliger und spannender.

Bei diesem Spiel geht es darum, innerhalb kurzer Zeit ein Wort zu nennen, das zu einem bestimmten Sachbereich gehört und den richtigen Anfangsbuchstaben hat. Auf den Karten sind jeweils mehrere Abbildungen, die als Beispiele zeigen, welcher Sachbereich gemeint ist, zum Beispiel „Spielsachen“ oder „Blumen“ oder „Haustiere“. Man zieht eine Karte, und sucht ein Wort, das zu der gemeinten Gruppe paßt. Jeder beginnt bei einem Wort mit A.

Spielregel

Zu Beginn des Spiels wählt jeder Mitspieler die Farbe seines Steckstiftes. Auf der Stecktafel hat jeder die entsprechende Bahn von A bis Z.

Die Karten werden gut gemischt und mit der Bildseite nach unten auf einen Stoß gelegt. Der jüngste Spieler beginnt und hebt die erste Karte so vom Stoß ab, daß die anderen das Bild nicht sehen. Er versucht, von der Gruppe, die auf der Karte dargestellt ist, einen Gegenstand oder ein Lebewesen mit dem Anfangsbuchstaben A zu nennen. Der Spieler links von ihm zählt still bis dreißig. Gelingt es dem ersten Spieler, in dieser Zeit einen Namen mit A zu finden, darf er seinen Stecker bei A auf seine Bahn stecken. Die Karte wird den Mitspielern zur Kontrolle gezeigt und dann unter den Kartenstoß geschoben.

Wenn der Spieler aber nicht rechtzeitig einen passenden Namen finden kann, dann **gibt** er die Karte an seinen linken Nachbarn **weiter**, der es seinerseits versucht, usw. Sobald jemand einen Namen mit A nennen konnte, wird die Karte gezeigt und unter den Kartenstoß geschoben. Der nächste Spieler hebt eine neue Karte ab.

Karten, die weitergereicht werden, gehen nur einmal herum. Ist eine Karte wieder bei dem Spieler angekommen, der sie zuerst aufdeckte, so darf er noch einmal versuchen, einen Namen zu finden. Gelingt ihm das nicht, dann kommt die Karte ebenfalls wieder unter den Kartenstoß, und der nächste Spieler kommt mit einer neuen Karte an die Reihe.