











STADT - LAND - MUCKEFUCHS

Punkteverteilung

Deine Punkte

- Dir fiel kein Wort ein 0 Punkte
- Noch eine*r hat dein Wort 5 Punkte
- Keine*r hat dasselbe Wort 10 Punkte
- Du hast als einzige*r was 20 Punkte

Für Spielregeln Blatt wenden! →

	 Stadt	 Land	 Muckefuchs	 Instrument	 Musikstil	 Band	 Sänger*in	 Album	 Songtitel	 Musical o. Film	Punkte
1											
2		Muckefuchs								Muckefuchs	
3			Muckefuchs						Muckefuchs		
4				Muckefuchs				Muckefuchs			
5					Muckefuchs		Muckefuchs				
6						Muckefuchs					
7					Muckefuchs		Muckefuchs				
8				Muckefuchs				Muckefuchs			
9			Muckefuchs						Muckefuchs		
10		Muckefuchs								Muckefuchs	
11			Muckefuchs						Muckefuchs		
12				Muckefuchs				Muckefuchs			
13					Muckefuchs		Muckefuchs				

Wische mit dem Zeigefinger über diese Buchstaben, bis eine*r deiner Mitspieler*innen "Stopp" sagt. Dann steht der Buchstabe fest.

Gesamt:

SIYKVADEGQBLWNCMJPTZUHRFXSIYKVADEGQBLWNCMJPTZUHRF

Name:

SPIELREGELN

STADT - LAND - MUCKEFUCHS



Spielvorbereitung

Die Spieler*innen bekommen vor Spielbeginn eines der Knobelblätter, sowie einen Schreibstift zum flinken Ausfüllen der einzelnen Kategorien. Damit Spiel, Spaß und Spannung so richtig an Fahrt aufnehmen, thront für alle Spieler*innen gut sichtbar eine Stoppuhr auf dem Tisch. Die Spiellänge einer Runde legen alle gemeinsam fest. Bewährt haben sich 2 Minuten.

Buchstaben bestimmen

Die querbeet gemixte Buchstabenzeile am Ende des Knobelblattes dient zur Ermittlung eines Buchstabens. Ein Spieler bewegt seinen Zeigefinger oder Stift über die Buchstabenreihe hin und her, ein weiterer sagt „STOPP“. Der Buchstabe, auf dem der Zeigefinger liegen bleibt, ist der ausgewählte Anfangsbuchstabe für die nun folgende Runde. Jeder Name oder Begriff in den verschiedenen Kategorien muss mit genau diesem Buchstaben beginnen. Aufgrund der Vorgehensweise bei der Buchstabenauswahl haben potenzielle Schummler schlechte Chancen.

Die Zeit läuft!

Die Stoppuhr wird auf die zuvor festgelegte Zeit eingestellt, z.B. 2 Minuten pro Runde. Tick tack, tick tack ... Alle Spieler füllen in Rekordgeschwindigkeit die Felder der unterschiedlichen Kategorien aus. Die Reihenfolge spielt keine Rolle. In jeder Kategorie sollte in der entsprechenden Spielzeit genialer Weise ein passender Begriff stehen. Der Begriff muss dabei mit dem richtigen Buchstaben beginnen.

Spielende – So wird gewonnen

Wenn ein Spieler in jeder Kategorie einen Begriff stehen hat ruft er laut „STOPP“. Andernfalls ist es die Stoppuhr, die schrillt, dann ist Schluss mit Lustig. Gelacht werden darf weiterhin, geschrieben und gerätselt jedoch nicht. Alle Stifte werden nun ordnungsgemäß beiseitegelegt. Jetzt fällt dem ein oder anderen doch noch ein Wort ein. Leider zu spät! Bei Begriffen, bei denen nicht klar ist, ob sie 100%ig in der Kategorie passen, zählen nicht. Die Punktwertung beginnt. Die Spieler vergleichen Kategorie für Kategorie und vergeben entsprechend Punkte. Jeder Spieler trägt seine ermittelte Punktzahl auf seinem Blatt ein. Dafür befindet sich rechts auf dem Blatt eine Punkteleiste. Unten auf dem Blatt werden diese Punkte zusammengezählt, wenn das Blatt voll ist oder, wenn die Spieler*innen beschließen, aufzuhören. Wer die meisten Punkte ergattert, gewinnt.

Wie werden die Punkte vergeben?

Die Auswertung jeder Runde verläuft nach folgendem Punktesystem:

- 0 Pkt. Dem Spieler fiel kein Name ein oder der Name entsprach nicht der Kategorie.
- 5 Pkt. Mindestens 2 Spieler haben dasselbe Wort eingetragen.
- 10 Pkt. Das eingetragene Ergebnis hat außer dir glücklicherweise kein anderer Spieler.
- 20 Pkt. Bei allen anderen Spielern bleibt das Feld leer oder ist mit einem verkehrten Begriff versehen.

Die Kategorien - Insgesamt enthält der Spielplan 10 Kategorien.



Stadt - Hier soll der Name einer Stadt gefunden werden, die real oder in der Kunst existiert. Selbst ausgedachte Städte zählen nicht!



Land - Hier soll der Name eines Landes gefunden werden, das real oder in der Kunst existiert. Selbst ausgedachte Länder zählen nicht!



Muckefuchs - Ein beliebiger musikalischer Begriff mit entsprechendem Anfangsbuchstaben soll hier eingetragen werden. z.B. Note, Pause, Allegro, Haltebogen, Quartett, Sinfonie, etc.



Instrument - Es gibt super viele Instrumente. Fällt dir ein passendes ein, dann schreib es schnell auf!



Musikstil - Richtungen oder Stile der Musik gibt es wie Sand am Meer. Besonders wertvoll sind hier gewiss Kenntnisse über die zahlreichen Untergruppierungen von Jazz, Pop, Rock und Metal.



Band - Selbstverständlich soll hier der Name einer Band eingetragen werden. Keine Solokünstler*innen!



Sänger*in - Hier soll der Name einer Sängerin oder eines Sängers eingetragen werden. Es zählt sowohl der Anfangsbuchstabe des Vornamens als auch der des Nachnamens.



Album - Musik lässt sich oftmals auf sogenannten Alben finden. Künstler*innen geben diesen Alben fast immer entsprechende Namen. Fällt dir ein passender ein, dann ab auf das Papier damit.



Songtitel - Wenn Künstler*innen Songs veröffentlichen, dann geben sie auch diesen meistens einen Namen. Einen solchen sollst du hier entsprechend eintragen.



Musical o. Film - Musik ist auch in Musicals und sogenannten Musikfilmen als zentraler Bestandteil zu finden. Fällt dir etwas passendes ein? Wichtig, Spielfilme sind keine expliziten Musikfilme.

Einige Felder sind mit dem Wort "Muckefuchs" versehen. Diese Felder zählen doppelt. Also schön aufpassen, sonst gehen wertvolle Punkte verloren.

