

TAUSEND NAMEN

Das beliebte Stadt-Land-Fluß Spiel

BOLOGNA!

BERLIN!

BOMBAY!

BASEL!

BUDAPEST!

BREST!

Ravensburger

TAUSEND NAMEN

Lizenzgeber: Sallent Hermanos, S.A.

Ravensburger® Spiele-Nr. **23 501 8**

Illustration: Gitte Spee

Schachtelgestaltung: Walter Emmrich

Inhalt: 1 Buchstabentafel, beidseitig bedruckt
4 Steckstifte
20 Bildkarten
1 Spielanleitung

Ein Stadt-Land-Fluß Spiel für 2-4 Kinder
ab 7 Jahren.



Ziel des Spiels

Zu vorgegebenen Buchstaben und Bildkarten müssen passende Wörter gefunden werden.

Wer als erster am Ende der Buchstabenleiste ankommt, gewinnt das Spiel.



Vorbereitung

Bevor ihr zur ersten Spielrunde startet, seht ihr euch die 20 Karten gemeinsam an. Die Karten zeigen die Oberbegriffe, zu denen ihr im Spiel passende Wörter finden müßt.

Am Ende der Spielregel findet ihr eine Liste, aus der ihr ersehen könnt, welche Begriffe durch die Abbildungen dargestellt sind.

Dann mischt ihr die Karten gut und legt sie als verdeckten Stapel in die Mitte des Tisches. (Sitzt ihr im Auto oder Zug, könnt ihr die Karten verdeckt in die beiden Fächer des Schachteleinsatzes legen.)

Die Buchstabentafel legt ihr so, daß sie alle Kinder gut sehen und erreichen können. Jeder von euch wählt sich einen Steckstift und steckt ihn in die farblich passende Reihe zum Buchstaben „A“.

Spielregel

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Mitspieler darf beginnen.

Wer an der Reihe ist, deckt die oberste Karte auf und muß nun zu dem dort abgebildeten Oberbegriff ein Wort mit dem Anfangsbuchstaben „A“ nennen. Während der Spieler dieses Wort sucht, zählt sein rechter

Nachbar **leise** bis zehn. Die Zeit sollte ungefähr 10 sec. entsprechen. Ist euch diese Zeit zu kurz, könnt ihr auch vorab vereinbaren, daß z. B. bis 15 gezählt wird. Wenn es euch hilft, könnt ihr auch eine Uhr mit Sekundenzeiger benutzen.

Hat der Spieler innerhalb dieser Zeit ein passendes Wort genannt, darf er seinen Steckstift in seiner Farbreihe zum darunterliegenden Buchstaben stecken.



Gleich ein Beispiel: Der Steckstift steckt beim Buchstaben „**A**“, das Kärtchen mit der Abbildung für „Land“ wird aufgedeckt und der Spieler sagt „Australien“. Für die richtige Antwort darf er seinen Steckstift zum darunterliegenden Buchstaben, in diesem Fall zum „**B**“, stecken.

Ist dieser Spieler das nächste Mal an der Reihe, muß er zur dann aufgedeckten Karte ein Wort mit „**B**“ finden.

Die abgespielten Karten legt ihr immer unter den Stapel zurück. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe und es wird wie beschrieben weitergespielt.

Findet ein Spieler innerhalb der vorgegebenen Zeit kein passendes Wort, bleibt sein Steckstift stehen. In der nächsten Runde muß er nochmals ein Wort mit diesem Anfangsbuchstaben zu einem neuen Oberbegriff suchen.

Hinweis:

Der Steckstift zeigt immer an, mit welchem Buchstaben euer gesuchtes Wort beginnen muß. Im Verlauf

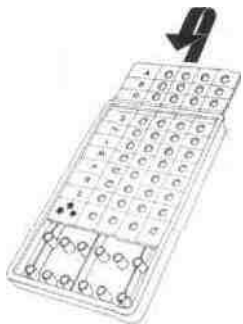
des Spiels können die Stecker der einzelnen Mitspieler bei verschiedenen Buchstaben stehen. Jeder von euch muß also darauf achten, bei welchem Buchstaben sein Stecker gerade steht.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald einer von euch mit seinem Steckstift am unteren Ende der Steckleiste, bei den Sternen, angekommen ist. Er ist der Stadt-Land-Fluß-Pfiffikus und gewinnt das Spiel.

Spielversion für Geübte

Die Buchstabentafel ist beidseitig bedruckt und bietet auf der zweiten Seite eine schwierigere Buchstabenauswahl. Wer die erste Seite schon gut beherrscht, kann es mit der Rückseite versuchen.



Dazu schiebt man die Buchstabentafel, wie in der Abbildung gezeigt, oben aus dem Kunststoffrahmen heraus. Die umgedrehte Tafel wird wieder in den Rahmen hineingeschoben. Gespielt wird, wie zuvor beschrieben.

Viel Spaß beim wortreichen Wettlauf kreuz und quer durch's Alphabet.

Dies sind die 20 Begriffe, die auf den Karten dargestellt sind:



Städte



Länder



Flüsse



Kleidung



Gemüse



Spielzeug



Möbel



Lebensmittel H a u s



Berufe



Haushalts-
geräte



Obst



Bäume



Werkzeug



Wassertiere



Getränke



Blumen



Vögel



Wilde Tiere



Sportarten

1992 by Otto Maier Verlag Ravensburg