

# Schnapp, Land, Fluss!

Spieler: 2 – 6  
Alter: ab 8 Jahren  
Dauer: ca. 15 Minuten  
von Haim Shafir

Inhalt: 33 Kategorienkarten 55 Buchstabenkarten

## SPIELIDEE

Alle Spieler versuchen, möglichst schnell einen Begriff zu einer vorgegebenen Kategorie zu finden. Der Begriff muss mit dem gleichen Anfangsbuchstaben beginnen wie eine der Buchstabenkarten auf dem Tisch. Wer zuerst einen passenden Begriff nennt und auf die entsprechende Buchstabenkarte schlägt, bekommt die Buchstabenkarte als Gewinn. Jede blaue Buchstabenkarte zählt einen Punkt, jede rote zwei Punkte. Wer zum Schluss die meisten Punkte hat, ist Sieger.

## SPIELVORBEREITUNG

Die Buchstaben- und die Kategorienkarten werden getrennt gemischt. Die Kategorienkarten werden als Stapel verdeckt in die Tischmitte gelegt.

Zwölf Buchstabenkarten werden zufällig ausgewählt, aufgedeckt und offen um den Stapel mit den Kategorienkarten herum auf den Tisch gelegt. Die restlichen Buchstabenkarten werden beiseite gelegt; sie werden vorerst nicht benötigt.

**Tipp:** Die Buchstabenkarte „XY“ ist besonders schwierig. Wenn man mit Kindern zum ersten Mal spielt, empfiehlt es sich, diese Karte ganz aus dem Spiel zu nehmen.

Schnapp-Land-Fluss kann in zwei verschiedenen, reizvollen Varianten gespielt werden. Zuerst wird der Spielablauf für die Variante erklärt, bei der immer nur der schnellste Spieler eine Buchstabenkarte gewinnt. Die Variante Schnapp-soviel-du-kannst wird im Anschluss erläutert. Entscheiden Sie selbst, welche Variante Ihnen besser gefällt – oder probieren Sie am besten beide aus ...

## SPIELABLAUF

Der Spieler, dessen Vorname (Anfangsbuchstabe) im Alphabet am weitesten vorne steht, dreht die oberste Karte des Stapels mit den Kategorienkarten um.



Sofort nachdem die Kategorienkarte aufgedeckt wurde, beginnt das Spiel.

Alle Spieler spielen gleichzeitig, es gibt keine Reihenfolge. Alle Spieler versuchen nun einen passenden Begriff zu der aufgedeckten Kategorienkarte zu finden. Der Begriff muss mit dem gleichen Anfangsbuchstaben beginnen wie eine der zwölf Buchstabenkarten auf dem Tisch. Im obigen Beispiel wäre also Hamster möglich oder Affe oder Pferd oder Jaguar ...

Hat ein Spieler einen geeigneten Begriff gefunden, ruft er diesen laut aus und schlägt gleichzeitig mit einer Hand auf die entsprechende Buchstabenkarte. Anschließend darf der Spieler die Buchstabenkarte als Gewinn an sich nehmen und verdeckt neben sich ablegen. **Beachte:** Nur der schnellste Spieler erhält die Buchstabenkarte, auf die er geschlagen hat, als Gewinn. Sollten danach noch weitere Spieler passende Begriffe nennen, so bekommen diese Spieler keine Buchstabenkarten als Gewinn.



*Florian schlägt auf das „L“ und sagt „Leopard“. Er nimmt die Karte mit dem „L“ als Gewinn an sich und legt sie verdeckt neben sich ab.*

Der Spieler, der die Buchstabenkarte gewonnen hat, deckt nun eine neue Kategorienkarte vom Stapel auf. Sofort beginnt die nächste Spielrunde und alle suchen wieder gleichzeitig einen passenden Begriff. In dieser Runde liegen nur noch elf Buchstabenkarten aus.

Wer zuerst einen passenden Begriff nennt und auf die zugehörige Buchstabenkarte schlägt, bekommt die Buchstabenkarte als Gewinn. In der beschriebenen Art und Weise wird Runde für Runde gespielt. Nach jeder Runde liegt eine Buchstabenkarte weniger auf dem Tisch.

Sollten mehrere Spieler genau gleichzeitig auf eine Karte schlagen und einen richtigen Begriff nennen, dann gibt es nur zwischen diesen Spielern ein Stechen. Es wird eine neue Kategorienkarte aufgedeckt und nur zwischen den betreffenden Spielern ausgespielt.





## KEIN PASSENDER BEGRIFF

Sollten die Spieler keinen passenden Begriff finden, so wird einfach eine neue Kategorienkarte vom Stapel aufgedeckt – und schon geht's weiter! **Achtung:** Sollte dreimal nacheinander zu einer vorgegebenen Kategorie kein passender Begriff gefunden werden, so endet das Spiel vorzeitig.

Sollte ein Spieler auf eine Buchstabenkarte schlagen und einen Begriff nennen, der nicht mit diesem Buchstaben beginnt, so darf der Spieler in dieser Runde nicht mehr mitspielen und muss eine bereits gewonnene Buchstabenkarte (sofern er eine besitzt) als Strafe abgeben und beiseite legen.

## SPIELLENDE

Sobald die letzte Buchstabenkarte einen Besitzer gefunden hat, endet das Spiel.

Jede gewonnene blaue Buchstabenkarte zählt einen Punkt, jede rote Buchstabenkarte zwei Punkte. Alle Spieler addieren die Punkte ihrer Buchstabenkarten. Der Spieler, der insgesamt die meisten Punkte hat, ist Sieger.

Schnapp-Land-Fluss macht auch sehr viel Spaß, wenn sich die Spieler darauf einigen, mehrere Durchgänge (mit anfangs jeweils zwölf Buchstabenkarten) zu spielen. Der Spieler, der dann zum Schluss insgesamt die höchste Punktzahl erreicht hat, ist Sieger.

## MIT SPIELLEITER

Sollte sich jemand bereit erklären, als Spielleiter zu fungieren und selbst nicht am Spiel teilzunehmen, was sich z.B. auf Kindergeburtstagen anbietet, so werden nur die Buchstabenkarten auf den Tisch gelegt. Der Spielleiter nimmt alle Kategorienkarten an sich und liest jeweils eine davon laut vor. Der weitere Spielablauf bleibt gleich.

## VARIANTE: SCHNAPP-SOVIEL-DU-KANNST

Die Spielvorbereitung bleibt wie gehabt: Zwölf Buchstabenkarten kommen offen auf den Tisch, die Kategorienkarten kommen als verdeckter Stapel in die Mitte.

In jeder Runde wird eine Kategorienkarte vom Stapel aufgedeckt. Alle spielen wieder gleichzeitig, ohne Reihenfolge. Wer zu der vorgegebenen Kategorie einen passenden Begriff weiß, der mit einem der Buchstaben auf dem Tisch beginnt, schlägt sofort darauf und nimmt die Buchstabenkarte als Gewinn an sich. Nun wird die Runde jedoch nicht beendet, es wird weitergespielt – mit der gleichen Kategorie! Jeder Spieler hat die Möglichkeit, auch andere Begriffe zu nennen, die mit einem der noch ausliegenden Buchstaben beginnen – schnell draufschlagen und die Buchstabenkarte als Gewinn an sich nehmen! Jeder Spieler kann mehrere verschiedene Begriffe nennen und somit mehrere Buchstabenkarten gewinnen.

*Bsp.: Es wird die Kategorienkarte „Im Meer“ aufgedeckt. Heiko schlägt auf das „D“ und sagt „Delfin“; Heiko nimmt das „D“ sofort als Gewinn an sich und legt es verdeckt vor sich ab. Lisa schlägt unterdessen auf das „A“ und sagt „Alge“; sie nimmt das „A“ an sich. Jens schlägt auf das „K“ und sagt „Krake“; er nimmt das „K“ an sich. Lisa schlägt auf das „H“ und sagt „Hai“; sie nimmt das „H“ an sich. Jens schlägt auf das „U“ und sagt „U-Boot“, usw.*

Es wird so lange weiter gespielt, bis alle Buchstabenkarten vom Tisch genommen wurden. Sollten Buchstabenkarten übrig bleiben, weil hierzu niemandem mehr ein passender Begriff einfällt, dann endet die Runde vorzeitig.

Es werden mehrere Runden gespielt, so lange, bis alle Buchstabenkarten aufgebraucht sind, bzw. bis keine zwölf Buchstaben mehr für eine weitere Runde ausgelegt werden können. In jeder Runde werden die Buchstaben auf dem Tisch wieder auf zwölf aufgefüllt und es wird eine neue Kategorie aufgedeckt. Alle Spieler addieren zum Schluss die Punkte ihrer Buchstabenkarten. Jede gewonnene blaue Buchstabenkarte zählt wieder einen Punkt, jede rote Buchstabenkarte wieder zwei Punkte. Der Spieler, der insgesamt die meisten Punkte hat, ist Sieger.

## HINWEISE ZU DEN KATEGORIEN

Bei den Kategorien *Sportler*, *Musiker*, *Politiker* und *Schauspieler* muss ein Nachname genannt werden, also z.B. *Beckenbauer* oder *Gorbatschow*. Natürlich sind gegebenenfalls auch Personen erlaubt, die nur unter einem Künstlernamen bekannt sind wie *Prince* oder *Madonna* oder *Pelé*.

Bei den Kategorien *In der Küche*, *In der Luft*, *Im Zirkus*, *In der Schule*, *Beim Arzt* und *Im Meer* gelten nur Begriffe, die wirklich charakteristisch dafür sind, nicht aber solche, die auf nahezu alles zutreffen könnten, wie etwa *Mensch* oder *Sonnenstrahl*.

Bei den Kategorien *Lied*, *Spielfilm*, *Buch* und *TV-Sendung* gelten natürlich auch Titel, die aus mehreren Worten bestehen, wie etwa *Im Westen nichts Neues* oder *Alle meine Entchen*. Hierbei muss der erste Buchstabe des Titels mit der Buchstabenkarte auf dem Tisch übereinstimmen. Bei *Alle meine Entchen* muss man also auf eine Buchstabenkarte mit einem „A“ schlagen.

Bei Unklarheiten gilt: Nicht streiten, es ist nur ein Spiel! Gegebenenfalls sollten die Spieler die Unklarheit ausräumen, eine neue Kategorienkarte aufdecken und die Runde wiederholen.

**GAMEMOB.DE**  
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

**AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de