

REPRÄSENTANTEN: STADT-LAND-FLUSS 1

| mm | kg | m ² | s | l | Punkte |
|----|----|----------------|---|---|--------|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Spielregeln: Lege den Anfangsbuchstaben fest. Der jüngste Spieler beginnt. Es sagt laut 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 bereits gespielt oder wird er von allen Spielern als unspielbar abgelehnt, kann das Auswahlverfahren wiederholt werden. Nun notiert jeder Dinge, die mit diesem Buchstaben beginnen und den entsprechenden Maßen entsprechen, in seiner Tabelle. Wer alles ausgefüllt hat ruft laut „Stopp“ und die Begriffsfindung ist für alle beendet. Abschließend werden für die eingetragenen Begriffe verglichen, Punkte vergeben und als Summe in der Punktespalte eingetragen. 20 Punkte gibt es, wenn kein anderer Spieler ein Wort für die Kategorie gefunden hat. Haben mehrere Spieler unterschiedliche Begriffe für eine Kategorie gefunden, ist jeder Begriff 10 Punkte wert. Wurde dagegen der gleiche Begriff von mehreren Spielern gewählt, erhält der Spieler dafür nur fünf Punkte. Wer Zum Ende des Spiels die meisten Punkte erzielt, hat gewonnen.