

"Stadt - Land - Sinclair"

Ein herausforderndes Spiel für jeden erfahrenen Geisterjäger!
Schaffst du es mehr Punkte als deine Mitstreiter zu erreichen?

Die Spielregeln sind denkbar einfach:

Viele kennen sicherlich die "normale Variante" von "Stadt, Land, Fluss" - hier ist es ins Sinclair-Universum abgewandelt und erfordert Wissen zu unserem Lieblingsgeisterjäger.

Das Spiel ist mit beliebig vielen Spielern spielbar. Es geht reihum. Der erste fängt an, sagt den Buchstaben "A" und geht dann im Kopf die weiteren Buchstaben des Alphabets durch. Der rechts neben ihm sitzende sagt irgendwann "STOP" und der andere muss den Buchstaben ausrufen, bei dem er gerade hängen geblieben ist. Sofort müssen alle die Felder auf dem Spielzettel ausfüllen.

"Freunde" - Hier sollen nur die Freunde von John erwähnt werden.

"Feinde" - Hier sollen nur Johns Feinde erwähnt werden.

"Wesen" - Hier dürfen alle möglichen Wesen aus dem Sinclair-Universum eingetragen werden. (Einige Beispiele: Ghoul, Kreatur der Finsternis, Dämon)

"Waffen" - Hier sollen Waffen eingetragen werden, die im Sinclair-Universum eine Rolle spielen. (Also auch von Freunden und Feinden.)

"Schauplätze" - Hier sollten Locations eingetragen werden, die im Sinclair-Universum eine Rolle spielen. (Natürlich kann es sich dabei auch um Dimensionen handeln.)

"Romantitel" - Hier sollte der komplette Romantitel (oder auch Hörspieltitel) eingetragen werden.

Die Runde gilt als Beendet, wenn der erste Spieler "Fertig!" ruft.
Dann müssen alle sofort aufhören zu schreiben und es kann verglichen werden.

Für jede richtige Antwort, die niemand sonst auf seinem Zettel notiert hat, gibt es 10 Punkte.

Für jede richtige Antwort, die auch jemand anderes auf seinem Zettel stehen hat, gibt es 5 Punkte.

Am Ende einer Runde werden alle Punkte zusammengezählt und in die Spalte eingetragen. Der mit den meisten Punkten gewinnt die Runde. Es ist natürlich möglich mehrere Runden zu spielen und dann die Gesamtpunktzahl auszurechnen.

Viel Spaß!