

Magischer  
Gegenstand

Zaubertrankzutat

Hexe oder  
Zauberer

Name für  
einen Drachen

So kann eine  
Narbe aussehen

Raum in einem  
Schloss

Unterrichtsfach



---

# STATT LAND FLUSS

für Potter-Fans



---

DAS SPIELEBUCH  
MIT 60 MAGISCHEN  
KATEGORIEN



Ihr mögt *Stadt-Land-Fluss*, aber die Kategorien sind euch einfach nicht magisch genug?

Dann seid ihr hier definitiv richtig!

## ★ DIE GRUNDREGELN

Ein Spieler ruft laut »A« und zählt im Kopf weiter das Alphabet durch. Ein anderer ruft nach einiger Zeit »Stopp!« Mit dem Buchstaben, bei dem der erste Spieler in diesem Moment angelangt ist, wird eine Runde lang gespielt. Habt ihr diesen Buchstaben bereits »verspielt«, wiederholt ihr das Ganze einfach noch einmal.

Sobald der gewählte Buchstabe laut ausgesprochen wird, beginnt die Runde. Jeder Spieler versucht, seine Felder zu vervollständigen und jeweils ein Wort zu finden, das mit dem gewählten Buchstaben beginnt und zur Überschrift der Spalte passt. Wer die gesamte Reihe als Erstes voll hat, ruft »Stopp!« und alle müssen sofort aufhören, zu schreiben (das aktuell begonnene Wort darf noch zu Ende geschrieben werden).

Nun beginnt die Punktevergabe.

## ★ PUNKTE

**20 Punkte:** Niemand außer dir hat etwas in dem betreffenden Kästchen stehen

**10 Punkte:** Auch mindestens ein anderer Mitspieler hat das Kästchen befüllt, aber du bist der einzige mit deinem Begriff.

**5 Punkte:** Auch mindestens ein anderer Mitspieler hat den gleichen Begriff gefunden wie du.

**0 Punkte:** Du konntest keinen Begriff finden.

## ★ SONDERREGELN

**Confundo:** Verwirre deine Gegner! Kann einmal pro Blatt verwendet werden. Ein leeres Kästchen geht als ausgefüllt durch und bringt 20 Punkte.

**Felix felicitis:** Zu Spielbeginn ist ein Kästchen mit einem x zu markieren. Die Punkte aus diesem Feld zählen später doppelt. Kann wahlweise auch zu Beginn jeder Runde vergeben werden – für alle, die ihr Glück herausfordern wollen.

**»Sprichst du Parsel?«:** Achtung, hier wird es knifflig: Zählt statt von A bis Z von 1 bis 24 und sagt die Zahl laut. Diese muss nun von jedem Spieler selbstständig in den Buchstaben »übersetzt« werden. Besonders lustig, wenn bei der Punktevergabe festgestellt wird, dass alle einen anderen Buchstaben haben ... daher vorsichtshalber zum späteren Überprüfen die Zahl notieren.

**Derdessennamenichtgenanntwerdendarf:** Setzt ihr diese Regel ein, bekommt der Spieler mit dem längsten (gültigen) Wort pro Kategorie 5 Extrapunkte, derjenige mit dem kürzesten 5 Minuspunkte.

**Quidditch-Profi:** Wenn ihr euch beim Spielen ein wenig bewegen wollt, solltet ihr diese Sonderregel einsetzen. Für jedes Kästchen, das am Ende einer Runde nicht ausgefüllt wurde, muss der betreffende Spieler eine sportliche Übung ausführen. Legt diese Übung vor Spielbeginn fest. Natürlich kann auch jedes Familienmitglied eine eigene Sporteinheit übernehmen. Von »einbeinig um den Tisch hüpfen« über Wandsitzen bis Liegestütze ist alles erlaubt, was euch einfällt und (keinen) Spaß macht!

**Patronus-Zauber:** Ihr möchtet gern ein bestimmtes Blatt spielen, aber nicht alle von euch können etwas mit allen Kategorien anfangen? Kein Problem! Mit dieser Regel könnt ihr euch vor fiesen Kategorien schützen: Jeder Mitspieler streicht eine komplette Spalte, die im Spiel nicht mitgezählt wird. Natürlich darf hier jeder für sich selbst entscheiden, welche Spalte ihm am wenigsten zusagt.

**Wahrsagen:** Jeder Mitspieler schreibt zu Beginn eines Blattes 5 Begriffe auf, von denen er denkt, dass sie im

Verlauf des Spiels aufgeschrieben werden. Kommt einer dieser Begriffe tatsächlich vor, gibt das 30 Extrapunkte pro Begriff.

## ★ SCHWIERIGKEITSGRAD

An jeder Kategorie findet ihr eine Schwierigkeitsangabe. Diese reicht von 2 bis hin zu 5 Sternen für die Meisterzauberer und -hexen unter euch. Runden mit einem Stern sind sicher zu langweilig für euch und tauchen hier gar nicht erst auf. Das wäre dann vielleicht so etwas wie Stadt, Land oder Fluss ...

## ★ ACHTUNG

Einigt euch bitte im Vorfeld, wie streng ihr bei der Punktevergabe vorgehen wollt. Von »muss im Duden stehen und einstimmig akzeptiert werden« bis hin zu »Hauptsache, da steht irgendwas und es ist witzig« ist alles erlaubt – ihr solltet nur wissen, worauf ihr euch jeweils einlasst, damit es nicht zu Streitigkeiten kommt. Legt dabei auch fest, ob man einen Begriff in einer Zeile mehrmals verwenden darf, sofern er zu verschiedenen Überschriften passt.

Klärt außerdem vorab, welchen generellen Modus ihr spielen wollt:

Harry-Hardcore-Fans beschränken sich bei der Findung der Begriffe auf genannte Figuren und Szenen aus den Büchern und Filmen.

Alle anderen dürfen kreativ werden und das Spiel in die Muggelwelt übertragen: Als magisches Wesen gilt hier beispielsweise auch ein Katzenflügler. Oder ein Giraffant. Und Unterrichtsfächer sind selbstverständlich auch Deutsch oder Mathe.

Ihr entscheidet!



