



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Stadt Land Fluss Extreme

Spielanleitung – kurz erklärt

2–10

SPIELER

ab 8

JAHREN

Stadt Land Fluss Extreme ist ein Wortsuchspiel für 2 bis 10 Personen, bei dem nicht Buchstaben, sondern Kategorien-Karten den Ton angeben. Neun Karten bilden ein Raster aus Zeilen und Spalten, und jedes Feld verlangt einen Begriff, der zu zwei Vorgaben gleichzeitig passt. Wer schnell denkt und dabei Begriffe findet, auf die sonst niemand kommt, sammelt die meisten Punkte.

Spielziel

Füllt die 9 Felder eures Blattes mit Begriffen, die jeweils zu zwei gekreuzten Kategorien passen. Ungewöhnliche Antworten bringen mehr Punkte.

Vorbereitung

Jede Person bekommt ein Blatt vom Block und braucht einen Stift. Die 53 Kategorien-Karten werden gemischt und als Stapel neben die Spielfläche gelegt. Die 2 Bonuspunkte-Karten kommen in die Tischmitte, gut erreichbar für alle. Die Sanduhr liegt bereit.

So spielt ihr

- 1 Die jüngste Person zieht 6 Kategorien-Karten und legt 3 davon nebeneinander und 3 untereinander aus, so dass ein Raster mit 3 x 3 Schnittfeldern entsteht.
- 2 Jemand liest alle Karten laut vor und dreht die Sanduhr um.
- 3 Alle schreiben gleichzeitig. In jedes Feld kommt ein Begriff, der zu der Karte der Zeile und zu der Karte der Spalte passt.
- 4 Wer fertig ist oder nichts mehr weiß, legt den Stift ab und schnappt sich eine der beiden Bonuspunkte-Karten.
- 5 Läuft die Sanduhr ab, hören alle auf zu schreiben und lesen reihum vor.
- 6 Punkte notieren, dann legt die nächste Person im Uhrzeigersinn 6 neue Karten aus.

So gewinnt ihr

Nach der vorher vereinbarten Anzahl Runden gewinnt, wer insgesamt die meisten Punkte hat.

Spielziel

Ihr sucht zu neun Kategorien-Kombinationen möglichst schnell passende Begriffe. Jedes Feld eures Blattes liegt am Schnittpunkt zweier Karten, und euer Eintrag muss beide Bedingungen erfüllen. Punkte gibt es für gültige Begriffe, doppelt so viele, wenn niemand sonst denselben Begriff hatte. Am Ende gewinnt die höchste Gesamtpunktzahl.

Spielmaterial

53 Kategorien-Karten

2 Bonuspunkte-Karten

1 Spielblock

1 Sanduhr

Spielaufbau

- Jede Person nimmt sich ein Blatt vom Spielblock und legt einen Stift bereit.
- Die Sanduhr wird für alle sichtbar bereitgestellt.
- Die Kategorien-Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel an den Rand der Spielfläche gelegt.
- Die 2 Bonuspunkte-Karten kommen in die Tischmitte, so dass jede Person sie ohne Mühe greifen kann.

Spielbeginn

Die jüngste Person am Tisch legt die erste Auslage. Sie zieht 6 Kategorien-Karten und ordnet sie zum Raster an. Sobald alle Karten laut vorgelesen sind und die Sanduhr steht, geht es los.

Spielablauf

Das Raster aufbauen

Die startende Person nimmt 6 Kategorien-Karten vom Stapel. Drei Karten kommen nebeneinander (Spalten A, B, C), drei Karten untereinander (Zeilen 1, 2, 3). Daraus ergeben sich 9 Schnittpunkte. Legt die Karten so, dass alle am Tisch sie lesen können.

Schreibphase

- 1 Eine Person liest sämtliche Karten laut vor.
- 2 Die Sanduhr wird umgedreht, sie läuft rund 2 Minuten.
- 3 Alle schreiben gleichzeitig und still auf ihr eigenes Blatt.
- 4 In jedes der 9 Felder gehört ein Begriff, der die Vorgabe der zugehörigen Zeilenkarte und die der Spaltenkarte gleichzeitig erfüllt.
- 5 Ist die Sanduhr durchgelaufen, legen alle den Stift weg.

Ein Beispiel: In Spalte A liegt "Enthält keinen Buchstaben doppelt", in Zeile 1 liegt "Ist gelb". In das Feld oben links passt also etwa eine Zitrone. Eine Honigmelone wäre falsch, weil das Wort zweimal ein n enthält.

Bonuspunkte-Karten

Wer alle Felder gefüllt hat oder aufgibt, legt den Stift auf den Tisch und nimmt sich eine der beiden Bonuspunkte-Karten aus der Mitte. Es gibt nur 2 davon, wer zu lange grübelt, geht leer aus.

Welche Begriffe zählen

- Erlaubt sind alle Begriffe der deutschen Sprache.
- Ihr dürft einen Begriff mit Adjektiven oder Zusätzen genauer beschreiben, solange es die Sache wirklich gibt. Eine hungrige Kuh geht, eine fliegende Kuh nicht.
- Verlangt eine Karte einen bestimmten Anfangsbuchstaben oder eine Wortendung, gilt das immer für das Hauptwort.
- Denselben Begriff dürft ihr nur in einem einzigen Feld verwenden.

Wertung

Reihum lest ihr eure Einträge vor. Ein leeres Feld oder ein ungültiger Begriff bringt 0 Punkte. Haben mehrere Personen denselben gültigen Begriff, erhält jede davon 1 Punkt. Auch dabei zählt nur das Hauptwort: Eine braune Kuh und eine schwangere Kuh gelten als derselbe Begriff, beide bekommen je 1 Punkt. Wer als Einzige oder Einziger einen Begriff notiert hat, bekommt 2 Punkte. Die Bonuspunkte-Karten bringen zusätzlich 2 beziehungsweise 1 Punkt. Alle Punkte werden addiert und auf einem Blatt festgehalten.

Nächste Runde

Danach beginnt die nächste Runde. Die im Uhrzeigersinn nächste Person legt 6 frische Kategorien-Karten aus.

Der Spielzug

- 1 Die aktive Person zieht 6 Kategorien-Karten und legt sie als Raster mit 3 Spalten und 3 Zeilen aus.
- 2 Alle Karten werden laut vorgelesen.
- 3 Die Sanduhr wird umgedreht.
- 4 Alle füllen gleichzeitig ihre 9 Felder aus.
- 5 Wer fertig ist oder aufgibt, legt den Stift ab und nimmt sich eine Bonuspunkte-Karte, falls noch eine liegt.
- 6 Mit dem Ablauf der Sanduhr endet die Schreibphase.
- 7 Reihum vorlesen, Punkte ermitteln und notieren.
- 8 Die nächste Person im Uhrzeigersinn legt das neue Raster aus.

Sonderregeln

- Manche Kartenpaare passen inhaltlich nicht zusammen oder lassen sich gar nicht lösen. Dann bleibt das Feld einfach leer.
- Ein Begriff darf pro Blatt nur einmal auftauchen.
- Zusätze wie Adjektive machen aus einem Begriff keinen neuen: Bei der Wertung zählt allein das Hauptwort.
- Vorgaben zu Anfangsbuchstaben oder Wortendungen beziehen sich stets auf das Hauptwort, nicht auf einen Zusatz.
- Es gibt nur 2 Bonuspunkte-Karten, sie sind nach dem Zugriff vergeben.

Spielende und Gewinn

Vor dem Spiel legt ihr fest, wie viele Runden gespielt werden. Sind diese Runden gespielt, werden die notierten Punkte aller Runden verglichen. Wer die höchste Summe hat, gewinnt. Zum Gleichstand sagt die Anleitung nichts.

Tipps

- Ungewöhnliche Begriffe sind doppelt so viel wert wie naheliegende. Denk kurz nach, bevor du das erstbeste Wort einträgst.
- Zusätze wie "braun" oder "hungrig" retten dich nicht vor geteilten Punkten, weil nur das Hauptwort gewertet wird. Such lieber ein anderes Hauptwort.
- Felder ohne Lösung kosten nur 0 Punkte. Häng dich nicht daran fest, sondern arbeite die machbaren Kombinationen zuerst ab.
- Es gibt nur 2 Bonuspunkte-Karten. Wenn dir kaum noch etwas einfällt, kann das frühe Abgeben mehr bringen als weiteres Grübeln.
- Achte bei Karten mit Buchstaben- oder Endungsvorgabe genau auf das Hauptwort, sonst ist der Eintrag ungültig.

Häufige Fragen

Muss ein Begriff wirklich zu beiden Karten passen?

Ja. Jedes Feld liegt am Schnittpunkt einer Zeilen- und einer Spaltenkarte, und der Eintrag muss beide Bedingungen zugleich erfüllen.

Was mache ich, wenn zwei Karten sich widersprechen?

Dann gibt es keine sinnvolle Lösung, und du lässt das Feld einfach frei. Die Anleitung weist ausdrücklich auf solche Kombinationen hin.

Zählt "braune Kuh" als eigener Begriff gegenüber "schwängere Kuh"?

Nein. Gewertet wird nur das Hauptwort, hier also Kuh. Beide bekommen deshalb nur je 1 Punkt.

Sind zusammengesetzte Beschreibungen überhaupt erlaubt?

Ja, du darfst einen Begriff durch Adjektive oder Erläuterungen näher bestimmen. Die beschriebene Sache muss aber tatsächlich existieren, eine fliegende Kuh gilt nicht.

Worauf bezieht sich ein vorgegebener Anfangsbuchstabe?

Immer auf das Hauptwort, nicht auf einen vorangestellten Zusatz. Dasselbe gilt für vorgegebene Wortendungen.

Darf ich denselben Begriff in zwei Feldern eintragen?

Nein. Jeder Begriff darf auf deinem Blatt nur ein einziges Mal vorkommen.

Wie viele Punkte bringt ein Begriff, den nur ich habe?

2 Punkte. Hat mehr als eine Person denselben gültigen Begriff, gibt es für alle nur je 1 Punkt.

Wann darf ich mir eine Bonuspunkte-Karte nehmen?

Sobald du alle Felder gefüllt hast oder dir nichts mehr einfällt. Du legst den Stift auf den Tisch und nimmst eine der beiden Karten aus der Mitte. Sie bringen 2 beziehungsweise 1 Punkt.

Wie lange dauert eine Runde?

So lange, wie die Sanduhr läuft, also etwa 2 Minuten. Danach hören alle sofort auf zu schreiben.

Wer legt in der nächsten Runde die Karten aus?

Die im Uhrzeigersinn nächste Person. Sie zieht 6 neue Kategorien-Karten und baut das Raster auf.

Informationen zum Spiel

Verlag	Schmidt Spiele
Autor	Peer Sylvester
Edition / Regelstand	Extreme
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Schmidt Spiele, Regelstand Extreme, zuletzt geprüft am 20.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/stadt-land-fluss-extreme/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/stadt-land-fluss-extreme/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026