

### Spielvariationen

1. Ende des Spieles, wenn ein Mitspieler 8 Ostfriesland-Cups besitzt. Gezählt wird der Wert der Ostfriesland-Cups – je DM 2.000, – und das Bargeld (gepachtete Einrichtungen stellen keinen Wert dar).
2. Festlegung vor dem Spiel – Beendigung des Spiels nach Erhalt von 4 oder 6 Cups.
3. Festlegung vor Spielbeginn einer bestimmten Spielzeit.
4. Erhöhung und Festlegung vor Spielbeginn der Pachterträge auf das Doppelte.
5. Ihren Ideen sind keine Grenzen gesetzt, machen Sie für sich und die anderen Mitspieler das Beste draus, erfinden Sie Ihre eigene Spielweise.  
Viel Spaß bei der Reise durch Ostfriesland – und schreiben Sie mal'ne Ansichtskarte?!

# Spielregeln



## 8mal durch Ostfriesland

Ein heiteres und lehrreiches  
Gesellschaftsspiel für jung und alt  
ab 10 Jahre für 2–6 Personen.

### Der Sinn des Spieles

Jeder Spieler macht eine Reise durch Ostfriesland und seine angrenzenden Bereiche. Dabei lernt er das Land mit allem Drum und Dran kennen. Am Anfang der Reise – die eine Art Rallye darstellt – bekommt jeder Teilnehmer Reiseschecks in einer bestimmten Höhe. Diese werden ausgegeben von der Ostfriesland-Bank. Mit diesen Schecks kann jeder Teilnehmer auf ihn zukommende Gebühren und auch kostenpflichtige Begebenheiten bezahlen. Während des Spiels kann der Spieler (Urlauber) auch Geld einnehmen, wenn er Inseln, Städte, Gemeinden mit Sehenswürdigkeiten oder anderen Attraktionen für Sport und Unterhaltung gepachtet hat. Nach jeder Reise durch Ostfriesland bekommt jeder Mitspieler einen Ostfriesland-Cup. Dieser Cup hat einen Wert von DM 2.000, –. Jetzt kann der neue Urlaub beginnen und das 8 mal.

Der Sinn des Spieles ist nicht nur Ostfriesland und seine Orte kennenzulernen, sondern auch deren Sehenswürdigkeiten. Verbunden ist das Spiel mit Gewinnen, Spekulationen, Gebühren, Ämtern und Pflichten. Wer seinen Urlaub finanziell richtig plant und kalkuliert, kauft und früh genug verkauft oder Ämter abgibt, hat am Ende gewonnen. Es ist möglich, das Spiel in verschiedenen Variationen zu spielen – es können auch eigene Spielideen entwickelt werden.

Eingetragenes Geschmacksmuster MR 2591

© BRANDWYK® Werbeagentur Bremen – Emden

Verkehrsverein Aurich-Ostfriesland e. V., Am Pferdemarkt 2, Verkehrspavillon, 2960 Aurich

Printed in W.-Germany by Ernst Gieseking, Bielefeld.

### Ausstattung











Ein Würfelspiel für 2 – 6 Personen

Inhalt: 1 Spielplan  
8 Figuren  
2 Würfel

Reiseschecks: 200 à DM 20,-  
200 à DM 50,-  
200 à DM 100,-  
100 à DM 500,-  
50 à DM 1.000,-  
50 à DM 2.000,-

34 Städtekarten  
24 Karten: Ostfrieslandkunde 1  
28 Karten: Ostfrieslandkunde 2  
25 Karten: Ämter/Pflichten/Gewinne  
48 Karten: Ostfriesland-Cup  
200 Pictogrammkärtchen

### Erläuterungen der Pictogramme

- |   |  |   |  |
|---|--|---|--|
|    | 1. Tennis<br>Minigolf<br>Golf<br>Sonstige Sportveranstaltungen           |    | 6. Stätte für<br>kulturelle Veranstaltungen<br>Spielbank<br>Freilichtbühne<br>Konzerte |
|   | 2. Wasser<br>Häfen<br>Wassersport<br>Schiffe/Kutterfahrten<br>Segeltörns |  | 7. Ausflüge jeglicher Art<br>Sehenswerte Fotoobjekte                                   |
|  | 3. Wanderausflüge<br>Land/Watt/Wasser                                    |  | 8. Frei- und Strandbäder<br>Angeltouren<br>Seen  |
|  | 4. Hallen-Wellenbäder  |  | 9. Sehenswürdigkeiten<br>allgemein – historisch  |
|  | 5. Campingplatz<br>Hotel<br>Jugendherberge                               |  | 10. Übernahme von allen<br>Pachtverträgen  |

### Pflichten

Dieses gilt auch für die Pflicht-Karte. Der Unterschied besteht allerdings darin, daß diese Karten wieder zurückgegeben werden müssen und der Spieler Geld an die Bank zahlen muß.

### Gewinne

Diese Karten werden ebenfalls wieder unter den Stapel gelegt, nachdem sie gelesen wurden und der Spieler den Gewinn von der Ostfriesland-Bank kassiert hat.

### Sehenswürdigkeiten/Sportstätten

#### Kulturelle Veranstaltungen – sonstige Attraktionen (durch Pictogramme symbolisiert)

Jede Insel, Stadt oder Gemeinde hat Touristen-Attraktionen. Hat ein Spieler eine Karte, sich also auf ein Feld gewürfelt, so kann er in dieser Stadt usw. Attraktionen pachten. Das Geld zahlt er an die Bank und erhält dafür das entsprechende Pictogramm. Erreicht ein anderer Mitspieler das Feld, so richten sich die zu zahlenden Gebühren, Mieten, Eintrittsgelder usw. nach der Anzahl der Attraktionen. Die Summen sind auf der Rückseite der Städtekarten aufgeführt. Hat ein Spieler alle Attraktionen für ein Feld gepachtet, so zahlt ein anderer Mitspieler, der das Feld erreicht, eine entsprechend höhere Summe.

### Zahlungsfähigkeit

Kann ein Mitspieler die Mieten, Gebühren oder Eintrittsgelder nicht mehr bezahlen, so kann er seine Städtekarten bzw. mit den Touristen-Attraktionen an den jeweiligen Gläubiger oder auch einen anderen, meistbietenden Spieler verkaufen. Hierbei versucht er eine höhere Summe zu erhalten, als er bezahlt hat. Das Verkaufsrecht gilt auch für die Ämterkarten.

### Achtung

Jeder Spieler achtet selbst auf die zu erhebenden Gebühren, Eintrittsgelder usw., die er von einem anderen Mitspieler bekommt, wenn der sich auf sein Feld würfelt. Sieger ist der Spieler, der am Ende die meisten Ostfriesland-Cups und die meisten Reiseschecks besitzt.

## Spieleregeln

Vor Beginn des Spieles wird der Spielplan auf dem Tisch ausgebreitet. Die Karten für Ostfrieslandkunde 1 + 2 werden gut gemischt und umgekehrt auf die dafür vorgesehenen Felder gelegt.

Jeder Spieler erhält eine farbige Figur, mit der er sich durch Ostfriesland bewegen kann.

Es wird ein Verwalter der Ostfriesland-Bank bestimmt, der an jeden Spieler das Grund-Urlaubsgeld auszahlt und auch während des Spiels die Einnahmen und Ausgaben überwacht. Er selbst kann auch mit-spielen.

Jeder Spieler erhält Reiseschecks im Wert von DM 10.000,-, die sich wie folgt aufteilen:

25 Reiseschecks zu DM	20,-
20 Reiseschecks zu DM	50,-
25 Reiseschecks zu DM	100,-
4 Reiseschecks zu DM	500,-
2 Reiseschecks zu DM	1.000,-
1 Reisescheck zu DM	2.000,-

Der Rest der Schecks bleibt in der Bank.

Gespielt wird mit einem Würfel – Wer die höchste Zahl würfelt, fängt an.

Der Urlaub und die Fahrt durch Ostfriesland beginnt in Aurich.

Wer eine Sechs würfelt, darf noch einmal würfeln.

Würfelt sich ein Spieler auf farbiges Insel-, Städte- oder Gemeindefeld, so kann er die dazugehörige Karte mit den genauen Angaben – von der Ostfriesland-Bank für eine einmalige Gebühr von DM 500,- erwerben. Ab sofort ist der Spieler berechtigt – gegen Entrichtung einer entsprechenden Gebühr – Einrichtungen, Sehenswürdigkeiten und Attraktionen zu pachten. Diese sind auf den Rückseiten der Karten aufgeführt. Jeder Spieler kann den Kauf der Karte bzw. die Übernahme des Feldes ablehnen, denn mit dem Urlaubsgeld sollte man haushalten, wer weiß, was alles während des Spieles passiert.

Erreicht ein Mitspieler das bereits im Besitz eines anderen Spielers befindliche Feld, so zahlt er an ihn Gebühren – einer einfachen Stadtrundfahrt oder höhere Gebühren – diese sind auf der Karten-rückseite aufgeführt.

## Ostfriesland-Cups

Nach jeder Ostfriesland-Umrandung und Durchquerung erhält der Spieler einen Ostfriesland-Cup. Dieser hat einen Wert von je DM 2.000,-. Hat ein Spieler keine oder nicht genügend Reiseschecks, so kann er einen oder mehrere Ostfriesland-Cups bei der Ostfriesland-Bank gegen Schecks einlösen.

## Ostfrieslandkunde 1

Eine dieser Karten bekommt derjenige Spieler, der das beige Feld mit der 1 erreicht. Er nimmt die oberste Karte des Stapels und liest den Text. Dieser enthält Lustiges und Ernstes über Ostfriesland.

Nicht zum Nachteil des Spielers, denn er erhält entweder Geld oder darf vorrücken. Wenn er dabei zum Start kommt, kassiert er einen Ostfriesland-Cup.

## Ostfrieslandkunde 2

Eine dieser Karten bekommt derjenige Spieler, der das blaue Feld mit der 2 erreicht. Er nimmt die oberste Karte des Stapels und liest den Text. Auch hier erfährt er Lustiges und Ernstes über Ostfriesland. Diesmal aber zu seinem Nachteil – er hat Geld zu zahlen, muß Felder zurücksetzen oder mit Würfeln aussetzen.

## Strafen bei Ostfrieslandkunde 2

Muß ein Spieler während des Spieles zurücksetzen, so kann er das erreichte und eventuell noch freie Feld **nicht** erwerben, zahlt aber Gebühren an den Mitspieler, in dessen Besitz sich das Feld bereits befindet. Kommt der Spieler beim Zurücksetzen über Start, so erhält er beim nachträglichen Vorrücken bei Überschreitung der Startlinie keinen Ostfriesland-Cup.

## Ämter/Pflichten/Gewinne

Würfelt sich ein Spieler auf die Eckfelder des Spielplans – 8 Ecken – so nimmt er eine Karte von dem farblich gekennzeichneten Stapel. Auch hier gibt es positive und negative Nachrichten:

## Ämter

Erhält ein Spieler eine Ämterkarte, so muß er diese behalten, denn sie berechtigt ihn während des Spiels von jedem Mitspieler, welcher auf das jeweilige zum Amt gehörende Feld kommt, eine entsprechende Summe zu kassieren. Die Summe steht auf den einzelnen Karten. Diese Ämter-Karten sind nur jeweils einmal im Stapel enthalten.