

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf den Ort, der mit seiner Startkarte übereinstimmt. Dieser Ort markiert gleichzeitig den Ausgangspunkt und Endpunkt seiner Wanderung. Nun ziehen die Spieler reihum jeweils drei Ortskarten, und zwar bis sie von jeder Farbe (orange, grün, blau, gelb) eine Karte besitzen. Die gezogenen Karten bestimmen den Verlauf der Wanderung. Der Spieler schaut sich seine Karten an und legt sie verdeckt hin. Es gilt dabei, die günstigste Wanderroute festzulegen.



Abschließend werden die Wanderkarten gut durchgemischt. Jeder Spieler zieht vier Wanderkarten, die er verdeckt in der Hand hält. Die restlichen Karten werden auf die dafür bestimmte Ablage des Spielplans gelegt.

### Spielverlauf

Der jüngste Spieler wählt eine von seinen gezogenen Wanderkarten aus. Dabei kommt es darauf an, die Karten möglichst geschickt einzusetzen und die passende Karte zum richtigen Zeitpunkt auszuspielen. Der Spieler liest die Anweisung laut vor und führt sie sofort aus. Die Karte wird anschließend auf die freie Ablage des Spielplans gelegt. Dann zieht der Spieler eine neue Wanderkarte, so daß er immer vier Karten in der Hand hält.

Ziehen kann man in jede beliebige Richtung, nur nicht mit der gleichen Karte hin und zurück. Auf Feldern, wo ein fremder Stein steht, darf man nicht hinziehen, sondern man muß auf dem vorherigen Feld Halt machen oder einen anderen Weg einschlagen. Zwei Spielfiguren dürfen also nicht auf dem selben Ort stehen. Nachdem der jüngste Spieler gezogen hat, geht es im Uhrzeigersinn weiter.

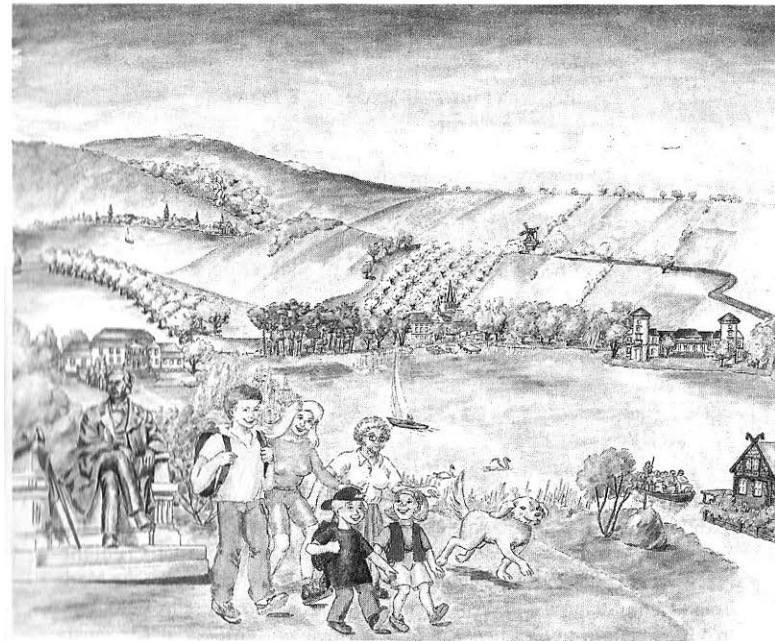
Erreicht ein Spieler einen Ort, den er gezogen hat, so muß er seine Wanderung unterbrechen. Die übrigen Felder auf der Wanderkarte, die über den Ort hinausgehen, verfallen. Er dreht die Ortskarte für alle sichtbar um.

Wer möchte, kann die Hinweise zu den einzelnen Orten im Begleitheft laut vorlesen, damit alle Mitspieler mehr über Brandenburg und seine Sehenswürdigkeiten erfahren. Erst in der nächsten Runde darf der Spieler seine Wanderung fortsetzen.

Der Spieler, der als Erster alle gezogenen Orte abgewandert hat und an seinen Start-/Zielort zurückgekehrt ist, ist der Tagessieger bei der Wanderung durch das schöne Brandenburger Land.

Und nun viel Spaß!

# Das große Brandenburg-Spiel



Ein Spiel von Reginald Hanicke

Brettspiel für 2–8 Spieler ab 8 Jahren  
Spieldauer: ca. 40 Minuten

BS 098

 **HARTUNG**  
SPIELE · BERLIN

# Das große Brandenburg-Spiel

Ein Spiel von Reginald Hanicke

Brettspiel für 2–8 Spieler ab 8 Jahren  
Spieldauer: ca. 40 Minuten

Inhalt:

1 Spielplan, 8 Spielfiguren, 72 Ortskarten und  
8 Startkarten mit Sehenswürdigkeiten, 60 Wanderkarten,  
1 Heft mit Spielregeln und Ortserläuterungen

Spielentwurf: Reginald Hanicke  
Grafische Gestaltung und Titellillustration: Konstanze Kitt  
Zeichnungen: Andreas Schneider

## Einleitung

„Wer in der Mark reisen will, der muß zunächst Liebe zu ‚Land und Leuten‘ mitbringen ... Ich bin durch die Mark gezogen und habe sie reicher gefunden, als ich zu hoffen wagte.“ Diesen Rat gab 1864 Theodor Fontane (1819–1898) allen Wandersleuten in seinen „Wanderungen durch die Mark Brandenburg“ mit auf den Weg. Noch heute hat dieses Zitat seine Gültigkeit. In Brandenburg gibt es heutzutage ebensoviel zu entdecken wie einst: Idyllische Landschaften, sehenswerte Städte und berühmte Persönlichkeiten, aber auch stille Seen, kleine Dörfer und kaum vermutete Sehenswürdigkeiten. „Du wirst Entdeckungen machen, denn überall, wohin du kommst, wirst du, vom Touristenstandpunkt aus, eintreten wie in ‚jungfräuliches Land‘ ... Manches Kunstwerk wohl, von dem die Welt nicht weiß, verbirgt sich in märkischen Dörfern.“

Mit dem Spiel folgst du Theodor Fontane und anderen bekannten Wandersleuten auf ihren Wegen durch Brandenburg oder entdeckst deine eigene Route. Dabei ist unter Wandern nicht nur das Wandern zu Fuß gemeint, son-

2

dern auch eine Fahrt mit einem Boot, eine Fahrradtour oder ein Ausflug mit der Bahn. Brandenburg läßt sich auf viele Arten entdecken. Und mache ruhig ab und zu eine Pause, es lohnt sich bestimmt, denn am Wegesrand wartet auf dich viel Interessantes. So lernst du Land und Leute der geschichtsträchtigen Mark Brandenburg besser kennen. „Ob du reisen sollst, so fragst du, reisen in die Mark? Die Antwort ist eben nicht leicht. Und doch würde es gerade mir nicht anstehen, sie zu umgehen oder wohl gar ein ‚nein‘ zu sagen. So denn also ‚ja‘. Aber ‚ja‘ unter Vorbedingungen.“

(Zitate aus: Theodor Fontane: Wanderungen durch die Mark Brandenburg)

## Spielgedanke

In diesem Spiel machst du eine Wanderung durch Brandenburg auf den Spuren bekannter Wandersleute wie Theodor Fontane oder auf deinen eigenen Wegen. Eine Startkarte und drei Ortskarten legen jedesmal aufs Neue eine andere Wanderroute fest. Es geht darum, den günstigsten Wanderweg zu wählen, um als Erster an den Ausgangspunkt der Wanderung zurückzukehren.

Mit den Wanderkarten – die es gilt, geschickt einzusetzen – wanderst du über den Spielplan von einem Ort zum anderen. Auf dich warten während der kurzweiligen Wanderung viele interessante Geschichten über Orte, Landschaften und Menschen in Brandenburg. Neben einem Spiel voller Spannung und Abwechslung erwartet dich also auch eine Fülle von Informationen. Ein Wanderspaß bei dem du viel Neues entdecken kannst oder alte Erinnerungen in dir wachgerufen werden. Mache dich auf den Weg, denn 80 interessante Sehenswürdigkeiten – ausführlich vorgestellt in Bild und Text – erwarten dich.

## Spielvorbereitung

Zuerst wird unter den Spielern ein Spielleiter gewählt, der die Karten verwaltet und der für die Einhaltung der Regeln sorgt.



Die Ortskarten werden nach Farben sortiert, gut durchgemischt und verdeckt auf vier Stapeln verteilt. Die acht Startkarten kommen auf einen getrennten Stapel. Der Jüngste in der Runde darf die erste Startkarte ziehen. Anschließend nehmen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn jeweils eine Startkarte in einer anderen Farbe (orange, grün, blau, gelb). Spielen mehr Spieler als Farben vorhanden sind, können diese aus den restlichen Karten frei wählen. Die Startkarten werden aufgedeckt und legen den Ausgangspunkt für jeden Spieler fest.

3