

Die 300 Ergänzungsfragen enthalten:

- 80 Fragen aus dem Bereich „Allgemeines“;
- 35 Fragen aus dem Bereich „Politik und Geschichte“;
- 45 Fragen aus dem Bereich „Kultur“;
- 75 Fragen aus dem Bereich „Wirtschaft“ und
- 65 „Superfragen“

Sie erhalten diese Fragen im Buchhandel, im Spielwarenhandel oder beim Hamburger Abendblatt.

Absender

(Straße und Hausnummer oder Postfach)

(Postleitzahl) (Ort)

Postkarte

Hamburger Abendblatt

E · X · C · L · U · S · I · V

Kaiser-Wilhelm-Straße 6

2000 Hamburg 36

Das Hamburg-Spiel

Spielanleitung

Spielmaterial:

- 1 HAMBURG-Spielbrett, 6 Spielfiguren in verschiedenen Farben, 4 Verkehrsmittel-Karten, 1 Würfel, 500 Fragekarten mit Antworten, davon
 - 200 aus dem Bereich „Allgemeines“ auf dem Spielbrett (A),
 - 80 aus dem Bereich „Politik und Geschichte“, auf dem Spielbrett (P),
 - 90 aus dem Bereich „Kultur“, auf dem Spielbrett (K),
 - 60 aus dem Bereich „Wirtschaft“, auf dem Spielbrett (W) und
 - 70 „Superfragen“, auf dem Spielbrett mit schwarzem Vollkreis.

Nehmen Sie vor Spielbeginn die Karten aus den sechs Fächern und ordnen Sie diese nach den Fragegebieten.

Ziel des Spieles

Das Ziel des Spieles ist es, durch richtiges Beantworten der Fragen so schnell wie möglich 50 Punkte zu erreichen.

Spielvorbereitung

1. Jeder Spieler erhält eine Spielfigur.
2. Es wird der Reihe nach im Uhrzeigersinn gewürfelt. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt.

Spielverlauf

Der Spieler setzt seine Spielfigur auf das Startfeld am Hauptbahnhof und würfelt. Bevor er setzt, kann er wählen, ob er als Fußgänger den roten Linien folgt oder ob er ein Verkehrsmittel (siehe unten) wählt. Dann setzt er seine Spielfigur entsprechend der gewürfelten Augenzahl so viele Felder entlang der Linien vorwärts. Kommt er am Ende seines Zuges auf einem weißen oder schwarzen Feld zum Stehen, so kann er eine Frage beantworten.

Beantwortet er die Frage richtig, so behält er die Karte und die darauf angegebene Punktzahl. Sein Spielzug ist damit beendet, der nächste Spieler ist an der Reihe. Kommt er am Ende seines Zuges als Fußgänger auf einem roten Punkt zum Stehen, so darf er keine Frage beantworten, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Verkehrsmittel

In der Regel bewegt der Spieler seine Spielfigur auf den roten Fußwegen. Er kann jedoch vor seinem Spielzug (aber nach dem Würfeln) auch ein Verkehrsmittel wählen, wenn dieses nicht von einem anderen Spieler belegt ist. Er bekommt dann die entsprechende Verkehrsmittelkarte, die er so lange behält, bis er ein anderes Verkehrsmittel wählt oder die Karte abgeben muß.

Bus

Der Bus verkehrt auf den grünen Linien. Benutzt ein Spieler den Bus, so bekommt er die Buskarte.

U-Bahn

Die U-Bahn verkehrt auf den blauen Linien, die Haltestellen sind mit einem blauen „U“ gekennzeichnet. Benutzt ein Spieler die U-Bahn, so bekommt er die U-Bahn-Karte.

Taxi

Das Taxi verkehrt auf den roten und grünen Linien, jedoch ohne die roten Punkte zu berücksichtigen. Benutzt ein Spieler das Taxi, so erhält er die Taxikarte. Steht ein Spieler zu Beginn seines Zuges auf einem mit „T“ gekennzeichneten Feld, so kann er das Taxi wählen, auch wenn es von einem anderen Spieler belegt ist. Er erhält dann von diesem die Taxi-Karte.

Barkasse

Die Barkasse verkehrt auf den schwarzen Linien. Benutzt ein Spieler die Barkasse, so erhält er die Barkassen-Karte.

Freie Wahl des Verkehrsmittels

Würfelt ein Spieler eine „6“, so kann er sein Verkehrsmittel frei wählen, auch wenn es bereits belegt ist. Er erhält dann von dem betreffenden Spieler die jeweilige Verkehrsmittel-Karte.

Wissensgebiete

Die Buchstaben in den weißen Feldern benennen das Wissensgebiet, aus dem auf diesem Feld die Frage ausgewählt wird. Sie entsprechen den Kennzeichnungen auf den Fragekarten (siehe **Spielmaterial**).

Superfragen

Kommt ein Spieler am Ende seines Zuges auf einem der sechs schwarzen Felder zum Stehen, so muß er eine „Superfrage“ beantworten. Jedes schwarze Feld darf von den einzelnen Spielern nur einmal angelaufen werden. Jeder Spieler kann also höchstens sechs „Superfragen“ beantworten.

Punktwertung auf den Fragekarten

Jede Fragekarte hat eine bestimmte Punktzahl zwischen 3 und 5 Punkten. Beantwortet ein Spieler die ihm gestellte Frage richtig, so bekommt er die angegebene Punktzahl gutgeschrieben. Die Superfragen werden mit 8 Punkten bewertet.

Beantwortung der Fragen

Der Spieler bekommt seine Fragen von seinem rechten Nachbarn vorgelesen. Er hat dann eine Minute Zeit, die richtige Antwort zu finden. Beantwortet er die Frage unvollständig oder falsch, so erhält er keine Punkte für diese Frage. Die Fragekarte wird anschließend unter den jeweiligen Kartensatz gelegt.

Spielende

Hat ein Spieler 50 Punkte erreicht, so darf er keine Fragen mehr beantworten. Er muß seine Spielfigur durch Würfeln zum Startpunkt am Hauptbahnhof zurückbringen. Das Ziel muß genau, eventuell durch Aussetzen, erreicht werden.

Spielvariation

Die Spieler können vor Spielbeginn eine andere Siegpunktzahl bestimmen. Es können Spielteams gebildet werden.

Wünsche und Anregungen

Der Verlag ist für Wünsche und Anregungen zum Hamburg-Spiel dankbar. Bitte schreiben Sie uns:

DK Edition Maritim GmbH · Stubbenhuk 10 · 2000 Hamburg 11

Impressum

Das Hamburg-Spiel

Spielidee: Ila Schütte, Arnis
Illustrationen: Micaela Kästner, Hamburg
ISBN: 3-89225-165-7

© DK Edition Maritim GmbH
Stubbenhuk 10
2000 Hamburg 11

Umschlag: Jan Buchholz und Reni Hinsch, Hamburg
Satz: Peter Appelt Grafik-Design & Fotosatz, Hamburg
Lithografie: O.R.T., Hamburg
Herstellung: Ludwig Scheer, Marktheidenfeld

„Das Hamburg-Spiel“ einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und für die Einspeicherung/Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Printed in Germany 1988

Mit dieser Bestellkarte können Sie 300 Ergänzungsfragen zum „Hamburg-Spiel“ bestellen.

Hiermit bestelle ich

Satz/Sätze à 300 Ergänzungsfragen zum „Hamburg-Spiel“
Stückpreis DM 29,80 (Versand + Verpackung zzgl. DM 4,-)

Einen Verrechnungsscheck/Euroscheck füge ich dieser Bestellung bei.

Ort

Datum

rechtsverbindliche Unterschrift

Name und Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Telefon