

Deutschland

Das spannende Spiel um deutsche Städte und Gebiete
für 2 bis 5 Spieler ab 10 Jahren

Spielidee

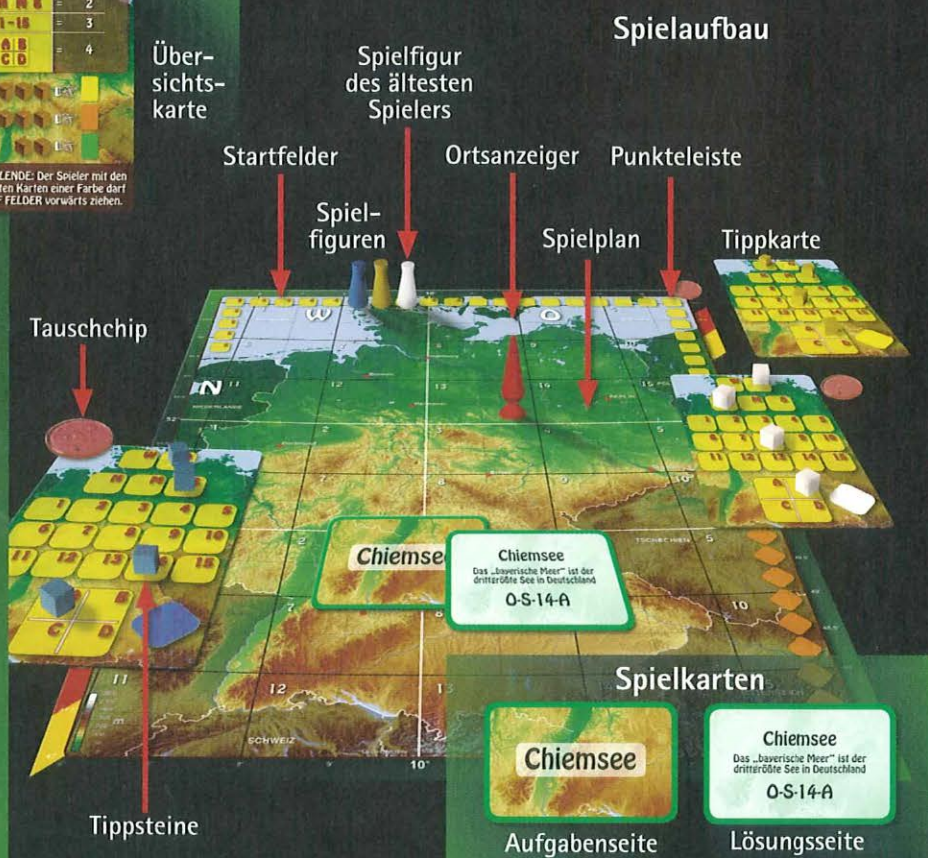
Bei diesem Spiel geht es um Städte, Sehenswürdigkeiten und Gebiete in Deutschland. Die Spieler versuchen, einen Ort möglichst exakt auf der Deutschlandkarte zu lokalisieren. Doch keine Angst, auch wer sich nicht so gut auskennt hat eine Chance, denn die Spieler können frei wählen, wie genau sie die Lage des Ortes mit Hilfe ihrer Tippsteine angeben.

Spielmaterial

1 Spielplan	5 Spielfiguren	58 gelbe Städtekarten
1 Ortsanzeiger	5 Tippkarten	80 orange Ortskarten
1 Übersichtskarte	20 Tippsteine	45 grüne Naturkarten
	10 Chips	41 blaue Profikarten



SPIELEND: Der Spieler mit den meisten Karten einer Farbe darf FÜNF FELDER vorwärts ziehen.



Spielvorbereitung

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Der **Ortsanzeiger** wird zunächst neben den Spielplan gestellt. Jeder Spieler erhält die **Tippkarte**, die **Spielfigur** und die vier **Tippsteine** seiner Farbe. Jeder Spieler erhält zusätzlich **einen Chip** (die übrigen Chips werden für eine Spielvariante benötigt und bleiben in der Schachtel).

Die Spielfiguren kommen auf die Startfelder des Spielplans, die entsprechend der Spielerzahl markiert sind. Nehmen z. B. vier Spieler teil, werden die Spielfiguren auf die Felder mit der aufgedruckten „4“ platziert. Dabei kommt die Spielfigur des ältesten Spielers ganz nach vorne, die anderen Spielfiguren folgen entsprechend dem Alter der Spieler dahinter.

Für das normale Spiel werden die gelben, orangefarbenen und grünen **Spielkarten** verwendet. Sie werden **alle** zusammen gemischt und etwa die Hälfte als Stapel mit der Lösungsseite nach unten bereitgelegt.

Beim Profispiel werden zusätzlich die blauen **Profikarten** mit eingemischt.

Spielablauf

Das Spiel wird in Runden gespielt. Eine Runde läuft immer wie folgt ab:

1. Auslegen und Auswahl der Karten
2. Eventuelles Tauschen von Karten
3. Tipp-Phase
4. Auswertung

1. Auslegen und Auswahl der Karten

Zu Beginn jeder Runde werden so viele Karten vom Stapel neben dem Spielplan ausgelegt, wie Spieler teilnehmen. Die Karten werden dabei mit der Aufgabenseite nach oben gelegt. Kein Spieler darf die Lösungsseite sehen! Der Spieler, dessen Spielfigur auf der hintersten Position steht, darf zuerst eine der Karten wählen.

Danach folgen die anderen Spieler entsprechend ihrer Position auf der Punkteleiste (von hinten nach vorne). Der führende Spieler (zu Spielbeginn der älteste Spieler) nimmt also die Karte, die übrig bleibt. Die Karte legt jeder Spieler mit der Aufgabenseite nach oben vor sich. Die Lösungsseite darf nicht angesehen werden.

2. Tauschen

Jeder Spieler hat einen Chip erhalten, den er zum Tauschen einer Karte verwenden kann. Dazu legt der Spieler den Chip und seine vor ihm liegende Spielkarte zurück in die Schachtel und nimmt sich die oberste Karte vom Stapel als neue Karte. Der Spieler, der am weitesten hinten liegt, entscheidet als Erster, ob er die vor sich liegende Karte tauschen möchte. Danach folgen die anderen Spieler entsprechend ihrer Position auf der Punkteleiste.

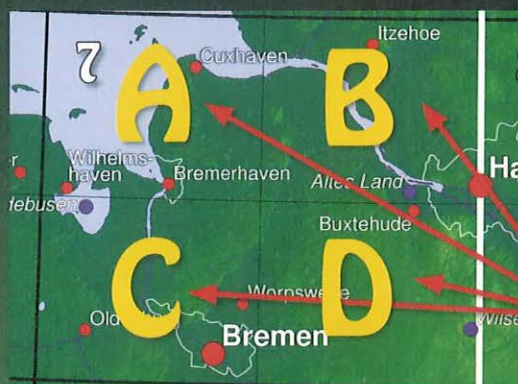
3. Tipp-Phase

Jetzt spielen alle gleichzeitig. Jeder Spieler versucht den Ort auf seiner Karte möglichst genau zu lokalisieren. Hierzu benutzt er seine Tippkarte und platziert darauf bis zu vier Tippsteine wie folgt:

☞ Zunächst **muss** man einschätzen, ob der Ort **westlich** oder **östlich** der **senkrechten weißen Linie** liegt. Die Linie trennt die Deutschlandkarte entlang des 10. Längengrades in einen östlichen und einen westlichen Teil. Zum Tippen wird ein Tippstein auf das entsprechende Feld (O oder W) der eigenen Tippkarte gelegt.

☞ Mit dem nächsten Stein **kann** man sich entscheiden, ob der Ort im **Norden**, in der **Mitte** oder im **Süden** (N, M, S) liegt. Die Bereiche sind auf dem Spielplan durch waagrechte weiße Linien entlang des 50. und 52. Breitengrades voneinander getrennt.

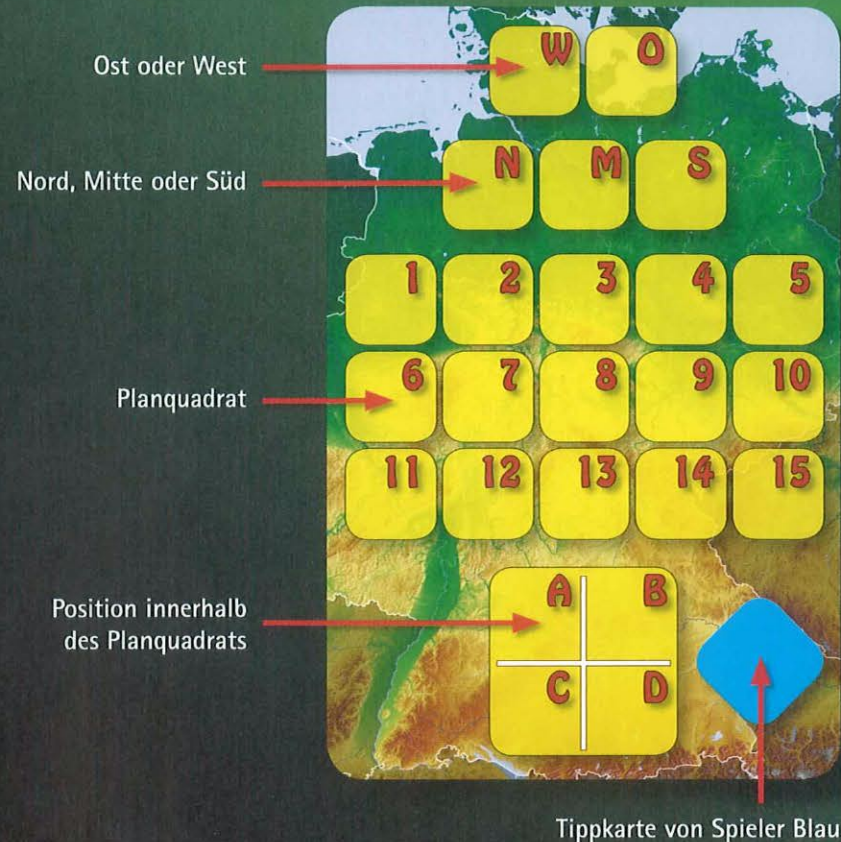
☞ Danach **kann** man tippen, in welchem **Planquadrat** der Ort liegt. Jeder Bereich (N, M, S) ist hierzu in 10 bzw. 15 Planquadrate unterteilt, die durch die dicken schwarzen und die weißen Linien begrenzt werden und mit großen weißen Zahlen nummeriert sind.



Jedes Planquadrat ist in vier gleich große Abschnitte unterteilt

☞ Zum Schluss **kann** jeder Spieler noch angeben, wo der Ort innerhalb des Planquadrats liegt. Die dünnen schwarzen Linien auf dem Spielplan trennen die Planquadrate in vier gleich große Abschnitte: Wenn ein Spieler also meint, dass der Ort in der linken unteren Ecke des Planquadrats liegt, legt er den Tippstein auf das Feld „C“.

Wichtig: Ein Spieler muss nicht alle vier Tippsteine setzen. Für jeden richtig gesetzten Stein darf er in der Wertungsphase ein Feld mit seiner Spielfigur vorziehen. Ist aber nur einer der Tippsteine falsch gesetzt, zieht der Spieler gar keine Felder vor!



Tippkarte von Spieler Blau

4. Auswertung

Haben alle Spieler getippt, folgt die Auswertung. Der Spieler, der mit seiner Spielfigur am weitesten hinten liegt, beginnt mit der Auswertung. Er stellt den Ortsanzeiger, für die anderen Spieler sichtbar, dort auf den Spielplan, wo er den Ort in Deutschland vermutet. Anschließend dreht er seine Karte auf die Lösungsseite um und vergleicht die Lösung mit seinen Angaben auf der Tippkarte, indem er die „Koordinaten“ laut vorliest:

☞ Sind alle seine gesetzten Tippsteine **richtig**, darf er mit seiner Spielfigur um die entsprechende Anzahl freier Felder vorziehen. Felder mit gegnerischen Spielfiguren werden also nicht mitgezählt, sondern übersprungen.

☞ Ist auch nur einer der Tippsteine **falsch** gesetzt, darf der Spieler mit seiner Spielfigur nicht voranziehen.

Danach folgen die anderen Spieler entsprechend der Position ihrer Spielfigur. Wer am weitesten von ihnen hinten liegt, kommt als Nächster an die Reihe.

Bonuspunkte

Die Spieler dürfen ihre Karte behalten, wenn sie mindestens folgende Anzahl an Tippsteinen richtig gesetzt haben:

Gelbe Städtekarten:	alle 4 Tippsteine
Orange Ortskarten:	mind. 3 Tippsteine
Grüne Naturkarten:	mind. 2 Tippsteine
Blaue Profikarten:	mind. 3 Tippsteine

Hat ein Spieler nicht genügend Tippsteine gesetzt oder war einer der Tippsteine falsch gesetzt, kommt die Karte nach der Auswertung zurück in die Schachtel. Die gewonnenen Karten können am Spielende Zusatzpunkte bringen und über den Sieg entscheiden. Es lohnt sich also manchmal, einen weiteren Stein zu setzen, auch wenn man sich nicht ganz sicher ist. Haben alle Spieler ihren Tipp ausgewertet, beginnt die nächste Runde.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler mit seiner Spielfigur die **orangefarbenen Schlussfelder** erreicht. Die aktuelle Runde wird noch zu Ende gespielt. Anschließend kommt es zu einer **Schlussabrechnung**. Die Spieler zählen die Karten jeder Farbe, die sie besitzen. Wer die meisten Karten in einer Farbe sammeln konnte, darf **fünf Felder** vorziehen. Bei **Gleichstand** dürfen alle beteiligten Spieler **zwei Felder** vorziehen. Es beginnt jeweils der Spieler, der am weitesten hinten liegt.

Die verschiedenen Karten werden in folgender Reihenfolge ausgewertet:

1. Gelbe Städtekarten
2. Orange Ortskarten
3. Grüne Naturkarten
4. Blaue Profikarten

Wer nach der Schlussabrechnung auf der Punkteleiste vorne liegt, hat gewonnen und darf sich „Deutscher Meister“ nennen.

Anmerkungen

Bei wenigen Karten sind statt einer **zwei Lösungen** angegeben, da die Orte sehr nah an einer Trennlinie liegen oder sich die Gebiete, z.B. ein Mittelgebirge, über größere Flächen erstrecken. Ansonsten sind die

Lösungen entsprechend der Lage des Stadtkerns gewählt bzw. bei Naturräumen danach, wo sich der größte Anteil oder der angegebene Punkt des Naturraums auf der Karte befindet. Die **blauen Profikarten** beinhalten Firmen und Sehenswürdigkeiten. Sie sind deshalb schwerer zu lokalisieren, weil der Spieler zunächst wissen muss, in welcher Stadt sich das Objekt befindet. Die Spieler entscheiden zu Beginn des Spiels, ob sie mit den blauen Karten spielen möchten.

Spielvarianten

A) Mehrmaliges Tauschen von Karten

Ein Spieler, der bereits seinen Chip eingesetzt hat, darf auch in darauf folgenden Runden weitere Karten tauschen, indem er einen seiner Tippsteine dafür verwendet. Allerdings kann er dann nicht mehr vier Tipps abgeben. Entsprechend weniger Punkte pro Runde kann er in dieser und den folgenden Runden maximal gewinnen.

B) Spiel mit Anzweifeln

Alle Spieler erhalten zu Beginn einen zweiten Chip. Am Ende der Tipp-Phase kann man diesen Chip zu einem beliebigen Mitspieler legen, wenn man der Meinung ist, dass dieser nicht richtig getippt hat.

☞ Ist diese Vermutung richtig, darf man ein Feld vorziehen, wenn der Spieler seinen Tipp wertet. Den Chip erhält man dann zurück.

☞ Ist die Vermutung falsch, behält der Spieler den Chip, dessen Tipp angezweifelt wurde.

Am Ende zählt jeder Chip, den ein Spieler besitzt, einen Punkt. Die Spieler dürfen vor der Schlussabrechnung um die entsprechende Anzahl Felder mit ihrer Spielfigur vorziehen. Es beginnt wieder der am weitesten hinten liegende Spieler.

Illustrationen: Bernd Wagenfeld
Gestaltung: SENSIT
Communication, München
Redaktion: Michael Baskal,
Markus Reichert, Bärbel
Schmidts, Stefan Stadler
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
MADE IN GERMANY

Autor: Günter Burkhardt, geboren 1961, lebt auf der Schwäbischen Alb zwischen Stuttgart und Ulm. Der ehemalige Realschullehrer ist zurzeit Hausmann und Spieleautor. Seiner Vorliebe für das Reisen und die Geographie verdanken wir das vorliegende Deutschland-Spiel. Weitere beim KOSMOS Verlag von Günter Burkhardt erschienene Spiele sind: Die Pyramiden des Jaguar, Schrecklicht sowie Die Wilden Hühner und die Liebe.

© 2007 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49(0)711-2191-0
Fax: +49(0)711-2191-199
info@kosmos.de
www.kosmos.de
Art.-Nr.: 690243

