

Quer durch Deutschland



Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 105 Städtekarten
- 5 Vergnügungspark-Karten
- 6 Spielfiguren
- 1 Augenzwürfel
- Spielanleitung



Spielvorbereitung

Legt den Spielplan auf den Tisch, so dass ihn jeder Spieler gut erreichen kann.

Sucht aus dem Stapel mit den Städtekarten die 5 Vergnügungspark-Karten heraus (Brühl, Geiselwind, Günzburg, Rust, Hodenhagen/Walsrode). Am Spielplan erkennst du die Vergnügungsparks daran, dass sie durch einen Stern gekennzeichnet sind.



Einigt euch auf zwei dieser Karten, mit denen ihr in diesem Spiel spielt: eine ist euer Startpunkt, die andere euer Ziel. Legt die übrigen drei Karten zurück in die Schachtel, sie werden für dieses Spiel nicht benötigt.

Jeder Spieler sucht sich nun eine Farbe aus und stellt die dazugehörige Spielfigur auf das von euch ausgewählte Startfeld auf dem Spielplan.

Mischt den Stapel mit den 105 Städtekarten.

Entscheidet euch nun, ob ihr ein kurzes oder ein langes Spiel spielen möchtet. Entscheidet ihr euch für das kurze Spiel, so nimmt jeder Spieler **5 Karten vom Stapel**. Bei einem langen Spiel spielt ihr stattdessen mit **8 Karten**, die jeder Spieler vom Stapel zieht. Diese Karten sind deine Städte, die du im Verlauf des Spiels besuchen musst. Legt eure Karten so vor euch aus, dass die Seite mit dem Bild sichtbar ist.

Spielziel

Sei der erste Spieler, der alle Städte auf seinen Karten besucht und dann das Ziel durchquert!



Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist würfelt und darf dann mit seiner Spielfigur entlang der gelben Verbindungslinien um so viele Städte weiterziehen, wie er Augen geworfen hat. Dabei kann er seine „Reiseroute“ selbst bestimmen, solange er seinen Weg entlang der gelben Verbindungslinien geht. Überzählige Würfelaugen dürfen verfallen. Keine Stadt darf während der Bewegung doppelt besucht werden. Es dürfen mehrere Figuren auf demselben Feld stehen.

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran, der würfelt und seine Figur weiterzieht.

Seine Städte bereisen

Bevor man die Zielstadt ansteuert, muss man zuvor alle Städte der eigenen Städtekarten besucht haben. Wer mit seiner Spielfigur auf eine eigene Stadt zieht (und dort stehen bleibt), darf die Karte umdrehen und den Text auf der Rückseite vorlesen. Dort stehen spannende und interessante Informationen zu dieser Stadt. Natürlich darf auch ein anderer Spieler den Text vorlesen, wenn der Spieler am Zug gerade erst lesen lernt! Der Spieler legt die Karte nun mit dem Text nach oben vor sich aus.



Eine 1 wird gewürfelt

Wenn du eine 1 würfelst, hast du womöglich Glück: hat mindestens ein Spieler schon mehr seiner Städte besucht, darfst du deine Figur auf eine beliebige Stadt stellen! Bist du gerade in Führung, so darfst du allerdings nur 1 Feld fahren.



Wenn du damit auf einer deiner Städte landest, darfst du die Karte natürlich auch sofort umdrehen und vorlesen. Die Stadt gilt damit als besucht.

Die Ziel-Stadt erreichen

Sobald ein Spieler alle Städte auf seinen Karten besucht hat (also alle seine Karten umgedreht sind), muss er sich auf den Weg in die Zielstadt machen. Im Gegenzug zu den anderen Städten muss die Zielstadt allerdings exakt erreicht werden. Man muss also mit seiner Figur genau auf der Stadt zum Stehen kommen, Würfelaugen dürfen nicht verfallen! Gegebenenfalls muss man über das Ziel hinausziehen, um es im nächsten Zug erneut zu versuchen.

Spielende

Sobald der erste Spieler das Zielfeld (den vereinbarten Freizeitpark) erreicht und in diesem Moment schon alle Städte auf den eigenen Städtekarten besucht hat, gewinnt er das Spiel!

Variante

Natürlich könnt ihr das Spiel auch als Quizspiel spielen. Dafür wird ein Spieler zum Moderator ernannt. Er liest den Text auf der Rückseite der Städtekarten vor, ohne die Vorderseite zu zeigen. Wer zuerst die richtige Stadt ruft, gewinnt die Karte!



Art.-Nr. 60 601 1633

Grafik / Design: Michael und Heidemarie Rüttinger;
Fiore GmbH

Autor: Michael Rüttinger

Redaktion: Markus Müller

