

Schlusswertung

a) Punkte für die meisten Karten einer Kategorie
Jetzt werden in **jeder Kategorie** der Ortskarten (Großstädte – Gelb, Städte – Rot, Gewässer/ Naturräume – Blau, Sehenswürdigkeiten – Lila) Punkte für die Spieler vergeben, die in der jeweiligen Kategorie die **meisten** bzw. **zweitmeisten** Ortskarten sammeln konnten:

Für den ersten Platz in einer Kategorie erhält ein Spieler **3 Punkte**,
für den zweiten Platz noch **2 Punkte**.

1. Wer hat die meisten, wer die zweitmeisten gelben Karten?
2. Wer hat die meisten, wer die zweitmeisten roten Karten?
3. Wer hat die meisten, wer die zweitmeisten blauen Karten?
4. Wer hat die meisten, wer die zweitmeisten lilafarbenen Karten?

➔ Teilen sich mehrere Spieler den ersten Platz, so erhalten diese **2 Punkte**.
Für den 2. Platz gibt es dann **keine Punkte**.

➔ Gibt es einen ersten Platz mit **3 Punkten** und mehrere Spieler teilen sich den 2. Platz, so erhalten diese noch **1 Siegpunkt**.

b) Punkte für jeden kompletten Kartensatz



Jedes komplette Kartenset aus Gelb-Rot-Blau bringt 3 Punkte.



Wurde auch mit den lilafarbenen Karten gespielt, bringt ein Set aus Gelb-Rot-Blau-Lila 3 Punkte.

Schließlich erhalten die Spieler noch für jeden **kompletten Satz** der drei Kategorien **3 Punkte**.

Achtung: Wenn auch mit den lilafarbenen Karten gespielt wurde, besteht ein kompletter Satz aus den 4 Farben und erbringt 3 Punkte.

Die Punktevergabe erfolgt in der gewohnten Reihenfolge. Der Spieler, dessen Spielfigur hinten liegt, wandelt als Erster seine Kartensets in Punkte um.
Hat ein Spieler also je eine Karte aus den Kategorien Hauptstädte, Städte, Gewässer/ Naturräume (Gelb, Rot, Blau), so legt er diese

3 Karten auf den Ablagestapel und darf mit seiner Spielfigur 3 Felder voranziehen. Hat er weitere Sets aus Gelb, Rot und Blau, darf er für jedes Set je 3 Felder voranziehen.

Achtung: Wurde inklusive der lilafarbenen Karten gespielt, wird die lila Karte natürlich jeweils mitabgelegt.

Wer nach der Schlusswertung am weitesten auf der Siegpunktleiste vorne liegt, hat gewonnen und darf sich „Deutscher Meister“ nennen. Herrscht Gleichstand, so gibt es mehrere Sieger.

Anmerkungen

➔ Bei einigen Karten sind **mehrere Lösungen** angegeben. Das bedeutet, dass der Ort nicht nur in einem Abschnitt oder Sektor liegt, sondern in mehreren. In diesem Fall ist ein Tipp korrekt, wenn eine der möglichen Lösungen richtig ist.

➔ Die Platzierung der Ortpunkte auf der Landkarte richtet sich danach, wo der **Stadtkern** überwiegend liegt bzw. bei größeren Gebieten, wo der **überwiegende Teil** liegt.

➔ Die **lilafarbenen Profikarten** beinhalten 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 lilafarbenen Karten spielen möchten.

DEUTSCHLAND

Finden Sie Minden?

Das spannende Spiel um deutsche Städte und Naturräume für 2 – 6 Spieler ab 10 Jahren.

Spielidee

Wo könnte Siegen liegen?
Mit Deutschland beginnt eine interessante und spannende Suche nach Deutschlands Städten, Naturräumen und Gewässern.
Im Spiel versucht jeder zu raten, wo der gesuchte Ort liegen könnte – und entscheidet dabei selbst, wie genau er tippen möchte. Keine Angst vor Alleswissern, denn wer in diesem Spiel zu genau tippt, liegt schnell auch mal daneben und erhält dann gar keine Punkte.

Spielmaterial

- 224 Ortskarten
- 1 Spielplan
- 1 Ortsanzeiger
- 6 Spielfiguren
- 6 Tipptafeln
- 24 Tippsteine
- 12 Tauschkärtchen
- 1 Deutschland-Poster
- 1 Spielanleitung

Vor dem ersten Spiel bitte vorsichtig die Tipptafeln und Tauschkärtchen aus dem Kartonrahmen herauslösen.



Fotos auf Schachtel:
Satellitenbild: © WorldSat International, Inc.
Kleine Fotos:
▶ Stuttgart, Schlossplatz: Shutterstock © LaMiaFotografia
▶ Lindau, Hafen: Fotolia © Manuel Schönfeld
▶ München, Frauenkirche und Rathaus: © David Kostner/CC-BY-SA 2.0 *
▶ Görlitz, Peterskirche: © Görlitzinformation/CC BY-SA 3.0 *
▶ Berlin, Brandenburger Tor: ©Thomas Wolf, foto-tw.de/CC BY-SA 3.0 *
▶ Köln, Groß St. Martin und Dom: © Raimond Spekking / CC BY-SA 4.0 *
* via Wikimedia Commons

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

Gestaltung: Sensit Communication, sensit.de

Redaktionelle Bearbeitung:
Bärbel Schmidts, Markus Reichert, Michael Sieber-Baskal, Stefan Stadler, Andreas Brenner

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 unter anderem: Europa – Paris ist ja klar, aber wo liegt Córdoba? und Die Welt – Singapur, wo liegt das nur?



© 2017 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co.KG
Pfizerstraße 5–7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711-2191-0
Fax: +49 711-2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

Art.-Nr.: 692797
ALLE RECHTE
VORBEHALTEN.
MADE IN GERMANY

Spielen ohne Regellesen
Mit KOSMOS Erklär-App

Möchtet ihr das Spiel lieber erklärt bekommen, statt die Regeln zu lesen? Dann ladet die kostenlose „Erklär-App“ herunter.



Spielvorbereitung

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält in dieser Farbe **1 Tipptafel**, **4 Tippsteine**, **1 Spielfigur** und **2 Tauschkärtchen**. 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, roten und blauen **Ortskarten** verwendet. Sie werden **alle** zusammen gemischt und etwa die Hälfte als Stapel mit der Lösungsseite nach unten bereitgelegt. Die Spieler können sich in einem späteren Spiel darauf einigen, die lilafarbenen Ortskarten (Sehenswürdigkeiten) miteinzumischen.

Der **Ortsanzeiger** wird zunächst neben den Spielplan gestellt.

Spielablauf

Das Spiel geht über mehrere Runden. Eine Runde läuft immer wie folgt ab:

1. Ortskarten auslegen
2. Ortskarte auswählen und eventuell tauschen
3. Tipp-Phase
4. Auswertung

1. Ortskarten auslegen

Zu Beginn jeder Runde werden so viele Ortskarten vom Stapel gezogen, wie Spieler teilnehmen und mit der Aufgabenseite nach oben neben den Spielplan gelegt. Dabei darf niemand die Lösungsseite ansehen!

Beispiel: Kartenauslage bei 4 Spielern.



2. Ortskarte auswählen und eventuell tauschen

Der Spieler, dessen Spielfigur auf der **letzten Position** steht, ist **Startspieler** und darf sich als Erster eine der ausliegenden Ortskarten aussuchen. Danach folgen die anderen Spieler entsprechend ihrer Position auf der Siegpunktleiste (von hinten nach vorne). Der führende Spieler (zu Spielbeginn der älteste) nimmt also die Ortskarte, die übrig bleibt. Die gewählte Ortskarte legt jeder Spieler mit der Aufgabenseite nach oben vor sich. Die Lösungsseite darf nicht angesehen werden!



Tauschen: Jeder Spieler besitzt zwei **Tauschkärtchen**, die er im Spiel zum Tauschen von Ortskarten nutzen kann. Wenn er an die Reihe kommt, wählt er wie gewohnt eine der ausliegenden Ortskarten. Zusammen mit einem seiner Tauschkärtchen legt er die nicht gewollte Ortskarte in die Schachtel (beides ist aus dem Spiel) und nimmt stattdessen die oberste Ortskarte vom Stapel. Jeder hat zweimal im Spiel die Möglichkeit, eine ungewollte Ortskarte zu tauschen.

3. Tipp-Phase

Jetzt spielen alle gleichzeitig. Jeder Spieler versucht die Lage des Ortes seiner Ortskarte möglichst genau auf der Deutschlandkarte zu tippen. Dazu setzt er 1 bis 4 seiner Tippsteine auf seine Tipptafel.

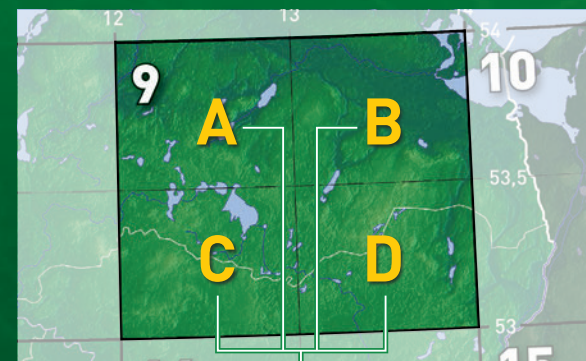
❶ **Ost oder West:** Zunächst **muss** festgelegt werden, ob der Ort im Osten oder Westen liegt. Die weiße Linie trennt Deutschland entlang des 10. Längengrades in Ost und West. Zum Tippen wird ein Tippstein auf das entsprechende Feld (O oder W) der eigenen Tipptafel gelegt.

Alle anderen Tipps sind **freiwillig**. Allerdings ist die Reihenfolge festgelegt.

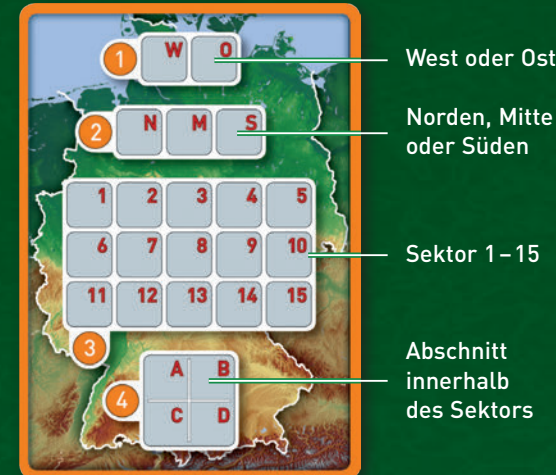
❷ **Norden, Mitte oder Süden:** Als zweites kann getippt werden, ob der Ort im Norden, in der Mitte oder im Süden (N, M, S) des Plans liegt. Diese Bereiche sind auf dem Spielplan entlang des 50. und 52. Breitengrades voneinander getrennt.

❸ **Sektor mit Zahl:** Anschließend kann der Sektor getippt werden. Jeder Bereich (N, M, S) ist hierzu in 10 bzw. 15 Sektoren unterteilt, die durch die dicken schwarzen und weißen Linien begrenzt werden und mit großen weißen Zahlen nummeriert sind.

❹ **A, B, C oder D:** Zum Schluss kann getippt werden, wo der Ort innerhalb des Sektors liegt. Die dünnen schwarzen Linien auf dem Spielplan teilen die Sektoren jeweils in 4 Abschnitte. Diese sind nur auf der Tipptafel mit A, B, C und D gekennzeichnet.



Jeder Sektor ist in vier gleich große Abschnitte unterteilt



West oder Ost

Norden, Mitte oder Süden

Sektor 1 – 15

Abschnitt innerhalb des Sektors

Achtung: Die Spieler müssen **nicht** alle 4 Tippsteine setzen, sondern können auch nur 1, 2 oder 3 Steine setzen, wenn sie sich nicht sicher sind. Für jeden richtig gesetzten Stein rückt die eigene Spielfigur auf der Siegpunktleiste ein Feld vor. **Ist aber auch nur ein Stein falsch gesetzt, zieht der Spieler gar keine Felder vor!**

4. Auswertung

Haben alle Spieler getippt, folgt die Auswertung. Der Spieler, dessen Spielfigur hinten liegt, beginnt mit der Auswertung.



Der Spieler auf der letzten Position wertet seinen Tipp als Erster aus und zieht seine Spielfigur, wenn er richtig getippt hat, voran.

Er stellt den **Ortsanzeiger** für die anderen Spieler sichtbar dort auf den Spielplan, wo er seinen Ort in Deutschland laut Tipptafel vermutet. Anschließend dreht er seine Ortskarte auf die Lösungsseite um und vergleicht die Lösung mit seinen Tipps auf der Tipptafel, indem er die Koordinaten laut vorliest:

➔ Sind alle seine gesetzten Tippsteine **richtig**, darf er mit seiner Spielfigur um die entsprechende Anzahl Felder vorziehen (4, 3, 2 oder 1 Feld). Felder mit gegnerischen Figuren werden übersprungen und nicht mitgezählt!



Der Startspieler (Gelb) hat 3 Tippsteine auf seiner Tipptafel platziert. Alle sind richtig. Er darf seine Spielfigur nun 3 Felder auf der Siegpunktleiste vorziehen. Die gegnerischen Spielfiguren überspringt er dabei.

➔ Außerdem wird geprüft, ob der Spieler die Ortskarte für die Schlusswertung behalten darf.



Um eine gelbe Karte behalten zu dürfen, müssen **4 Tippsteine** gesetzt und alle richtig sein.



Um eine rote Karte behalten zu dürfen, müssen mindestens **3 Tippsteine** gesetzt und alle richtig sein.



Um eine blaue Karte behalten zu dürfen, müssen mindestens **2 Tippsteine** gesetzt und alle richtig sein.



Um eine lilafarbene Karte behalten zu dürfen, müssen mindestens **2 Tippsteine** gesetzt und alle richtig sein.

Achtung: Ist auch nur ein Tippstein falsch gesetzt, darf der Spieler mit seiner Figur **nicht** voranziehen und **muss** die Karte auf den Ablagestapel legen. Dabei ist es egal, ob er ausreichend korrekte Tippsteine hatte, um die Karte zu behalten!

➔ Danach räumt der Spieler seine Tippsteine von der Tippkarte, zum Zeichen, dass seine Tippkarte schon gewertet wurde.

➔ Anschließend folgt der Spieler, der an vorletzter Stelle liegt usw., bis alle Spieler ausgewertet wurden.

Aufgabenkarten behalten

Die gewonnenen Karten können am Spielende bei der Schlusswertung **Zusatzpunkte** bringen und über den Sieg entscheiden! Es kann sich also lohnen, einen weiteren Stein zu setzen, auch wenn man sich nicht ganz sicher ist. Haben alle Spieler ihren Tipp ausgewertet, beginnt die nächste Runde.

Spielende

Sobald ein Spieler mit seiner Spielfigur eines der dunkelblauen Felder betritt, läutet er das Spielende ein. Die aktuelle Wertung wird noch zu Ende geführt. Anschließend findet eine Schlusswertung statt.