

DEUTSCHLANDREISE

Mit über
200 Farbfotos
und tollen
Reisetips!



Inhalt:

1 doppelseitiger Spielplan



6 Spielfiguren



1 Würfel



1 Zielfahne



204 Stadtkarten mit Informationen
und Reisetips auf der Rückseite



52 Aktionskarten

1 Anleitung



DEUTSCHLANDREISE

Ein Würfelspiel für 2–6 Personen ab 8 Jahren

Spielidee:

Jochen Zeiss

Grafik:

Gerhard Schmid, Felix Seeberger

Wissenschaftliche Betreuung:

Prof. Dr. Siegfried Kullen

Foto:

Becker Studios

Spielidee

1

Spielvorbereitung

2

Spielverlauf

3

Würfeln und Ziehen

4

Die Aktionskarten

5

Cityflug

6

Extrastadt

7

Blitzbesuch

8

Einladung

9

Taktische Hinweise

10

Ende des Spiels

11

3

1 Spielidee

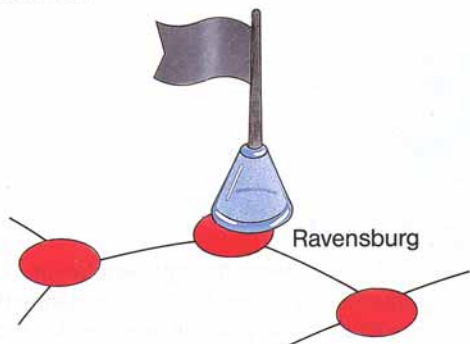
Die Spieler unternehmen eine Reise durch Deutschland. Zufällig verteilte Stadtkarten bestimmen stets eine neue, für jeden Spieler andere Reiseroute. Aktionskarten sorgen für zusätzliche Überraschungen. Es geht darum, mit Geschick und Fantasie die günstigste Reiseroute zu wählen. Wer alle seine Stadtkarten abgelegt, die Aktionskarten ausgespielt und dann den Zielort als erster erreicht hat, gewinnt die DEUTSCHLANDREISE.

2 Spielvorbereitung



Jeder Spieler wählt sich eine Spielfigur aus. Dann sortieren die Spieler die Stadtkarten in vier Stapel nach den Farben grün, gelb, rot und blau. Jeder dieser Stapel und die Aktionskarten werden getrennt gemischt. Die Stadtkarten werden mit der Bildseite nach oben auf die gleichfarbigen Rahmenfelder im Spielplan gelegt. Die Aktionskarten kommen mit der Rückseite nach oben auf das weiße Rahmenfeld.

Das Ziel der Reise ist für alle Mitspieler gleich! Es ist die Stadt, die gemeinsam von den Spielern festgelegt wird. Wir empfehlen die Heimatstadt – oder, wenn diese nicht auf dem Spielplan steht, die nächste größere Stadt als Zielort zu bestimmen.



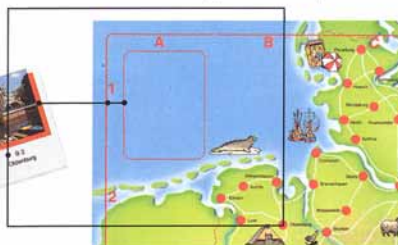
2

Diese Stadt wird mit der Zielfahne markiert, die Stadtkarte wird aussortiert und weggelegt. Sie wird für diese Spielrunde nicht mehr benötigt.

Nun nimmt jeder der Spieler acht Stadtkarten, von jedem der vier Stapel je zwei Stück. Diese Karten legt der Spieler aufgedeckt vor sich hin.

5

Das Koordinationssystem vereinfacht die Stadtsuche. Die Farbe zeigt, in welchem Viertel des Spielplanes die Stadt gesucht werden muß. Sie liegt auf dem Kreuzpunkt der gedachten Linien von Buchstabe (senkrecht) und Zahl (waagrecht).

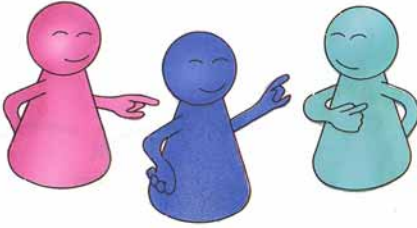


Alle Spieler sollten jetzt ihre Reiseroute grob vorplanen. Dabei kann der Startpunkt von jedem Spieler aus den acht vor ihm liegenden Stadtkarten frei gewählt werden. Auch die Aktionskarten des Spielers sollten bei dieser Planung berücksichtigt werden. Daß die Reise letztlich doch ganz anders verlaufen kann, gehört zu den Reizen der DEUTSCHLANDREISE.

Jeder Spieler zieht noch 4 Aktionskarten, die er vor den Mitspielern geheim hält.

3

6



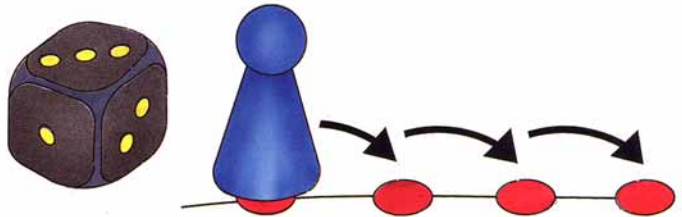
Wer beginnen soll, wird ausgemacht. Der Startspieler wählt aus seinen acht Stadtkarten eine Stadt als Startpunkt aus und setzt seine Spielfigur auf die entsprechende Stadt im Spielplan. Die passende Stadtkarte legt er unter den farblich gleichen Stapel auf dem Spielplan zurück. Im Uhrzeigersinn verfahren die anderen Spieler nun ebenso.



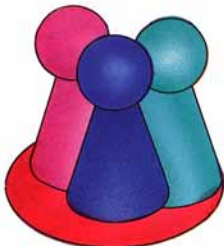
7

4

Würfeln und Ziehen



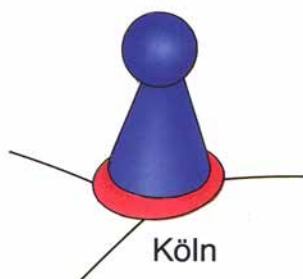
Man zieht entsprechend der gewürfelten Augenzahl in beliebiger Richtung die eingezeichneten Straßen entlang, wobei manche Straßen an einigen Städten vorbeiführen und so ein zügiges Vorankommen ermöglichen. Nur das Ziehen durch eine Stadt zählt einen Würfelpunkt.



Vor- und zurückziehen in einem Zug ist nicht erlaubt. Auf einer Stadt dürfen mehrere Spieler stehen. Die Spielfiguren der Mitspieler dürfen passiert werden. Es wird nicht hinausgeworfen.

Der Startspieler würfelt zuerst und zieht seine Spielfigur von seinem Startfeld aus um so viele Städte weiter, wie er Augen gewürfelt hat. Kommt er auf oder durch eine Stadt, die er besuchen soll, so legt er sofort die entsprechende Stadtkarte unter den farbgleichen Kartenstapel auf dem Spielplan und zieht erst dann um die restlichen Würfelpunkte weiter. Pro Zug dürfen mehrere Ziele erreicht und die entsprechenden Karten abgelegt werden.

Stadtkarten dürfen natürlich auch abgelegt werden, wenn die Spieler mit Hilfe der Aktionskarten auf eine Stadt kommen (siehe Aktionskarten).



Würfelt ein Spieler statt einer Zahl die Leerseite des Würfels, so nimmt er eine Aktionskarte vom Stapel auf. Er kann gleich danach, wenn dies für ihn von Vorteil ist, eine seiner Aktionskarten ausspielen und ausführen, er muß dies jedoch nicht tun.



Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er entweder würfeln oder eine Aktionskarte ausspielen. Spielt er eine Karte aus, so zeigt er sie offen den Mitspielern und legt sie dann unter den Aktionskartenstapel zurück. Anschließend führt er diese Aktion durch.

Es gibt vier Arten von Aktionskarten: Den Cityflug, die Extrastadt, den Blitzbesuch und die Einladung.

11

6 Cityflug



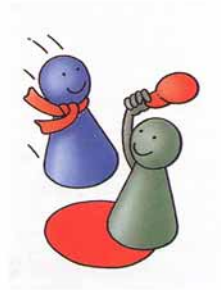
Mit dieser Karte kann der Spieler zu einer beliebigen Stadt auf dem Spielfeld fliegen. Diese Aktionskarte hilft, auch aus den entferntesten Ecken Deutschlands noch zügig weiterzukommen. Fliegt er auf eine Stadt, deren Karte er besitzt, so darf er diese ablegen.

7 Extrastadt



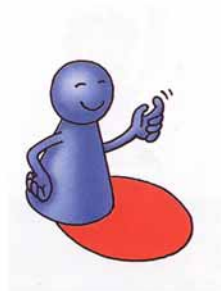
Der Spieler, der diese Aktionskarte einsetzt, nimmt die oberliegende Stadtkarte von einem der vier Stapel und „schenkt“ sie einem Mitspieler seiner Wahl. Will er keinen Mitspieler verärgern, so muß er sie selber behalten.

Wird diese Karte ausgespielt, darf der Spieler anschließend seine Spielfigur auf eine Stadt setzen, die gerade von einem Mitspieler besucht wird. Solch ein Blitzbesuch kann den Spieler ein gutes Stück näher an sein nächstes Ziel oder sogar auf eines seiner Stadtziele bringen. In diesem Fall legt er die Stadtkarte ab.



Spielt ein Spieler diese Karte aus, so kann er die Spielfigur eines Mitspielers zu sich einladen; sie also auf die gleiche Stadt setzen, auf der er sich gerade befindet. Der eingeladene Spieler zieht, wenn er wieder an der Reihe ist, von dieser Stadt aus normal weiter. Mit Hilfe der Einladungskarte werden auch weit vorne liegende Spieler wieder „zurückgeholt“.

Hat der eingeladene Spieler das Glück, von dieser Stadt die Karte zu besitzen, so darf er diese ablegen, wenn er wieder an der Reihe ist.



Es ist oft nützlich, gegen Ende des Spiels noch die eine oder andere Aktionskarte, vor allem Extrastadt und Einladung, auf der Hand zu haben. Damit können Mitspieler, die schon weit vorne liegen, noch zu einem kleinen Umweg überredet werden.

Hat ein Spieler alle seine Städte erreicht und dadurch die entsprechenden Stadtkarten abgelegt und hat er ebenfalls alle Aktionskarten ausgespielt, darf er die Zielstadt aufsuchen. Überzählige Punkte können verfallen. Das Ziel darf auch mit der letzten Aktionskarte erreicht werden. Wer als erster in der Zielstadt angekommen ist, hat die DEUTSCHLANDREISE gewonnen. Die Mitspieler spielen noch um die weiteren Plätze.



Anmerkung der Redaktion

Um einen übersichtlichen Spielplan zu gestalten, mußten wir auf einige wichtige Städte verzichten. Bitte haben Sie dafür Verständnis. Auch einige Straßenverbindungen stimmen nicht ganz mit der Realität überein.

Die geographische Karte des Spielplans zeigt die Bodenbedeckung in Deutschland und ist **keine** Darstellung der Höhenschichten.

Die Städtetexte und Reisetips wurden sorgfältig recherchiert. Allerdings sind auch wir nicht vollkommen und manche Angaben können sich verändern. Die Redaktion „Familien- und Erwachsenenspiele“ freut sich über Korrekturen, Verbesserungsvorschläge und weitere, möglichst ausgefallene Reisetips.

Literaturhinweis:
Norddeutscher Kuriositätenführer, Athenäum-Verlag Frankfurt

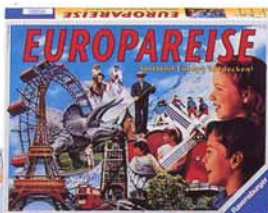
Bildnachweis:
Bildagentur Mauritius GmbH
Farbbildarchiv Margret Klaes
Jürgens Ost und Europa Photo

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 18 60 · D-88188 Ravensburg

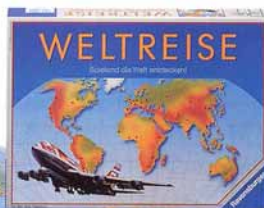


15

Spielend die Welt entdecken



Europareise
Turbulentes Reise-Würfelspiel.
Mit Würfelglück kreuz und quer durch
Europa reisen.
Für 2 – 6 Reiselustige ab 10 Jahren.



Weltreise
Informatives Reise-Würfelspiel.
Die schönsten Städte der Welt – wo sie
liegen, wie sie aussehen, was an ihnen
besonders ist.
Für 2 – 6 Weltbummler ab 10 Jahren.



220 980