

UNTERWEGS IN DEUTSCHLAND MIT DEM ZUG

ab 14 Jahren, für 2–6 Spieler



IDEE UND ZIEL DES SPIELS

Sie fahren mit dem Zug (Ihrem Spielstein) von Stadt zu Stadt. Die **Reiseziel-Karten** geben Ihnen den Zielbahnhof vor, den Sie jeweils ansteuern müssen. **Reisefragen** beantworten Sie, um auf dem Spielplan vorwärts zu kommen, und eine **Meisterfrage** erwartet Sie, wenn Sie Ihren Zielbahnhof erreicht haben. Wer zuerst **5 Reiseziel-Karten** und **3 Meisterfrage-Karten** gesammelt hat, ist der Gewinner des Spiels.

VORBEREITUNG

Den Spielplan in die Tischmitte legen, die Karten **Reiseziel**, **Reisefragen** und **Meisterfragen** mischen und in drei getrennten Stapeln mit der Farbseite nach oben neben dem Spielplan platzieren.

Jeder Spieler erhält: 1 Spielstein und 1 Zielstein in der gleichen Farbe, 2 Tempo-Joker, 1 Halbe-Halbe-Joker und 1 Zweite-Chance-Joker.

Die Spieler setzen ihren Spielstein auf einen beliebigen Zielbahnhof auf dem Spielplan.



SPIELBEGINN

1. REISEZIEL-KARTE ZIEHEN, UM DEN ZIELBAHNHOF ZU ERMITTELN

Der beginnende Spieler beantwortet die Frage auf der obersten Karte des Stapels **Reiseziel**, die von einem Mitspieler vorgelesen wird (Achtung: Antwortseite der Karte mit Handinnenfläche abdecken). *Zieht der Spieler die Karte der Stadt, auf der er mit seinem Spielstein schon steht, muss eine neue Karte gezogen werden.*

Richtige Antwort: Er darf bis zu 4 Felder weiterziehen.

Falsche Antwort: Er bleibt stehen, und der nächste Spieler ist an der Reihe, außer er setzt den Zweite-Chance-Joker ein. Der Vorlesende verrät die Antwort erst, wenn der Spieler sich entschieden hat, ob er seinen Zweite-Chance-Joker einsetzen möchte.

Ob richtige oder falsche Antwort: Die gefragte Stadt ist sein Zielbahnhof. Er legt die Karte offen vor sich aus und platziert seinen Zielstein auf der entsprechenden Stadt.

Die nachfolgenden Spieler ziehen ebenfalls eine Reiseziel-Karte und beantworten die Frage, sodass nach der ersten Runde jeder Spieler einen Zielbahnhof hat.

2. REISEFRAGEN BEANTWORTEN, UM ZUM ZIELBAHNHOF ZU KOMMEN

Besitzen alle Spieler eine **Reiseziel-Karte**, müssen sie, wenn sie an der Reihe sind, **Reisefragen** beantworten, um zum Zielbahnhof zu gelangen. Die Fragen werden von einem Mitspieler vorgelesen. Zuvor muss der Spieler, der an der Reihe ist, angeben, ob er die erste, zweite oder dritte Frage beantworten möchte. Die Fragen haben einen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad:



Erste Frage: leicht – Spieler darf bei richtiger Antwort bis zu 2 Felder weiterziehen

Zweite Frage: mittel – Spieler darf bei richtiger Antwort bis zu 4 Felder weiterziehen

Dritte Frage: schwer – Spieler darf bei richtiger Antwort bis zu 6 Felder weiterziehen

Erreicht der Spieler mit seinem Zug den Zielbahnhof, muss er eine Meisterfrage beantworten (siehe Punkt 3).

Hinweis: Der Spieler darf nicht auf einen Zielbahnhof ziehen, auf dem die Spielfigur oder der Zielstein eines Mitspielers steht. In diesem Fall muss er einen Umweg in Kauf nehmen oder warten, bis das Feld wieder frei ist. Es ist aber erlaubt, an anderen Spielfiguren vorbeizuziehen.

Falsche Antwort: Ein Mitspieler darf die Frage beantworten (außer natürlich der Vorlesende). Wenn mehrere Mitspieler glauben, die richtige Antwort zu kennen, entscheidet der Spieler, der am Zug ist, wer die Frage beantworten darf. Bei richtiger Antwort dürfen beide weiterziehen. Erreicht der Mitspieler dadurch seinen Zielbahnhof, darf er eine Meisterfrage beantworten (siehe Punkt 3). Bei falscher Antwort bleiben beide stehen.

»Kröver Nacktarsch« ist kein Schimpfwort, sondern ein Getränk, aber welches?

Ein Wein

Auf welchem als »Steig« bezeichneten Wanderweg läuft der Wanderer durch den Thüringer Wald?

Auf dem Rennsteig

Wegen Gleisbauarbeiten muss Ihr Zug umgeleitet werden.

Ziehen Sie Ihre Spielfigur auf das Feld Berchtesgaden. Als Schadensersatz dürfen Sie diese Karte jetzt oder später als Tempo-Joker einsetzen.

Ereignis: Enthält eine Reisefrage-Karte ein Ereignis (erkennbar an der roten Schrift), sagt der vorlesende Spieler laut: »Karte enthält Ereignis«. Der Spieler, der am Zug ist, hat nun zwei Möglichkeiten:

Er lässt sich das Ereignis vorlesen und führt die entsprechende Anweisung aus.

Oder er gibt an, welche der drei Fragen er beantworten möchte – mit dem Risiko, dass ihn trotzdem das Ereignis trifft (z.B. wenn er die erste Frage beantworten möchte, dort aber das Ereignis steht).

3. AM ZIELBAHNHOF EINE MEISTERFRAGE BEANTWORTEN

Erreicht ein Spieler seinen Zielbahnhof, bekommt er sofort von einem Mitspieler eine Meisterfrage gestellt. Der Spieler darf wählen, ob er die erste, zweite oder dritte Frage beantworten möchte (im Gegensatz zu den Reisefragen sind die Meisterfragen nicht nach Schwierigkeitsgrad angeordnet; die Frage und die vier Antwortmöglichkeiten werden vorgelesen). Er kann jetzt seinen Halbe-Halbe-Joker einsetzen – **nachdem** die Frage vorgelesen wurde, aber **bevor** er sie beantwortet hat.

Richtige Antwort: Der Spieler behält die Meisterkarte, entfernt seinen Zielstein und zieht beim nächsten Zug eine neue Reiseziel-Karte.

Antwortet der Spieler falsch, verrät der Vorlesende die richtige Antwort erst, wenn der Spieler sich entschieden hat, ob er seinen Zweite-Chance-Joker einsetzen möchte.

Falsche Antwort: Hat er nicht schon seinen Halbe-Halbe-Joker bei dieser Frage eingesetzt, kann er seinen Zweite-Chance-Joker ausspielen. Ansonsten wird die Meisterkarte wieder unter den Stapel gelegt und der Spieler lässt sich gleich eine neue Reiseziel-Karte vorlesen, um seinen nächsten Zielbahnhof zu bestimmen.

Wie heißt der nördlichste Ort Deutschlands?

- Ladelund
- List
- Leck
- Süderlügum

Wie oft gewann Steffi Graf das Grand-Slam-Turnier in Wimbledon?

- Einmal
- Dreimal
- Siebenmal
- Dreizehnmal

Wer entwarf die transparente Kuppel, die heute den Berliner Reichstag überspannt?

- Daniel Libeskind
- Leo von Klenze
- Richard Rogers
- Norman Foster

Grün: richtige Antwort

Hellgrau: falsche Antworten (werden beim Einsatz eines Halbe-Halbe-Jokers gestrichen)

Schwarz: falsche Antwort (bleibt auch nach dem Einsatz des Halbe-Halbe-Jokers zur Auswahl stehen)

4. EINSATZ DER JOKER-KARTEN

Der **Tempo-Joker** kann nur für Reisefragen eingesetzt werden.

Wenn Sie diesen Joker einsetzen, dürfen Sie trotz falsch beantworteter Frage weiterziehen – und zwar um so viele Felder, wie es der von Ihnen nicht richtig beantworteten Frage entspricht.

Sie können stattdessen aber auch einen Mitspieler Ihrer Wahl »ausbremsen«, indem Sie seine Spielfigur auf ein beliebiges Feld auf dem Spielplan rücken. Sie müssen sich allerdings für eine der beiden Einsatzmöglichkeiten entscheiden.

Der **Halbe-Halbe-Joker** kann nur für Meisterfragen eingesetzt werden.

Wenn Sie diesen Joker einsetzen, werden zwei falsche Antworten »gestrichen«, sie sind auf der Karte jeweils hellgrau gedruckt. Es bleiben also nur noch eine falsche (schwarz) und eine richtige Antwort (grün) zur Auswahl. Sie dürfen den Joker einsetzen, **nachdem** Ihnen eine Meisterfrage gestellt wurde und **bevor** Sie eine Antwort darauf versucht haben.

Der **Zweite-Chance-Joker** kann für Reiseziel- und Meisterfragen eingesetzt werden.

Diesen Joker können Sie nach einer falschen Antwort einsetzen. Sie dürfen dann eine zweite Antwort auf diese Frage probieren.

Die Joker werden nach ihrem Einsatz aus dem Spiel genommen.

VIEL SPASS!



Alle Rechte vorbehalten

© 2014 Grubbe Media GmbH, Manzostr. 14, 80997 München
© 2014 Reader's Digest Deutschland, Schweiz, Österreich
Verlag Das Beste GmbH, Stuttgart, Zürich, Wien

www.grubbemedia.de

Redaktion: Grubbe Media GmbH, München
Grafische Gestaltung: agenten.und.freunde, München
www.a-u-f.de

Bildnachweis

Schachteldeckel und Reisezielkarten: *picture-alliance/dpa* außer: *picture-alliance/akg-images*: Augsburg Fuggerei, Ludwig van Beethoven (Beethoven-Haus Bonn), Essen Villa Hügel, Hildegard von Bingen, Hildesheim (E. Lessing), Martin Luther, Marburg Elisabethschrein (E. Lessing), Mannheim (von Linden), Maske eines Gesichtshelms (Museum Kalkriese), Naumburg (E. Lessing), Peter Paul Rubens (E. Lessing), Wilhelm I. *picture-alliance/Berlin Picture Gate*: Berlin Fahne, Schlosspark Branitz, Görlitz. *picture-alliance/epd*: Wartburg, Gutenberg-Bibel (J. Schulze). *picture-alliance/HB-Verlag*: Bremerhaven, Dresden Zwinger, Emden, Erfurt Domberg, Feengrotten, Hamburg Binnenalster, Kempten, Offenburg, Reichsburg, Triberger Wasserfall, Trier Porta Nigra. *picture-alliance/Bildagentur Huber*: Breitachklamm (Gräfenhain), Insel Mainau (Radelt), Paderborn (Klaes), Rothenburg o.d. Tauber (R. Schmid), Saarbrücken (R. Schmid). *picture-alliance/KNA*: Aachen Karlsthron. *picture-alliance/KPA*: Garmisch-Partenkirchen (Andres), Gelsenkirchen (Euroluftbild), Lüneburger Heide (T. Deutschmann), München Allianz Arena

(Euroluftbild), Marmeltier (Gerken & Ernst), Revolver (HIP). *picture-alliance/Helga Lade*: Hannoveraner (G. Kalden), Fulda (FLAC), Kieler Woche (W. Arand), Loreley (joke), Passau (KaKi), Völkerschlachtdenkmal (FLAC), Wismar (Lange). *picture-alliance/OKAPIA*: Bamberger Reiter (D. Rose), Eisvogel (G. Dagner), Kaiserstuhl (M. Ruckszio), Koblenz (W. Otto), Limburg (W. Otto), Lindau (W. Otto), Schloss Johannisburg (D. Rose). *picture-alliance/ZB*: Bauhaus-Teekanne, Berlin Reichstag, Brandenburg, Chemnitz, Erfurt Tulpen, Frankfurt/Oder, Gotha, Großjena, Güstrow, Hamburg Elbtunnel, Leipzig, Ludwigslust, Magdeburg, Neubrandenburg, Neustrelitz, Nordhausen, Ostseebad Binz, Pasewalk, Plauen, Quedlinburg, Rostock, Schloss Sanssouci, Spreewald, Stendal, Stralsund Rathaus, Trabant, Weimar Marktplatz. *Arco/W. Dieterich*: Ravensburger Spieleland. *Bildagentur-online/th-foto*: Lichtenfels. Reinhard *Feldrapp*: Hof. *Werner Otto*: Bad Hersfeld, Konstanz, Rheine.

Illustrationen auf dem Spielplan: Flensburg: Schloss Glücksburg; Stralsund: Rathaus; Bremerhaven: Dt. Schifffahrtsmuseum; Hamburg: Binnenalster; Lübeck: Marienkirche; Bremen: Rathaus; Ludwigslust: Schloss; Neubrandenburg: Stargarder Tor; Wolfsburg: VW; Stendal: Uenglinger Tor; Berlin: Brandenburger Tor; Münster: Prinzipalmarkt; Hannover: Luftfahrtmuseum; Hildesheim: Gewandhaus; Magdeburg: Dom; Paderborn: Diözesanmuseum; Aachen: Domschatz; Köln: Dom; Fulda: Dom; Eisenach: Wartburg; Erfurt: Dom und Severikirche; Leipzig: Völkerschlachtdenkmal; Dresden: Zwinger; Trier: Porta Nigra; Bingen: Mäuseturm; Frankfurt: Römer; Aschaffenburg: Schloss Johannis; Würzburg: Residenz; Stuttgart: Fernsehturm; Nürnberg: Tucherschlosschen; Rottweil: Fasnacht; Ulm: Münster; Augsburg: Rathaus; München: Frauenkirche.