

# Deutschland – Finden Sie Minden?

Das spannende Spiel um deutsche Städte und Gebiete  
für 2 bis 4 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
- 4 Setztafeln
- 20 Tippsteine
- 14 gelbe Städtekarten
- 55 orange Ortskarten
- 21 grüne Naturkarten

## Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler erhält die Setztafel und vier Tippsteine seiner Farbe. Der fünfte Tippstein kommt auf ein Startfeld des Spielplans, das entsprechend der Spielerzahl markiert ist. Nehmen z. B. vier Spieler teil, werden die Tippsteine auf die Felder mit der aufgedruckten „4“ platziert. Dabei kommt der Chip des ältesten Spielers ganz nach vorne, die anderen Chips folgen entsprechend dem Alter der Spieler dahinter. Die Karten werden alle zusammen gemischt und als Stapel mit der Lösungsseite nach unten bereitgelegt.

## Spielablauf

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

1. Auslegen und Auswahl der Karten
2. Tipp-Phase
3. 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 vor sich mit der Aufgabenseite nach oben. Die Lösungsseite darf nicht angesehen werden.

## 2. Tipp-Phase

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

- Zunächst muss man einschätzen, ob der Ort östlich oder westlich der senkrechten weißen Linie liegt. Die Linie trennt die Deutschlandkarte in einen westlichen und einen östlichen Teil entlang des Längengrades bei  $10^\circ$ . Zum Tippen wird ein Tippstein auf das entsprechende Feld (W oder O) 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 waagerechte 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 Planquadrate unterteilt, die durch die dicken schwarzen und die weißen Linien begrenzt werden und mit großen weißen Zahlen nummeriert sind.
- Zum Schluss kann jeder Spieler angeben, wo der Ort innerhalb des Planquadrats liegt. Die dünnen schwarzen Linien auf dem Spielplan trennen die Planquadrate in vier gleich große Ecken:



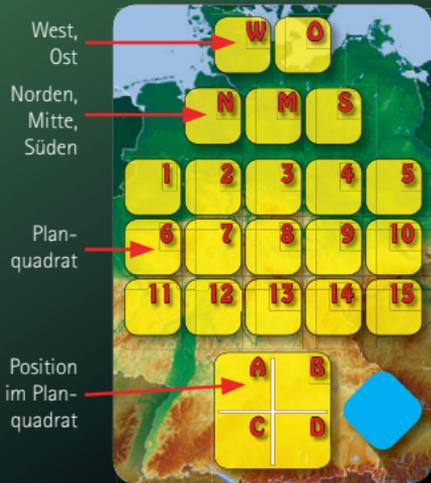
Wenn ein Spieler also meint, dass der Ort in der linken unteren Ecke des Planquadrats liegt, legt er den Tippstein auf das Feld „C“.

**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!

### 3. Auswertung

Haben alle Spieler getippt, folgt die Auswertung. Der Spieler, der mit seiner Spielfigur am weitesten hinten liegt, beginnt mit der Auswertung. Er nennt die eingestellten Koordinaten, 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

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 orange-farbenen 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 der Spieler, der am weitesten hinten liegt. Die Karten werden in dieser Reihenfolge ausgewertet:

1. Gelbe Städtekarten
2. Orange Ortskarten
3. Grüne Naturkarten

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

## Anmerkungen

Bei wenigen Karten sind statt einer mehrere Lösungen angegeben, da die Orte sehr nah an einer Trennlinie liegen oder sich die Gebiete, z. B. ein Waldgebiet, 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.

In diesem Spiel befinden sich 90 neue Karten, daher kann es auch als Erweiterung zum großen „Deutschland – Finden Sie Minden?“ genutzt werden.



## Auch als großes Familienspiel erhältlich!

Mit 224 neuen Ortskarten und weiteren Varianten!

**Illustrationen:** Bernd Wagenfeld  
**Gestaltung:** SENSIT Communication, München  
**Redaktion:** Stefan Stadler

© 2010 KOSMOS Verlag  
Pfizerstraße 5–7  
D-70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191–0  
Fax: +49 711 2191–199

info@kosmos.de  
www.kosmos.de  
Art.-Nr.: 699505  
Alle Rechte vorbehalten.  
MADE IN GERMANY