

AUSGERECHNET UPPSALA

WER KENNT SICH IN EUROPA AUS ?



Bernhard Lach
Uwe Rapp

& friends
HUCH!
HUCH!

AUSGERECHNET UPPSALA

WER KENNT SICH IN EUROPA AUS?

Für 2 bis 6 Spieler ab 10 Jahren

Uppsala! Wissen Sie etwa wo Uppsala liegt? Ausgerechnet Uppsala! Das befindet sich doch sicher südlich von Sankt Petersburg? Aber liegt es auch westlich von Kopenhagen? Ganz sicher liegt Uppsala doch weiter im Norden als Berlin!

Wer sich in Europa so brillant zurechtfindet, dass er Fragen dieser Art mit links beantwortet, hat allerbeste Chancen, das Spiel zu gewinnen. Wer nicht, dem hilft nur die Hoffnung, dass die anderen auch nicht besser sind oder dass als nächste Karte ein Ort aus seinem letzten Urlaubsland gezogen wird.

INHALT

- ◎ 200 Ortskarten
(160 Orte und
40 Sehenswürdigkeiten)
- ◎ 2 Intermezzokarten
- ◎ 1 Richtungskarte
- ◎ 35 Holzchips



Papier und Bleistift werden ebenfalls benötigt.

SPIELZIEL

Die Orte müssen entsprechend ihrer geografischen Lage in Nord-Süd- oder West-Ost-Richtung auf dem Tisch angeordnet werden. Wer dabei möglichst selten Fehler macht und möglichst viele Mitspieler bei Fehlern erlappt, wird mit Chips belohnt und gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Die **Ortskarten** werden gut gemischt und so sortiert, dass sich die Ortsnamen oben, die Koordinaten und andere Angaben auf der Kartenrückseite befinden. Dann werden drei Stapel zu je 15 Karten gebildet. Die restlichen Karten werden zunächst zur Seite gelegt. Auf den ersten Kartenstapel wird eine **Intermezzokarte** gelegt, darauf werden der zweite Stapel, die zweite Intermezzokarte und schließlich der dritte Stapel mit Ortskarten gelegt. Der jetzt gebildete Kartenstapel liegt für alle gut erreichbar auf dem Tisch.

Die **Richtungskarte** wird in die Tischmitte gelegt. Von den zur Seite gelegten Ortskarten wird die oberste Karte auf die Richtungskarte gelegt. Sie ist die Startkarte. Jeder Spieler erhält **4 Chips**. Die restlichen Chips werden später benötigt.



DAS SPIEL

Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, nimmt die oberste Karte vom Stapel und liest den Ortsnamen vor. **Achtung:** kein Spieler darf die Koordinaten auf der Kartenrückseite sehen! Dann entscheidet er, ob er diese Karte in West-Ost- oder Nord-Süd-Richtung einordnen möchte. Da zu Spielbeginn nur die Startkarte ausliegt, hat der Startspieler also vier Möglichkeiten seine Karte anzulegen: über der Startkarte (nördlich), unter der Startkarte (südlich), links neben der Startkarte (westlich) oder rechts neben der Startkarte (östlich).

Der nachfolgende Spieler nimmt die oberste Karte vom Stapel und entscheidet, ob er seine Karte oben, unten, links oder rechts anlegt oder ob er sie **zwischen zwei bereits ausliegenden Karten** platzieren möchte usw.

Achtung: Eine Ortskarte darf immer nur in West-Ost- oder Nord-Süd-Richtung **zur Startkarte** gelegt werden. Die Karten bilden so im Laufe des Spiels ein Kreuz. Andere Anlegemöglichkeiten sind nicht erlaubt.

Wer sich für einen Platz entschieden hat, legt seine Karte dort an. Sie liegt nun entweder in West-Ost- oder Nord-Süd-Richtung zur Startkarte. Nur in dieser einen Richtung muss die Karte richtig liegen.



Beispiel

Bordeaux soll eingeordnet werden. Die blauen Häkchen zeigen fünf der insgesamt zehn Anlegemöglichkeiten.

Jetzt sind alle Mitspieler gefragt

Der Spieler links von demjenigen, der die Karte gelegt hat, wird als erster gefragt, ob er die eben gelegte Karte anzweifelt. Zweifelt er die Karte nicht an, wird die Frage an den nächsten Spieler in Spielrichtung weitergegeben usw. Sind alle der Meinung, dass die eben gelegte Karte richtig liegt, ist der nächste Spieler an der Reihe eine Karte einzuordnen. Glaubt ein Spieler aber, die Karte liegt falsch (zu westlich oder zu östlich, wenn sie in West-Ost-Richtung liegt, zu nördlich oder zu südlich, wenn sie in Nord-Süd-Richtung liegt), dreht er nun die eben gelegte sowie **eine** benachbarte Karte um.

Richtig oder falsch?

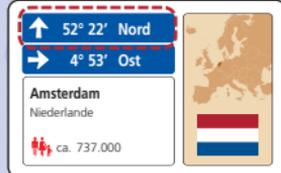
Die eben gelegte Karte wird nur in Bezug auf die **umgedrehte Nachbarkarte** geprüft. Alle anderen Karten spielen keine Rolle. Auf der Rückseite der Karten sind die Koordinaten (geografische Längen und Breiten) der jeweiligen Orte zu sehen. Wurde eine Karte der West-Ost-Richtung angezweifelt, sind nur die beiden Koordinaten nach links (\leftarrow W) bzw. rechts (\rightarrow O) maßgeblich. Wurde eine Karte der Nord-Süd-Richtung angezweifelt, sind nur die beiden Koordinaten nach oben (\uparrow N) maßgeblich. Die eben ausgespielte Karte liegt richtig, wenn die Zahlen in Pfeilrichtung größer werden.

Achtung: Am Nullmeridian, der sich durch England, Frankreich und Spanien zieht, kommt es zu einer Drehung der Pfeilrichtung. Vom Nullmeridian aus werden die Zahlen sowohl nach Osten (\rightarrow) als auch nach Westen (\leftarrow) größer. Eine Ortskarte mit einer West-Koordinate liegt also immer westlich von einer Ortskarte mit einer Ost-Koordinate und umgekehrt.

Diese Karten liegen richtig



Diese Karten liegen falsch



Gelegentlich kann es vorkommen, dass zwei Karten mit genau den gleichen geografischen Längen- oder Breitengraden aufgedeckt werden. In dem Fall liegen beide Karten richtig.

Wurde eine Karte zu Recht angezweifelt, die Karte liegt also falsch, erhält der Herausforderer einen Chip von dem Spieler, der diese Karte gelegt hat. Die Karte wird aus dem Spiel genommen.

Wurde eine Karte zu Unrecht angezweifelt, die Karte liegt also richtig, erhält der Spieler, der diese Karte gelegt hat, vom Herausforderer einen Chip. Beide Karten bleiben liegen und werden umgedreht, so dass wieder nur die Ortsnamen zu sehen sind.

Wer keinen Chip mehr hat, muss auch keinen abgeben. Der Gewinner darf sich einen Chip aus dem Vorrat nehmen.

Sollten nicht mehr genügend Chips vorhanden sein, tauscht man 5 Chips gegen eine Ortskarte, die bereits aus dem Spiel genommen wurde. Diese Ortskarte ist also bei der Schlusswertung 5 Chips wert.

ZWISCHENWERTUNG

Reihum wird gespielt, bis die erste Intermezzokarte erscheint. Nun kommt es zu einer Zwischenwertung, bei der **alle Spieler** schätzen, wie viele Karten im aktuell ausliegenden Kartenkreuz **falsch** platziert sind. Jeder Spieler notiert geheim seine Zahl.

Alle ausliegenden Karten werden umgedreht und geprüft.

Wichtig: Die Überprüfung wird immer von der Startkarte aus begonnen und bezieht sich nur auf die unmittelbar benachbarte Karte. In allen vier Himmelsrichtungen wird so Karte für Karte geprüft, ob sie geographisch an der richtigen Stelle liegt (s.o.).

Liegt eine Karte **falsch**, wird sie **sofort** zur Seite gelegt. Am Schluss werden die beiseite gelegten Karten gezählt. Jeder Spieler, der richtig geschätzt hat, erhält zwei Chips aus dem Vorrat.

Hat kein Spieler die richtige Zahl geschätzt, erhalten alle Spieler, die dem richtigen Resultat am nächsten kommen, einen Chip.



Und weiter geht's

Alle ausliegenden Ortskarten, auch die Startkarte, werden aus dem Spiel genommen. Von den zu Spielbeginn beiseite gelegten Karten wird eine neue Startkarte gezogen und das Spiel wird reihum, wie oben beschrieben, fortgesetzt.

SPIELENDE

Sind alle (3 x 15) Karten des Stapels aufgebraucht, wird ein letztes Mal eine Zwischenwertung durchgeführt. Danach ist das Spiel beendet. Der Spieler mit den meisten Chips ist Sieger.

Tipp: Wer das Spiel erst einmal kennen lernen möchte, oder wer mit Kindern spielt, die sich in Europa noch nicht so gut auskennen, kann vor dem Spiel einen Teil der „schwierigen“ Ortskarten aussortieren.

Liebe Spielerinnen und Spieler von AUSGERECHNET UPPSALA

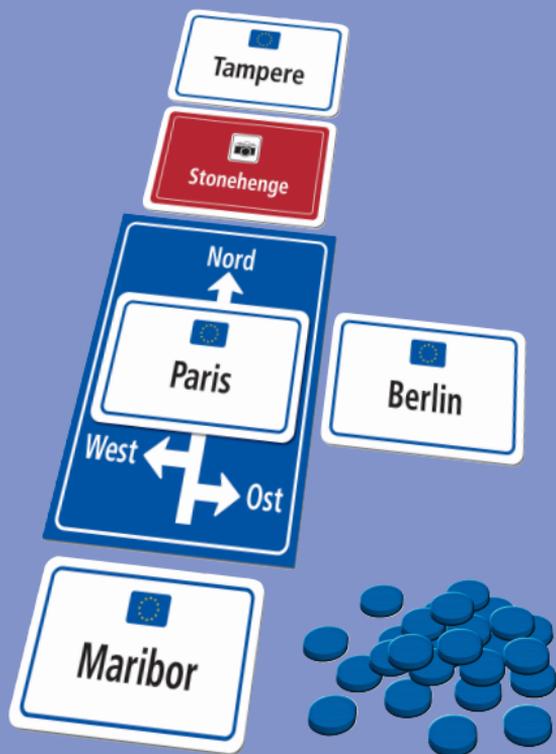
Auf den Karten finden Sie auch Informationen zu den Einwohnerzahlen der Orte. Auch mit diesen Angaben darf gespielt werden! So können Sie die Orte anstatt nach ihrer geografischen Lage in Nord-Süd- oder West-Ost-Richtung auch nach ihrer Einwohnerzahl anordnen. Legen Sie dazu kein Kreuz aus, sondern eine gerade Linie, auf der Sie die Orte von unten nach oben so legen, dass sich die kleineren Orte unten, die größeren oben befinden.

Die Richtungskarte wird für diese Variante nicht benötigt. Die Möglichkeit anzuzweifeln und das Verteilen der Punkte entspricht den Regeln von AUSGERECHNET UPPSALA.

Wir bedanken uns bei Fata Morgana, dass wir diese Variante trotz der Ähnlichkeit zu ANNO DOMINI veröffentlichen dürfen.

Hinweis: Für AUSGERECHNET UPPSALA wurden aktuelle Einwohnerzahlen aus dem Fischer Weltalmanach 2006 verwendet. Im Vergleich zu anderen oder neueren Quellen kann es zu Abweichungen kommen.





© 2006 HUCH & friends
www.huchandfriends.de
www.ausgerechnet-buxtehude.de

Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Autoren:
Bernhard Lach, Uwe Rapp
Illustration:
Volker Maas

Kennen Sie sich auch
in Deutschland aus?
Dann stellen Sie Ihr
Wissen unter Beweis bei

AUSGERECHNET BUXTEHUDE



& friends
HUCH!
HUCH!