

AUSGERECHNET

KÖLN

WER KENNT SICH AUS RUND UM DIE
DOMSTADT UND DAS RHEINLAND?



RHEINLAND-PFALZ

Bernhard Lach
Uwe Rapp

SAARLAND

Saarbrücken

& friends
HUCH!
HUCH!

AUSGERECHNET KÖLN

WER KENNT SICH AUS RUND UM DIE DOMSTADT UND DAS RHEINLAND?

Für 2 bis 6 Spieler ab 10 Jahren

Nippes? Ist das eine Stadt im Rhein-Erft-Kreis? Oder doch ein Stadtteil von Köln? Sicherlich liegt es südlich von Leverkusen! Aber auch westlich von Troisdorf? Und ist Lövenich nördlich oder südlich vom Kölner Dom? Fragen dieser Art werden häufiger während des Spiels aufkommen. Und wer die richtige Antwort kennt, ist dem Sieg ein gutes Stück näher. Wer die Antwort nicht weiß, kennt sich vielleicht besser in anderen Bereichen von Köln und Umgebung aus und kann in einer der Quizrunden punkten. Auf jeden Fall lernen alle etwas über die Rheinmetropole und ihre Umgebung dazu.

INHALT:

- 118 Ortskarten (95 Orte und 23 Sehenswürdigkeiten)
- 90 Quizkarten (45 Wissensfragen und 45 Fragen zur Mundart)
- 2 Intermezzokarten
- 1 Richtungstafel
- 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.

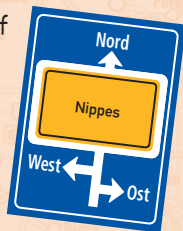
Wer dabei möglichst selten Fehler macht und möglichst viele Mitspieler bei Fehlern ertappt, wird mit Chips belohnt und gewinnt. Zwischendurch können die Spieler ihr Wissen über Köln und Umgebung für Extrapunkte testen lassen.

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 12 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 **Richtungstafel** wird in die Tischmitte gelegt. Aus den verbliebenen Ortskarten wird die oberste Karte auf die Richtungstafel gelegt. Sie ist die Startkarte. Jeder Spieler erhält **4 Chips**. Die restlichen Chips werden später benötigt.

Die **Quizkarten** werden gemischt und mit der Frageseite nach oben zunächst zur Seite gelegt. Sie werden erst bei der Quizrunde 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:

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

Jetzt sind alle Mitspieler gefragt

Sind alle der Meinung, dass die eben gelegte Karte richtig liegt, ist der nächste Spieler an der Reihe. Glaubt ein Spieler aber, die Karte liegt im Vergleich zu einer benachbarten Karte 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), klopft er auf den Tisch und ruft „falsch“. Derjenige, der die Karte angezweifelt hat, dreht nun die eben gelegte sowie **eine** benachbarte Karte um.

Richtig oder falsch?

Die eben gelegte Karte wird nur in Bezug auf die **umgedrehte Nachbar-karte** 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 rechts (→) maßgeblich. Wurde eine Karte der Nord-Süd-Richtung angezweifelt, sind nur die beiden Koordinaten nach oben (↑) entscheidend. Die soeben ausgespielte Karte liegt richtig, wenn die Zahlen in Pfeilrichtung größer werden.



Diese Karten liegen richtig

↑ 50° 52' 08" N	
→ 6° 58' 55" O	
Hahnweid Köln-Rodenkirchen	
ca. 2.100	
ca. 3	

↑ 50° 59' 30" N	
→ 7° 08' 11" O	
Bergisch Gladbach Rheinisch-Bergischer Kreis	
ca. 110.000	
ca. 83,1	

Diese Karten liegen falsch

↑ 50° 23' 11" N	
→ 6° 32' 47" O	
Dahlem Kreis Euskirchen	
ca. 4.200	
ca. 95,18	

↑ 50° 56' 44" N	
→ 6° 55' 14" O	
Ehrenfeld Köln-Ehrenfeld	
ca. 35.500	
ca. 3,72	

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, die andere Karte wird umgedreht, so dass wieder nur ihr Ortsname zu sehen ist.

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 des Duells darf sich in diesem Fall 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.

QUIZRUNDE

Reihum wird gespielt, bis die erste **Intermezzokarte** erscheint. Nun kommt es zu einer Quizrunde, bei der das Wissen der Spieler gefragt ist. Der Spieler links desjenigen Spielers, der die letzte Ortskarte legen musste, nimmt die oberste Quizkarte vom Stapel und stellt die Frage seinem linken Nachbarn. Kann dieser die Frage richtig beantworten, erhält er **zwei Chips** aus dem Vorrat. Kann er die Frage nicht beantworten, bekommen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn die Chance, die richtige Antwort zu nennen. Der Spieler, der die Frage richtig beantworten kann, bekommt **einen Chip** aus dem Vorrat. Die Quizkarte wird danach aus dem Spiel genommen.



Achtung: Die Quizkarte sollte immer so gehalten werden, dass kein anderer Spieler außer dem Fragensteller die Antwort auf der Rückseite sehen kann.

Das Amt des Fragenstellers wechselt im Uhrzeigersinn so lange, bis jeder Spieler einmal eine Frage gestellt hat, wie oben beschrieben.

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 auf die Richtungstafel gelegt. Danach wird das Spiel reihum fortgesetzt, wie oben beschrieben. Hierbei beginnt der Spieler links vom Startspieler der Vorrunde mit dem Legen der ersten Ortskarte.

SPIELENDE

Sind alle (3 x 12) Ortskarten des Stapels aufgebraucht, wird ein letztes Mal eine Quizrunde gespielt. Danach ist das Spiel beendet. Der Spieler mit den meisten Chips gewinnt das Spiel.

Tipp: Wer das Spiel erst einmal kennenlernen möchte oder wer mit Kindern spielt, die noch nicht so fit darin sind, die geografische Lage einiger Orte zu bestimmen, kann vor dem Spiel einen Teil der „schwierigen“ Ortskarten aussortieren.

Hinweis: Für *Ausgerechnet Köln* wurden aktuelle Zahlen zu Einwohnerzahl und Fläche der Orte verwendet. Da sich diese Zahlen kontinuierlich ändern, kann es im Vergleich zu einzelnen Quellen zu leichten Abweichungen kommen.



Liebe Spielerinnen und Spieler von *Ausgerechnet Köln*,

auf den Karten finden Sie auch Informationen zu Einwohnerzahl und Fläche 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 oder nach ihrer Fläche 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 Köln*.

Euskirchen

Nippes

Bad
Münstereifel

Beispiel:

So könnte eine Anordnung nach Einwohnerzahlen aussehen.

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

© 2011 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de

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

Autoren:
Bernhard Lach, Uwe Rapp

Grafik / Design:
Volker Maas / HUCH! & friends

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.



Kennen Sie sich auch in Deutschland, in Europa und in der ganzen Welt gut aus? Stellen Sie Ihr Wissen unter Beweis bei

AUSGERECHNET BUXTEHUDE
AUSGERECHNET UPPSALA oder
AUSGERECHNET HONOLULU

HUCH! & friends