



**Spielanleitung**

# Deutschland-Wissen

**Was ist wo und  
wo ist was?**

**Exakte Sofort-Kontrolle der  
gesuchten Ziele mit Hilfe der  
beiden Koordinaten-Schnüre!**

Siegen

Hessen

Wetzlar

Gießen

Art.-Nr.: 60 610 4539

Spielautoren: Arno Steinwender und Christoph Puhl

## Spielangaben

|                      |   |
|----------------------|---|
| <b>Spieler:</b>      | 2 - 4   |
| <b>Alter:</b>        | ab 10 Jahre / Erwachsene  |
| <b>Spielauteurs:</b> | Arno Steinwender und Christoph Puhl   |
| <b>Inhalt:</b>       | 1 „stumme“ Deutschlandkarte mit Koordinaten-Schnüren<br>110 Frage-Karten mit 220 bebilderten Fragen<br>12 Rate-Ringe (drei Größen in vier Farben)<br>6 Spielstands-Steine<br>1 Sonderwürfel<br>1 Spielanleitung |

## Spielidee

*Wo befindet sich das Schloss Neuschwanstein? In welchem Mittelgebirge lag ein wirklich sagenhaftes Wirtshaus, über das schon Wilhelm Hauff schrieb? Welches Bundesland wird „das Land zwischen den Meeren“ genannt? Viele Fragen, auf die man Antworten wissen kann – oder eben nicht! Auf Risiko spielen und den kleinen Rate-Ring auf die Karte legen und viele Punkte abkassieren, oder lieber doch auf Nummer sicher gehen und den großen Ring setzen?*

## Spielziel

Die Spieler versuchen durch geschicktes Setzen ihrer Rate-Ringe die gestellte Frage zu beantworten und damit möglichst viele Punkte zu bekommen.

## Spielvorbereitungen

Vor dem ersten Spiel muss die Koordinatenschnur durch die beiden Löcher des Spielplans eingefädelt werden (siehe Abbildung am Ende der Spielanleitung). Die „stumme“ Deutschlandkarte (der Spielplan) wird in die Mitte des Tisches gelegt, so dass alle Spieler sie gut erreichen können. Die Spieler entscheiden sich für eine Farbe und nehmen sich die drei Rate-Ringe in dieser Farbe. Die Spielstands-Steine werden **vor** das Startfeld der Wertungsleiste (außerhalb des unteren Randes des Spielplans) gesetzt. Der jüngste Spieler bekommt den Würfel. Er ist der Startspieler.

## Spielablauf

Der Spieler mit dem Würfel ist der Startspieler. Er würfelt und bestimmt dadurch, welche Runde gespielt wird:

- Entweder eine  **› Normale Spielrunde**
- oder eine  **› Speed-Runde**
- oder eine  **› Runde mit doppelter Punkteanzahl**

Nach dem Würfeln zieht er die unterste Fragenkarte, entscheidet sich für eine Kartenseite und liest die Frage laut vor. Da alle Karten bebildert sind, sollten alle Spieler auch die Abbildung der Karte sehen können.

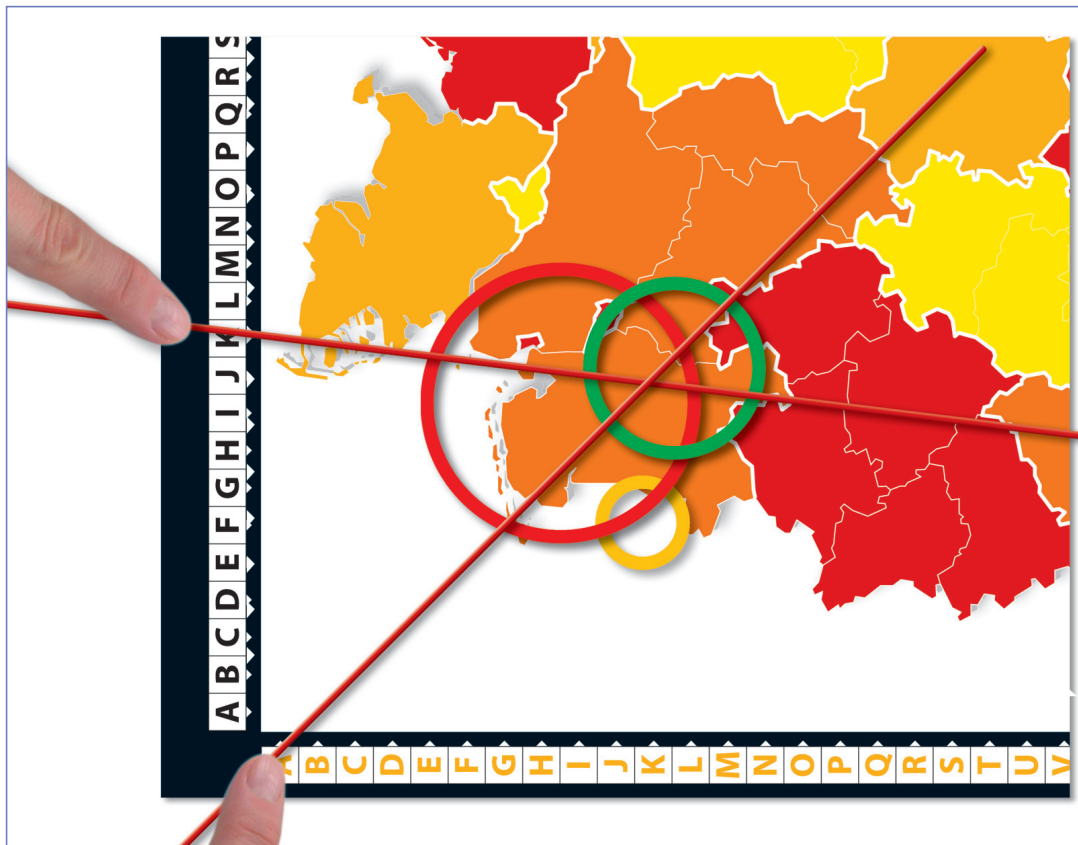
## 1 | Normale Spielrunde

Der Startspieler wählt **einen** seiner Rate-Ringe und legt diesen auf die Deutschlandkarte, so dass das gesuchte Ziel seiner Meinung nach in dem Ring liegt. Je kleiner der Rate-Ring ist, um so genauer und damit schwieriger ist das natürlich. Reihum legen nun alle Spieler ebenfalls einen ihrer Rate-Ringe auf den Spielplan. Diese dürfen sich dabei auch überdecken. Haben alle Spieler gesetzt, wird die Antwort der Fragenkarte vorgelesen.

### *Wichtig:*

*Die Antwort zu einer Frage befindet sich auf der Rückseite unten. Rechts unten im Antwortfeld sind zwei farbige Buchstaben oder Ziffern abgedruckt. Das sind die Lösungskordinaten. Der Startspieler nimmt nun die beiden Koordinatenschnüre und spannt diese so zu den beiden Koordinaten, dass die Schnüre sich überkreuzen. Dabei ist die oben befestigte Schnur die für die erste Koordinate, die unten befestigte für die zweite. (Da sich auf der Deutschlandkarte drei Balken mit Koordinaten befinden, muss man auf die Farbe der Zahlen bzw. Ziffern achten!)*

**Dort, wo sich die beiden Schnüre kreuzen, ist exakt der gesuchte Ort!**



*Die beiden Schnüre werden zu den Lösungskordinaten gespannt. Der Kreuzungspunkt gibt exakt die Lösung an.*

Alle Spieler, bei denen der Kreuzungspunkt der Schnüre innerhalb des eigenen Rings liegt, bekommen nun Punkte, die sie auf der Wertungsleiste weiterziehen dürfen.

- › **2 Punkte für den großen Rate-Ring**
- › **3 Punkte für den mittleren Rate-Ring**
- › **5 Punkte für den kleinen Rate-Ring**

Liegt der Kreuzungspunkt der Schnüre außerhalb des Ringes eines Spielers, bekommt dieser **keinen** Punkt.

Wenn alle Spieler entsprechend ihrer erhaltenen Punkte mit ihren Spielstands-Figuren auf der Wertungsleiste weitergezogen sind, nehmen sie ihre Rate-Ringe zurück. Der Startspieler gibt den Würfel an seinen linken Nachbarn weiter und es wird die nächste Runde gespielt.



Fragekarten mit diesem Symbol sind **Bundesländer- bzw. Regionenfragen!** Hier geht es nicht um die genaue Position, sondern darum, das richtige Land oder eine bestimmte Region Deutschlands zu erraten. Die Spieler müssen in diesem Fall den kleinen Rate-Ring setzen. Es gibt 2 Punkte, sobald dieser Kreis in dem Bundesland bzw. auf der Region (z.B. auf einem Gebirge) liegt, in dem sich auch der Kreuzungspunkt der Schnüre befindet. Zusätzlich bekommt jeder Spieler, der richtig gesetzt hat, für jeden Spieler, der danebengetippt hat, einen Extrapunkt.

**Bundesländer- bzw. Regionenfragen werden nie als Speed-Runde gespielt**, auch wenn diese gewürfelt wurde. Es wird dann stattdessen eine normale Runde gespielt.

*Wichtig:*

**Was liegt, bleibt auch liegen!** Hat ein Spieler einen Rate-Ring erst einmal gelegt, darf dieser nicht mehr versetzt werden!



*Hinweis:*

*Normalerweise reicht es, die Schnüre auf die Kästchen der Koordinaten zu halten. In strittigen oder knappen Situationen müssen die Schnüre aber genau auf den kleinen weißen Pfeil des Koordinatenkästchens gehalten werden. Bedingt durch die Größe der Spielfeldes können minimale Abweichungen vorkommen, die aber für das Spiel nicht von Bedeutung sind.*

*weiße Pfeile zur genauen Bestimmung der Koordinaten*

## 2 | Speed-Spielrunde



Alle Spieler wählen einen ihrer Rate-Ringe aus. Nachdem der Startspieler die Frage vorgelesen hat, gibt er das Zeichen „1,2,3; Los!“. Sofort legen alle Spieler gleichzeitig ihre Ringe auf die Deutschlandkarte. **Auch hier gilt: Was liegt, bleibt auch liegen, selbst wenn man im Tumult abgedrängt wurde und der Ring woanders gelandet ist, als man eigentlich wollte.**

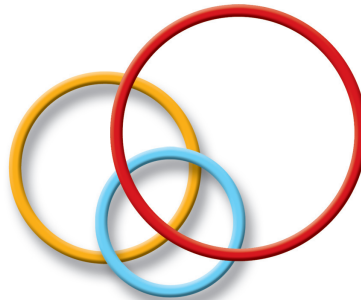
Nun werden die Schnüre zu den Lösungskoodinaten gespannt. Wer richtig geraten hat, bekommt entsprechend Punkte für seinen Ratering. Und man kann noch zusätzliche Punkte bekommen: Denn jeder gegnerische Ring, der auf dem eigenen Ring liegt, bringt einen Punkt. (Wer nämlich seinen Ring auf den eines anderen gelegt hat, war eindeutig langsamer ...)  
Die Spieler nehmen ihre Rate-Ringe zurück. Der Würfel wird an den linken Nachbarn weitergegeben und die nächste Runde wird gespielt.

### 3 | Doppelte Punktezahl



Es wird wie in einer normalen Spielrunde gespielt. Allerdings wird in dieser Runde für alles die doppelte Punkteanzahl vergeben; d.h. richtig platzierte Ringe zählen doppelt und bei Bundesländer- bzw. Regionenfragen gibt es gegebenenfalls zwei Extrapunkte (siehe Länderfragen).

Die Spieler nehmen ihre Rate-Ringe zurück. Der Würfel wird an den linken Nachbarn weitergegeben und die nächste Runde wird gespielt.



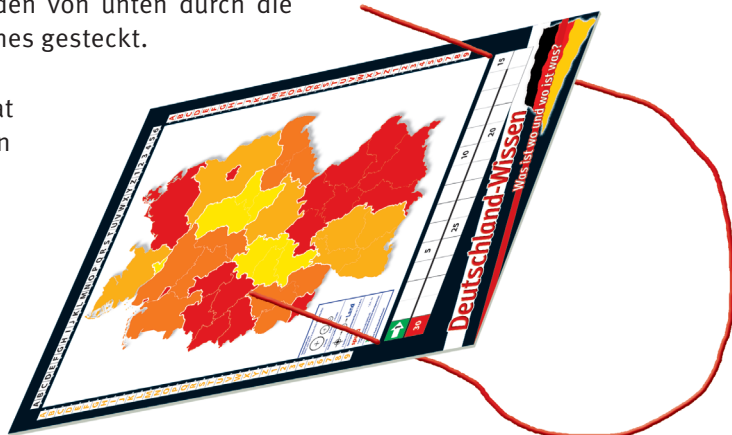
### Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 30 Punkte oder mehr erreicht hat. Er ist der Gewinner des Spiels und ein wahrer Deutschlandkenner!

### Das Einfädeln der Schnüre

Die beiliegende Schnur wird – wie es die Abbildung zeigt – mit den beiden Enden von unten durch die beiden Löcher des Spielplanes gesteckt.

Auf diese einfache Weise hat man für das Spiel die beiden Koordinaten-Schnüre.





**NORIS-SPIELE** Georg Reulein GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1 | 90765 Fürth | [www.noris-spiele.de](http://www.noris-spiele.de)  
*Farb- und Ausstattungsänderungen vorbehalten.*  
*Adresse bitte aufbewahren.*