



# AUSGERECHNET FERNWEH



WER KENNT DIE SCHÖNSTEN FLECKEN DER ERDE?

Bernhard Lach • Uwe Rapp

& friends  
**HUCH!**  
**HUCH!**

# AUSGERECHNET FERNWEH



WER KENNT DIE SCHÖNSTEN FLECKEN DER ERDE?

Für 2 bis 6 Spieler ab 10 Jahren

Hammamet!? Wissen Sie, wo Hammamet liegt? Ausgerechnet Hammamet! Das befindet sich doch sicher südlich von Knokke-Heist? Aber liegt es auch westlich von Aix-en-Provence? Ganz sicher liegt Hammamet doch weiter im Norden als Recife? Wer über so brillante Weltkenntnisse verfügt, dass er Fragen dieser Art mit links beantwortet, hat allerbeste Chancen, das Spiel zu gewinnen. Wer das nicht kann, 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  
(89 Orte und  
111 Sehenswürdigkeiten)
- 2 Intermezzokarten
- 1 Richtungskarte
- 35 Holzchips



Papier und Stift 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.

## SPIELVORBEREITUNG

Die **Ortskarten** werden gut gemischt und so sortiert, dass sich die Ortsnamen oben, die Koordinaten und andere Angaben unten befinden. Dann werden drei Stapel zu je 15 Karten gebildet. Die restlichen Karten werden zunächst zur Seite gelegt.

Auf den ersten Stapel Ortskarten wird eine **Intermezzokarte** gelegt, darauf werden der zweite Stapel, die zweite Intermezzokarte und schließlich der dritte Stapel gelegt. Der jetzt gebildete Kartenstapel liegt für alle gut erreichbar auf dem Tisch.

Die **Richtungskarte** wird in die Tischmitte gelegt. Aus den verbliebenen Ortskarten wird die oberste Karte auf die Richtungskarte gelegt. Sie ist die Startkarte. Jeder Spieler erhält vier **Chips**.

Die restlichen Chips werden später benötigt.



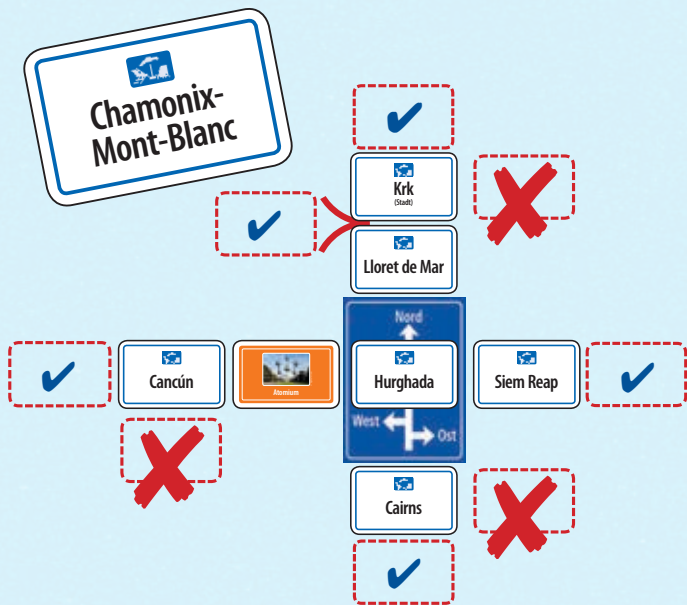
## DAS SPIEL

Der älteste 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. Alle ausgelegten Karten bilden 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

Chamonix-Mont-Blanc soll eingeordnet werden. Die blauen Häkchen zeigen fünf der insgesamt zehn Anlegemöglichkeiten.

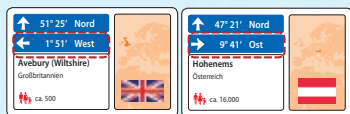
## Jetzt sind alle Mitspieler gefragt

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 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 Karte sowie eine benachbarte Karte um. Dieser Spieler ist nun der Herausforderer.

## Richtig oder falsch?

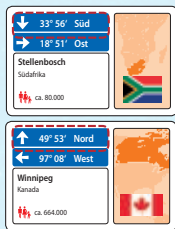
Die eben gelegte Karte wird nur in Bezug auf die **umgedrehte Nachbarkarte** geprüft. Alle anderen Karten spielen keine Rolle. Auf der Rückseite der Karten sind die Koordinaten (geografische Längen und Breiten) der jeweiligen Orte zu sehen. Wurde eine Karte der West-Ost-Richtung angezweifelt, sind nur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

**Achtung:** Am **Äquator**, der durch Teile Südamerikas, Afrikas und Asiens verläuft, kommt es zu einer Drehung der Pfeilrichtung. Von hier aus werden die Zahlen sowohl nach Norden (↑ N) als auch nach Süden (↓ S) größer. Ein Ort mit einer Nord-Koordinate liegt immer nördlicher als ein Ort mit einer Süd-Koordinate und umgekehrt. Am **Nullmeridian**, der sich durch Teile Europas und Afrikas zieht, kommt es ebenfalls zu einer Drehung der Pfeilrichtung. Vom Nullmeridian aus werden die Zahlen sowohl nach Osten (→ O) als auch nach Westen (← W) größer. Ein Ort mit einer West-Koordinate liegt also immer westlicher als ein Ort 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, die andere Karte wird wieder umgedreht, sodass wieder nur die Ortsnamen zu sehen sind.

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

Wer keinen Chip mehr hat, muss auch keinen abgeben. Stattdessen wird ein Chip aus dem Vorrat genommen.

Sollten nicht mehr genügend Chips vorhanden sein, tauscht man fünf Chips gegen eine Ortskarte, die bereits aus dem Spiel genommen wurde. Diese Ortskarte ist also bei der Schlusswertung fünf 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. In allen vier Himmelsrichtungen wird Karte für Karte geprüft, ob sie geografisch an der richtigen Stelle liegt (s. o.). Liegt eine Karte **falsch**, wird sie zur Seite gelegt. Die beiseitegelegten Karten werden 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 beiseitegelegten Karten wird eine neue Startkarte gezogen und das Spiel wird reihum, wie oben beschrieben, fortgesetzt.

## SPIELLENDE

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

**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.

Wer bereits andere Ausgaben von AUSGERECHNET ... besitzt, kann die Karten aller Spiele verwenden.

## ZOCKERSPIEL

Die Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält 10 Karten. Der 1. Spieler legt nacheinander alle 10 Karten nach bestem Wissen in der erhaltenen, zufälligen Reihenfolge ab, ohne diese Reihenfolge zu verändern. Die 1. Karte ist die Startkarte. Die anderen Karten werden in die vier Himmelsrichtungen angelegt bzw. eingefügt. Ist ein Spieler bei Karten unsicher, darf er sie aus dem Spiel nehmen, auch die Startkarte. Nach der 10. Karte wird geprüft, ob die Karten richtig liegen. Bei nur einem Fehler werden alle Karten dieser Richtung entfernt. Die Startkarte bleibt liegen. Am Ende liegen nur noch die Karten auf dem Tisch, die in einer Himmelsrichtung komplett richtig liegen. Dadurch können maximal 10 Punkte erreicht werden. Wer in alle Richtungen mindestens eine Karte falsch gelegt hat, erhält 0 Punkte. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe usw.

**Variante:** Die Spieler spielen miteinander mit dem Ziel, ein möglichst hohes Ergebnis zu erzielen.

Hinweis: Für AUSGERECHNET FERNWEH wurden aktuelle Einwohnerzahlen verwendet. Da sich diese Zahlen kontinuierlich ändern, kann es im Vergleich zu einzelnen Quellen zu Abweichungen kommen.

**Liebe Spielerinnen und Spieler von AUSGERECHNET FERNWEH,** 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 FERNWEH.



Recife



Durban  
(KwaZulu-Natal)



Knokke-Heist

### Beispiel

So könnte eine Anordnung nach Einwohnerzahlen aussehen.



**Kennen Sie sich auch in Deutschland, Europa und der Welt aus? Dann stellen Sie Ihr Wissen unter Beweis bei AUSGERECHNET BUXTEHUDE + AUSGERECHNET UPPSALA + AUSGERECHNET HONOLULU!!**

© 2015 HUCH! & friends

Made in Germany

[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)

Autoren: Bernhard Lach, Uwe Rapp

Design: Volker Maas, Sabine Kondirolli

Hersteller + Vertrieb:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention !** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

**Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.

& friends  
**HUCH!**