

# 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 Deutschlandkarte  
4 Tipptafeln  
20 Tippsteine  
90 Ortskarten



## Spielvorbereitung

Die **Deutschlandkarte** wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler erhält die **Tipptafel** und **vier Tippsteine seiner Farbe**. Der **fünfte Tippstein** kommt auf ein Startfeld der Deutschlandkarte, 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 Tippstein des ältesten Spielers ganz nach vorne, die anderen Tippsteine folgen entsprechend dem Alter der Spieler dahinter. Die **Karten** werden alle zusammengemischt 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 der Deutschlandkarte ausgelegt, wie Spieler teilnehmen. Die Karten werden dabei mit der Aufgabenseite nach oben gelegt. Kein Spieler darf die Lösungsseite sehen!

## Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler mit seiner Spielfigur die dunkelblauen 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 **drei** 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 Ortskarten
2. Rote Ortskarten
3. Blaue Ortskarten

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.

**Gestaltung:** Sensit Communication, München

**Redaktion:** Stefan Stadler, Bärbel Schmidts

© 2010/2018 Franckh-Kosmos

Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5-7

D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Art.-Nr.: 711412

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

**Bilder, Lizenz von Shutterstock.com ©:**

Wuppertal: © Jule\_Berlin / Shutterstock.com / 82537450

Aschaffenburg: © travelview / Shutterstock.com / 625203050

Esslingen: © Allik / Shutterstock.com / 510797821

Tegernsee: © FooTToo / Shutterstock.com / 604662539

**Außerdem:** Amberg: © Wikipedia, Harald909 / CC BY-SA 3.0

Berlin, Brandenburger Tor: © Thomas Wolf, foto-tw.de / CC BY-SA 3.0

Der Spieler, dessen Spielfigur auf der **letzten 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 seiner Karte möglichst genau zu lokalisieren. Hierzu benutzt er seine Tipptafel 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°. 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 der Deutschlandkarte durch waagerechte weiße Linien entlang des 50. und 52. Breitengrades voneinander getrennt.
- Danach kann man tippen, in welchem **Sektor** (1 – 15) der Ort liegt. Jeder Bereich (N, M, S) ist hierzu in Sektoren 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 Sektors liegt. Die dünnen schwarzen Linien auf der Deutschlandkarte trennen die Sektoren in vier gleich große **Abschnitte**:



Wenn ein Spieler also meint, dass der Ort im linken unteren Abschnitt des Sektors 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, dessen Spielfigur am weitesten hinten liegt, beginnt mit der Auswertung. Er nennt seine getippten 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 Tipptafel, 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.

### Ortskarte behalten

Die Spieler dürfen ihre Karte behalten, wenn sie mindestens folgende Anzahl an Tippsteinen richtig gesetzt haben:

Gelbe Ortskarten:	alle 4 Tippsteine
Rote Ortskarten:	mind. 3 Tippsteine
Blaue Ortskarten:	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.

Danach folgen die anderen Spieler entsprechend der Position ihrer Spielfigur. Wer am weitesten von ihnen hinten liegt, kommt als Nächster an die Reihe. Haben alle Spieler ihren Tipp ausgewertet, beginnt die nächste Runde.