

Deutschland, Finden Sie Minden? - KSR

1.) Auslegen und Auswahl der Karten:

- So viele Karten wie Spieler teilnehmen neben den Plan legen. Die Seite mit der Aufgabe (großer Ortsname) liegt oben.
- Der Spieler am Schluss der Punkteskala darf zuerst 1 Karte auswählen, dann folgen die nächsten Spieler gemäß ihrer Position von hinten auf der Zählleiste.
- Auf keinen Fall darf man die Lösungen (Rückseite) ansehen.

2.) Tauschen:

- Jeder Spieler hat 1 Chip, den er zum Tauschen von 1 Karte verwenden kann.
- Es wird in Reihenfolge der Position der Spieler von hinten nach vorn gefragt.
- Wer tauschen will, legt den Chip und seine ungewollte Karte zurück in die Schachtel und nimmt als Ersatz die oberste Stapel-Karte.

3.) Tipp-Phase:

- Jetzt spielen alle gleichzeitig.
- Auf der eigenen Tippkarte KANN man bis zu 4 Tippsteine einsetzen.
 - a) **West** oder **Ost** für die Position in Bezug auf die senkrechte weiße Linie des Spielplanes.
 - b) **Nord, Mitte** oder **Süd** für den Bereich des Planes (3 Blöcke).
 - c) Planquadrat 1 .. 15 wählen.
 - d) Position **a - d** innerhalb des Planquadrates markieren.

4.) Auswertung:

- Haben alle Spieler getippt, wird ausgewertet. Der Spieler auf der letzten Position beginnt. Er stellt den Ortsanzeiger (roter Kegel) auf den Spielplan, wo er den Ort seiner Aufgabe vermutet.
- Er dreht seine Aufgabenkarte um und vergleicht die Lösung mit seiner Tippkarte.
- Sind alle Tippsteine richtig, geht er entsprechend viele Felder vor und zählt evtl. besetzte Felder nicht mit.
- Ist mind. ein einziger Tippstein falsch, bleibt der Spieler auf seiner Position stehen.
- Es folgen die Mitspieler entsprechend ihrer augenblicklichen Position (wenn sie am Zug sind) auf der Zählleiste. Wer hinten liegt, ist als nächstes dran.

BONUS:

- Die Spieler behalten ihre Karte, wenn sie mind. folgende Anzahl an Tippsteinen richtig gesetzt haben:

Städtekarten:	Tippsteine:
gelb	4
orange	3
grün	2
blau	3

Hat ein Spieler zuwenig Tippsteine gesetzt oder er lag falsch, kommt die Karte in die Schachtel.

5.) Eine neue Runde mit Phase 1 beginnt.

Ende:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler mit seiner Figur den orangefarbenen Bereich erreicht. Die aktuelle Runde wird zu Ende gespielt.

Schlusswertung:

Jeder zählt die Anzahl Karten in jeder Farbe (Umrandung), die er besitzt. Für die meisten Karten jeder Farbe geht man 5 Felder vor, bei Patt zieht jeder Beteiligte 2 Felder vor. Es beginnt, wer am weitesten hinten liegt.
Reihenfolge der Wertung: gelb, orange, grün, blau

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.06.07
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Deutschland, Finden Sie Minden? - KSR

1.) Auslegen und Auswahl der Karten:

- So viele Karten wie Spieler teilnehmen neben den Plan legen. Die Seite mit der Aufgabe (großer Ortsname) liegt oben.
- Der Spieler am Schluss der Punkteskala darf zuerst 1 Karte auswählen, dann folgen die nächsten Spieler gemäß ihrer Position von hinten auf der Zählleiste.
- Auf keinen Fall darf man die Lösungen (Rückseite) ansehen.

2.) Tauschen:

- Jeder Spieler hat 1 Chip, den er zum Tauschen von 1 Karte verwenden kann.
- Es wird in Reihenfolge der Position der Spieler von hinten nach vorn gefragt.
- Wer tauschen will, legt den Chip und seine ungewollte Karte zurück in die Schachtel und nimmt als Ersatz die oberste Stapel-Karte.

3.) Tipp-Phase:

- Jetzt spielen alle gleichzeitig.
- Auf der eigenen Tippkarte KANN man bis zu 4 Tippsteine einsetzen.
 - a) **West** oder **Ost** für die Position in Bezug auf die senkrechte weiße Linie des Spielplanes.
 - b) **Nord, Mitte** oder **Süd** für den Bereich des Planes (3 Blöcke).
 - c) Planquadrat 1 .. 15 wählen.
 - d) Position **a - d** innerhalb des Planquadrates markieren.

4.) Auswertung:

- Haben alle Spieler getippt, wird ausgewertet. Der Spieler auf der letzten Position beginnt. Er stellt den Ortsanzeiger (roter Kegel) auf den Spielplan, wo er den Ort seiner Aufgabe vermutet.
- Er dreht seine Aufgabenkarte um und vergleicht die Lösung mit seiner Tippkarte.
- Sind alle Tippsteine richtig, geht er entsprechend viele Felder vor und zählt evtl. besetzte Felder nicht mit.
- Ist mind. ein einziger Tippstein falsch, bleibt der Spieler auf seiner Position stehen.
- Es folgen die Mitspieler entsprechend ihrer augenblicklichen Position (wenn sie am Zug sind) auf der Zählleiste. Wer hinten liegt, ist als nächstes dran.

BONUS:

- Die Spieler behalten ihre Karte, wenn sie mind. folgende Anzahl an Tippsteinen richtig gesetzt haben:

Städtekarten:	Tippsteine:
gelb	4
orange	3
grün	2
blau	3

Hat ein Spieler zuwenig Tippsteine gesetzt oder er lag falsch, kommt die Karte in die Schachtel.

5.) Eine neue Runde mit Phase 1 beginnt.

Ende:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler mit seiner Figur den orangefarbenen Bereich erreicht. Die aktuelle Runde wird zu Ende gespielt.

Schlusswertung:

Jeder zählt die Anzahl Karten in jeder Farbe (Umrandung), die er besitzt. Für die meisten Karten jeder Farbe geht man 5 Felder vor, bei Patt zieht jeder Beteiligte 2 Felder vor. Es beginnt, wer am weitesten hinten liegt.
Reihenfolge der Wertung: gelb, orange, grün, blau

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.06.07
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de