



Unterwegs in Deutschland



Es ist Ferienzeit: Die Maus hat ihren Rucksack gepackt und nimmt euch mit auf eine spannende Entdeckungsreise durch Deutschland. Dabei lernt ihr die 16 Bundesländer und Landeshauptstädte kennen und erfahrt viel Wissenswertes über die unterschiedlichen Regionen Deutschlands.

Ihr könnt zwischen 2 unterschiedlichen Spielen wählen:

Entweder ihr besucht mit der Maus bei einer **spannenden Städtetour** (ab 5 Jahren) die Landeshauptstädte der Bundesrepublik und trainiert euer Gedächtnis, oder ihr testet euer Wissen bei einer **cleveren Wissensreise** (ab 7 Jahren) quer durch Deutschland.

Spielmaterial:

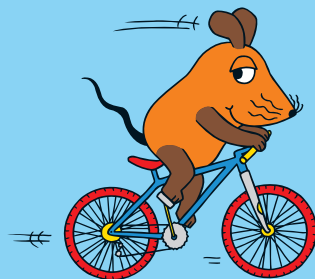
- 1 Spielplan (beidseitig bedruckt)
- 4 Maus-Spielfiguren
- 16 runde Länderchips
- 16 runde Länderplättchen
- 80 Fragekarten
- 30 Reisezielkarten (8 mit Flughafen)
- 4 Jokerplättchen (Handy)
- 1 Würfel mit den Zahlen 1 - 4

Vor dem ersten Spiel löst ihr vorsichtig das Spielmaterial aus den Stanztafeln und steckt die Spielfiguren in die Standfüßchen.



Die spannende Städtetour

Für 2 - 4 Spieler ab 5 Jahren



Die Maus möchte die Landeshauptstädte der 16 Bundesländer besuchen. Munter reist ihr von Stadt zu Stadt. Mit Würfelglück und einem guten Gedächtnis gilt es, als erster 4 Länderchips zu sammeln. Also merkt euch gut, wo die passenden Länderplättchen liegen!

Spielvorbereitung:

Ihr braucht: den Spielplan mit dem gelben Rahmen, die 4 Maus-Spielfiguren, die 16 runden Länderchips, die 16 runden Länderplättchen und den Würfel. Legt den Spielplan aus und legt die 16 Länderchips mit der Bildseite nach oben auf die darauf vorgegebenen Felder. Wohin ein Chip gehört, erkennt ihr an der Farbe seiner Rückseite: Sie stimmt mit der Farbe des dazugehörigen Bundeslandes auf dem Spielplan überein. Der grüne Länderchip kommt zum Beispiel auf das passende grüne Feld in Thüringen.

Mischt die Länderplättchen und legt sie verdeckt, also mit der Bildseite nach unten, um den Spielplan herum aus. Am besten legt ihr auf jede Seite des Spielplans 4 Länderplättchen.

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf eines der 4 Startfelder auf dem Spielplan. Auf jedem Startfeld darf genau 1 Spielfigur stehen.



Los gehts!

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum. Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht mit seiner Spielfigur voran. Es muss immer genau soweit gezogen werden, wie der Würfel anzeigt, man darf nicht vorher stehenbleiben. Es wird nicht rausgeworfen, mehrere Figuren dürfen auf einem Feld stehen.

Landet ihr auf einer **Landeshauptstadt** (oranges Feld), dürft ihr ein Länderplättchen vom Spielfeldrand **für alle Spieler sichtbar** umdrehen. Vergleicht die Abbildung auf dem Länderplättchen mit der Abbildung auf dem Länderchip des Bundeslandes, in dem ihr euch gerade befindet. Stimmen die Bilder überein, nehmt ihr das Länderplättchen zu euch und legt den Chip darauf ab. Ist auf dem Länderplättchen etwas anderes zu sehen, dreht ihr es wieder um. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

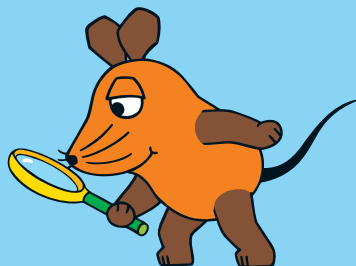
Landet ihr auf einem **Rastplatz** (weißes Feld), nutzt ihr die Gelegenheit, um euch Orientierung zu verschaffen. Schaut euch **geheim** ein Länderplättchen an – also so, dass nur ihr die Abbildung sehen könnt und nicht die anderen Spieler. Dann legt ihr das Länderplättchen wieder zurück und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler **4 Länderchips und die dazugehörigen Länderplättchen** eingesammelt hat. Dieser Spieler ist der Gewinner. Beim Spiel mit 3 Spielern gewinnt derjenige, der zuerst 5 Länderchips eingesammelt hat, und beim Spiel mit 2 Spielern ist Sieger, wer als Erster 6 Länderchips besitzt.

Die clevere Wissensreise



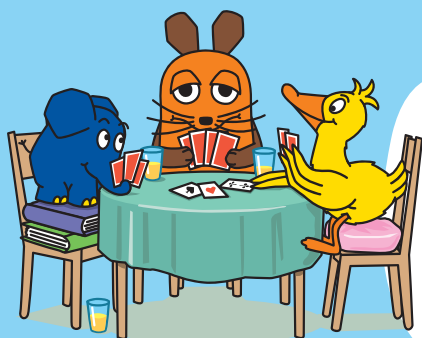
Für 2 - 4 Spieler ab 7 Jahren

Die Maus geht auf Erkundungstour durch Deutschland, denn hier gibt es viel zu entdecken. Beantwortet knifflige Fragen um die einzelnen Regionen des Landes und ihre Besonderheiten kennenzulernen! Macht aber auch mal Pause und erfrischt euch mit einer kleinen Lockerungsübung, um danach schneller voranzukommen. Wer seine Route geschickt plant, kommt als Erster ans Ziel!

Spielvorbereitung:

Ihr braucht: den Spielplan mit dem grünen Rahmen, die 4 Maus-Spielfiguren, die 30 Reisezielkarten, die 80 Fragekarten und den Würfel. Legt den Spielplan auf dem Tisch aus. Mischt die Fragekarten und legt sie mit der Frageseite nach oben für alle Spieler gut erreichbar neben den Spielplan.

Mischt die Reisezielkarten mit der Maus auf der Rückseite und verteilt an jeden Spieler **4 Karten**.
Mischt die Reisezielkarten mit dem Flugzeug auf der Rückseite und verteilt an jeden Spieler **1 Karte**.



Hinweis: Erfahrene Spieler können ihre Zielkarten auch verdeckt auf die Hand nehmen, sodass die Mitspieler ihre Reiseziele nicht sehen können.



Jeder Spieler besitzt nun **5 Reisezielkarten**. Die Karten legt ihr offen vor euch ab, so dass ihr sie gut sehen könnt. Alle übrigen Karten legt ihr, ohne sie anzuschauen, zurück in die Schachtel.

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld Köln. Das ist die Heimatstadt der Maus. Außerdem bekommt jeder Spieler ein Länderplättchen.

Auf euren Reisezielkarten stehen die Namen der Orte, in die die Maus fahren möchte. Sucht zunächst die Städte auf dem Spielplan. Hilft euch dabei gegenseitig.

Tipp: Auf den Reisezielkarten seht ihr eine kleine Deutschlandkarte mit einem roten Punkt. Der Punkt zeigt euch, wo ihr die Stadt auf der großen Deutschlandkarte auf dem Spielplan findet. Ein weiterer Hinweis ist die Sehenswürdigkeit, die auf den Reisezielkarten abgebildet ist. Auch sie könnt ihr auf dem Spielplan entdecken.

Habt ihr alle Reiseziele gefunden, überlegt jeder für sich, in welcher Reihenfolge er die Städte besuchen möchte. Euer Ziel ist es, mit eurer Maus als Erster alle eure Reiseziele zu besuchen. Also schaut, auf welchem Weg ihr am schnellsten vorankommt.

Tipp: Auf einigen Reisezielkarten ist auf der Rückseite ein Flugzeug abgebildet. In dieser Stadt befindet sich ein Flughafen. Von hier aus könnt ihr mit der Maus in eine andere Stadt fliegen und so größere Entfernungen schneller zurücklegen. Wie ihr ein Flugticket bekommt, erfahrt ihr unter der Überschrift „Das Flugzeug“.



Los gehts!

Nun geht die Reise los! Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum. Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht mit seiner Spielfigur voran. Ihr müsst **nicht genauso viele Felder weit ziehen, wie der Würfel anzeigt**. Wenn ihr also eine 4 gewürfelt habt, könnt ihr mit eurer Spielfigur 1, 2, 3 oder 4 Felder weit ziehen. Es wird nicht rausgeworfen, mehrere Figuren dürfen auf einem Feld stehen. Das Startfeld gilt im weiteren Spielverlauf als reguläres Feld.

Habt ihr eins eurer Reiseziele erreicht, ruft ihr **„Maus, steig aus!“** und zeigt euren Mitspielern die entsprechende Karte. Dann legt ihr die Karte beiseite.

Kommt ihr in eine Stadt mit einem Flughafensymbol, könnt ihr entweder die passende Reisezielkarte abspielen oder in eine andere Stadt fliegen (siehe unten).

Landet ihr auf einem weißen Feld oder in einer Stadt, die weder eines eurer Reiseziele ist, noch einen Flughafen hat, bleibt ihr stehen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Es gibt auch **Sonderfelder**, die ihr an folgenden Symbolen erkennt:

Das Fragezeichen



Kommt ihr unterwegs an einem Feld mit einem Fragezeichen vorbei, könnt ihr stehenbleiben, um eine Frage zu beantworten. Ihr ruft dann **„Maus, steig aus!“**. Der Spieler rechts neben euch liest euch nun eine Frage vor. Beantwortet ihr die Frage richtig, dürft ihr noch einmal würfeln und mit der Figur ziehen. Beantwortet ihr die Frage falsch, bleibt ihr stehen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Welche Antwort stimmt, erfahrt ihr auf der Rückseite der Karte.



Wenn ihr nicht sicher seid, ob ihr die richtige Antwort auf eine Frage kennt, dürft ihr euren **Joker** einsetzen und einen Mitspieler um Rat fragen. Gibt der Mitspieler die richtige Antwort, bekommt er das Jokerplättchen des aktiven Spielers als Belohnung. Der aktive Spieler darf nun seinen Zug fortsetzen und noch einmal würfeln. Gibt der gefragte Mitspieler eine falsche Antwort, behält der aktive Spieler sein Jokerplättchen und sein Zug ist beendet. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Das Ausrufezeichen

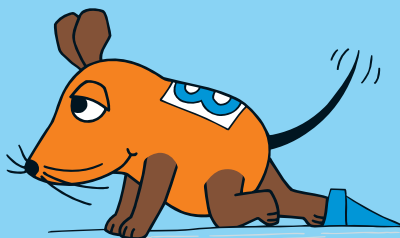


Landet ihr unterwegs auf einem Feld mit einem Ausrufezeichen, könnt ihr stehenbleiben, um euch mit einer kleinen Lockerungsübung zu erfrischen. Ihr ruft wieder **„Maus, steig aus!“**. Dann macht ihr **eine** der folgenden Übungen:

- 5 Hampelmänner,
- 5 Kniebeugen,
- 5 Rumpfbeugen,
- 5 Liegestütze oder
- 5 Sprünge auf einem Bein



Hinweis: Ihr könnt euch natürlich auch andere Lockerungsübungen überlegen oder die Anzahl variieren.



Das Flugzeug



Erreicht ihr eine Stadt, in der es einen Flughafen gibt, habt ihr die Möglichkeit in eine andere Stadt zu fliegen. Um ein Flugticket zu erhalten, liest euch der Spieler, der rechts von euch sitzt, eine Frage vor. Beantwortet ihr die Frage richtig, dürft ihr in eine andere Stadt fliegen, die ebenfalls einen Flughafen hat. Beantwortet ihr die Frage falsch, bleibt ihr stehen und probiert es in der nächsten Runde noch einmal. Natürlich könnt ihr auch euren Joker einsetzen.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle seine Reisezielkarten abgespielt hat. Dieser Spieler ist der Gewinner.



40578

Autor: Kai Haferkamp
Fragen: Miriam Kasteleiner
Redaktion: Katja Kluska
Grafik: Kreativbunker

© I. Schmitt-Menzel | WDR mediagroup GmbH

Schmidt Spiele GmbH | Postfach 470437,
D-12313 Berlin | www.schmidtspiele.de

