

Diercke

ENTDECKER SPIEL



UNTERWEGS DURCH DEUTSCHLAND, EUROPA UND DIE WELT

Drei spannende und abwechslungsreiche Spielebenen für 2-4 Spieler/Teams auf nur einem Spielbrett. Fast nebenbei lernen abenteuerlustige Entdecker viel Wissenswertes über Topographie, Land und Leute in Deutschland, Europa und der Welt.

Inhalt

- 1 dreiteiliges Spielbrett
- 8 Spielfiguren (2 von jeder Farbe)
- 21 Reiseplan-Karten (7 Deutschland, 7 Europa, 7 Welt)
- 88 Quizkarten (32 Deutschland, 28 Europa, 28 Welt)
- 23 Masterkarten (16 Deutschland, 1 Europa, 6 Welt)
- 68 Spielmünzen (50 1er-Münzen, 18 5er-Münzen)
- 24 Siegpunkte-Chips (6 von jeder Farbe)
- 4 Joker-Chip (1 von jeder Farbe)
- 1 Schild „Durchfahrt verboten“ (inkl. Standfuß)
- 1 Drehscheibe
- 1 Pfeil für die Drehscheibe
- 1 Antwortenblatt
- 1 Spielregel-Plan

Folgendes Material sollte bereitgelegt werden

- Stift und Zettel
- 1 Diercke Weltatlas (zur Überprüfung einiger Antworten)
- Sanduhr, Stoppuhr o.ä.

Spieldauer

30-90 Minuten

Alter

ab 10 Jahren

ALLE MATERIALIEN AUF EINEN BLICK

Vor dem ersten Spiel müssen alle Spielteile vorsichtig aus der Stanztafel gelöst und der Pfeil in der Mitte der Drehscheibe fixiert werden.

Spielkarten

Jeder Spielplan hat seine eigenen Spielkarten. Es gibt drei Arten von Spielkarten:

1. Reiseplan-Karten

Auf jeder Karte stehen zwei geheime Reisepläne. Pro Spiel muss ein Plan erfüllt werden.



2. Quizkarten

Auf jeder Karte stehen 8 Fragen oder Aufgaben. Es gibt drei unterschiedliche Quizkartentypen:



Wissen

Quizfragen rund um Deutschland, Europa und die Welt. Die Fragen werden **laut** vorgelesen.



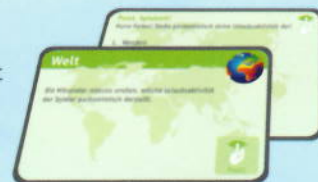
Aktion

Hier wird Wissen mit einer Aktion verbunden! Die Fragen werden **laut** vorgelesen. Bei „**Augen zu und durch**“-Karten darf der Spieler zur Aufgabenlösung nicht das Spielbrett zu Hilfe nehmen. Bei „**Achtung, fertig, los**“-Karten ist erhöhtes Tempo beim Suchen von Städten oder Flüssen gefragt. Und bei „**Malzeit**“-Karten muss der Spieler auf einer selbstgefertigten Kartenskizze eine Landschaft einzeichnen.



Pssst!

Hier ist Phantasie und Kreativität gefragt! Der Spieler soll zeichnen (**Malzeit!**), etwas pantomimisch darstellen (**Spielzeit!**) oder ein Wort erklären (**Auf dem Schlauch gestanden...!**) und die Mitspieler müssen die Begriffe erraten. Bei diesen Aufgaben darf nur der allgemeine Auftrag **laut** vorgelesen werden (z.B. „Zeichne eine touristische Attraktion deines Reiseziels“), **nicht** aber die konkrete Aufgabe (z.B. „Eiffelturm in Paris“).



3. Masterkarten

Die Masterkarten vom Deutschland- und Weltspiel sind an der Foto-Seite zu erkennen. Für das Europaspiel gibt es lediglich eine Masterkarte mit 10 Textfragen ohne Fotos.

Diese Karten kommen zum Einsatz, wenn der Spieler ein Land oder einen Kontinent gewinnen will. Die Fragen beziehen sich immer auf das Land, das gewonnen werden soll bzw. den Erdteil, in dem dieses Land liegt. Alle Fragetypen sind bereits von den Quizkarten bekannt. Die **Pssst!**-Fragen dürfen auch hier **nicht** laut vorgelesen werden.



Übersicht der Kosten

Für jede richtig beantwortete Quizfrage erhält der Spieler eine Münze.

Mit Hilfe der Münzen können die Spieler:



Ein Land gewinnen (zwei Münzen).



Ein besetztes Land gewinnen (drei Münzen).



Eine zweite Spielfigur kaufen (vier Münzen).



Mit dem Flugzeug reisen ----- (drei Münzen).



Mit dem Schiff reisen (zwei Münzen).

Siegpunkte-Chips

Sobald ein Spieler ein Land gewonnen hat, darf er einen Siegpunkte-Chip auf dieses Land legen. Damit markiert er es als „sein“ Land.



Joker-Chips

Jeder Spieler bekommt einen Joker-Chip in seiner Farbe. Dieser kann einmalig eingesetzt werden, um eine beliebige Spielhandlung zu ersetzen.



Er kann für alles eingesetzt werden, was normalerweise eine Bezahlung erfordert (z.B. Fliegen, Land gewinnen, zweite Spielfigur einsetzen). Er kann aber auch für die Beantwortung einer Quiz- oder Masterfrage eingelöst werden. Nach seinem Einsatz muss der Joker-Chip bei der Bank abgegeben werden.

Sperrschild „Durchfahrt verboten“

Bei jedem Spielzug dreht ein Spieler den Pfeil auf der Drehscheibe. Berührt der Pfeil dabei das Feld „Durchfahrt verboten“, kommt das dazugehörige Sperrschild zum Einsatz. Der Spieler setzt das „Durchfahrt verboten“-Schild auf eine Stadt seiner Wahl. Die Stadt, auf der das Schild platziert wird, ist für Spielfiguren gesperrt. Solange das Schild hier steht, darf diese Stadt nicht betreten, gewonnen oder übersprungen werden. Das Schild darf nicht auf eine Stadt gesetzt werden, auf der zu diesem Zeitpunkt eine Spielfigur steht. Sobald der Pfeil der Drehscheibe erneut das Feld „Durchfahrt verboten“ berührt, **muss** das Schild auf eine andere Stadt versetzt werden.



Drehscheibe

Die Drehscheibe unterteilt sich in vier unterschiedliche Bereiche: **Windrose:** Kommt bei **Chance!** zum Einsatz. Sie gibt vor, in welche Himmelsrichtung sich der Spieler bewegen muss. Ist ein Zug in diese Richtung nicht möglich, wird der Pfeil erneut gedreht.

Blauer Ring mit den Zahlen 1-8: Kommt bei **Quizfragen** zum Einsatz. Über ihn wird bestimmt, welche Frage der Quizkarte der Spieler beantworten muss.

Weißer Ring mit den Zahlen 1-10: Kommt bei **Masterfragen** zum Einsatz. Über ihn wird bestimmt, welche Frage der Masterkarte der Spieler beantworten muss.

Außenring: Der äußere Bereich ist mit dem Schriftzug "Durchfahrt verboten" markiert. Wird dieser Bereich vom Pfeil berührt, muss das Sperrschild "Durchfahrt verboten" versetzt werden.

ZIEL DES SPIELS

Wer als Erster seinen geheimen Reiseplan erfüllt hat, ist der Sieger des Spiels. Um das zu erreichen, muss der Spieler in die Länder reisen, die in seinem Reiseplan stehen. Durch die Beantwortung von Fragen bewegt er sich über das Spielbrett. Je schneller der Spieler vorrückt, desto eher kann er seinen Reiseplan erfüllen. Aber Vorsicht: Die Gegner können jederzeit seinen Plan vereiteln!

SPIELVORBEREITUNG

Zunächst wird entschieden, welches der drei Diercke Entdeckerspiele gespielt werden soll. Die dazugehörigen Spielkarten müssen nun nach Reiseplan-, Quiz- und Masterkarten sortiert und in separaten Stapeln neben das Spielfeld gelegt werden. Die **Quizkarten werden dabei mit den Fragen nach oben** und die **Masterkarten mit den Fotos nach oben** gelegt.

Die Drehscheibe wird bereitgestellt und die Spielmünzen in das große Fach der Spielebox gelegt. Ein Spieler verwaltet die Bank. Er ist dafür zuständig, die Münzen für richtig beantwortete Fragen herauszugeben sowie Bezahlungen entgegenzunehmen.

Jeder Spieler wählt sich eine Spielfigur aus und platziert diese auf einer Startfahne seiner Wahl. Passend zur Farbe der Spielfigur erhält jeder Spieler **einen Joker-Chip, sechs Siegpunkte-Chips** sowie **Startgeld**. Beim **Deutschland- und Europaspiel** beträgt das Startgeld **vier Spielmünzen**, beim **Weltspiel** **sechs Spielmünzen**.

Zusätzlich werden **Stift und Zettel** bereitgelegt, da bei einigen Aufgaben gezeichnet werden soll.

Antwortenblatt: Auf dem separaten Antwortenblatt befinden sich alle Lösungen zu den Masterkarten-Fragen.

Darüber hinaus ist es ratsam, einen **Diercke Weltatlas** griffbereit zu haben, um einzelne Antworten überprüfen zu können.

Nun kann das Spiel beginnen!

SPIELVERLAUF

Reiseplan festlegen

Jeder Spieler zieht verdeckt eine Karte mit zwei Reiseplänen. Die Münze entscheidet nun darüber, welcher der zwei Pläne erfüllt werden soll. Dazu kann entweder eine echte Münze, oder eine Spielmünze verwendet werden. Erscheint **Kopf** müssen alle Spieler den **ersten Reiseplan** erfüllen, erscheint **Zahl** muss von allen der **zweite Reiseplan** gespielt werden. **Achtung: Die Reisepläne sind geheim!**

Jeder Spieler legt die Karte mit dem Reiseplan verdeckt vor sich auf den Tisch. Anschließend wird abgesprochen, wie viel Zeit man jeweils hat, um eine Frage zu beantworten, z.B. dreißig Sekunden.

Ablauf „Reisen“

Grundsätzlich gilt: Erst antworten, dann ziehen!

1. Fragennummer ermitteln

Der Spieler dreht den Pfeil auf der Drehscheibe. Die Zahl im blauen Ring, auf die der Pfeil zeigt, gibt an, welche Fragennummer der Quizkarte er beantworten muss.

2. Quizfragen beantworten

Der Spieler nimmt **die unterste Quizkarte** aus dem Stapel.

Wissen und Aktion: Der Spieler liest die Karte **laut** vor. Beantwortet er die Frage richtig, erhält er eine Spielmünze.

Psst!: Diese Karte darf **nicht laut** vorgelesen werden! Hat der Spieler eine Psst!-Aufgabe erfolgreich absolviert, erhalten sowohl er als auch der Mitspieler, der die Aufgabe gelöst hat, eine Spielmünze.

Chance!: Nach einer Chance! erhält der Spieler **keine** Spielmünze. Die Quizkarte wird nun **oben auf dem Stapel** abgelegt.

3. Spielfigur ziehen

Hat er die Frage richtig beantwortet, darf der Spieler seine Figur **bis zu drei Felder** vorrücken. Die Spielfiguren von Mitspielern dürfen **übersprungen** werden. Zwei Figuren auf einem Feld sind **nicht erlaubt**. In diesem Fall muss der Spieler eine alternative Route wählen.

Zwei Spielzüge nacheinander

Hat der Spieler die erste Quizfrage richtig beantwortet, darf er **eine weitere Quizkarte** spielen und 1-3 Felder vorrücken. Danach ist der nächste Spieler am Zug. Hat der Spieler die erste Quizfrage falsch beantwortet, muss er stehenbleiben und darf keine weitere Quizkarte spielen. Der nächste Spieler ist am Zug.

Ist ein Etappenziel des Reiseplans erreicht, gilt es, ein Land zu gewinnen.

Ablauf „Land gewinnen“

Grundsätzlich gilt: Erst ab der zweiten Spielrunde darf ein Spieler versuchen, ein Land zu gewinnen. Dafür muss er auf der Hauptstadt eines Landes stehen. Die Spielfelder von Hauptstädten sind an den **roten Innenkreisen** zu erkennen.

Hat der Spieler die Hauptstadt nach seinem ersten regulären Spielzug (ab der 2. Spielrunde) erreicht, darf er sofort versuchen, das Land zu gewinnen. Hat er sie erst nach dem zweiten Spielzug erreicht, muss er bis zur nächsten Runde warten.

1. Zwei Spielmünzen zahlen

Der Spieler sagt „Ich möchte dieses Land gewinnen“ und bezahlt zwei Spielmünzen an die Bank.

2. Drehscheibe drehen

Der Spieler dreht den Pfeil auf der Drehscheibe. Die Zahl in dem **weißen Ring**, auf die der Pfeil zeigt, gibt an, welche Fragennummer der Masterkarte er beantworten muss.

3. Masterfragen beantworten

Der Spieler sucht sich nun **selbst** aus dem **Masterkartenstapel** die Karte für das Land/den Kontinent heraus, das/den er gewinnen möchte. Daraufhin prüft er zunächst, ob es sich um eine Frage handelt, die er laut vorlesen darf. Handelt es sich um eine Psst!-Aufgabe, darf diese **nicht laut** gelesen werden! Die Lösungen zu den Masterfragen befinden sich auf dem **separaten Antwortenblatt**. Die Mitspieler können hier die Antwort des Spielers überprüfen.

Wurde die Masterfrage falsch beantwortet, kann der Spieler es in der nächsten Runde noch einmal versuchen. Er muss dann erneut zwei Münzen zahlen und den Pfeil auf der Drehscheibe drehen.

4. Land mit Siegpunkt-Chip kennzeichnen

Beantwortet der Spieler die Masterfrage richtig, hat er das Land gewonnen und darf seinen Siegpunkt-Chip auf das Land legen. In dieser Runde bekommt er **keine Spielmünze**.

Nach der Beantwortung einer Masterfrage ist **immer der nächste Spieler** am Zug.

Reiseplan abschließen

Für das letzte Land, das ein Spieler zur Erfüllung seines Reiseplans gewinnen muss, gilt es, **zwei Masterfragen** richtig zu beantworten. Die Beantwortung erfolgt innerhalb eines Spielzuges.

Ablauf "Länder wegnehmen"

Haben zwei Spieler denselben Teilauftrag, so kann ein Spieler einem anderen Mitspieler ein Land, das dieser bereits gewonnen hatte, wieder wegnehmen. Dafür muss er sich zunächst auf der Hauptstadt des betreffenden Landes befinden. Im nächsten Zug verkündet er, dass er den Mitspieler herausfordern will und zahlt **drei Münzen**. Anders als bei „Länder gewinnen“ muss er **zwei Masterfragen** beantworten. Beantwortet der Herausforderer beide Masterfragen richtig, gewinnt er das Land. Schafft er es nicht, so bleibt das Land im Besitz des Mitspielers.

SPIELSZENARIEN

Spielgeld aufgebraucht

Hat ein Spieler sein Geld aufgebraucht, kann er auch keine Länder gewinnen oder Reisen mit Schiff oder Flugzeug unternehmen. Nun ist er gezwungen, größere Pläne ruhen zu lassen: Er muss erst Quizaufgaben lösen, um Geld zu verdienen. Erst dann kann er weitere Reisepläne schmieden.

Zwei Spielfiguren nutzen

Ein Spieler hat die Möglichkeit mit zwei Spielfiguren zu spielen, damit er seinen Reiseplan schneller erfüllen kann. Die zweite Spielfigur startet an derselben Startfahne wie die erste Spielfigur. Der Einsatz einer zweiten Spielfigur kostet **vier Spielmünzen**. Pro Spielzug darf nur mit einer der beiden Spielfiguren gespielt werden.

SPIELENDE

Sobald ein Spieler verkündet, dass er seinen Reiseplan erfüllt hat, überprüfen die Mitspieler, ob die gewonnenen Länder tatsächlich zum Reiseplan des Spielers passen. Hat sich der Spieler geirrt, wird weitergespielt. Hat der Spieler seinen Plan korrekt erfüllt, wird die letzte Spielrunde noch zu Ende gespielt. Schafft es in dieser Runde kein weiterer Spieler, seinen Reiseplan zu erfüllen, ist der Spieler mit dem erfüllten Reiseplan Sieger des Spiels. Sollte es aber mehrere Spieler mit erfüllten Reiseplänen geben, gewinnt derjenige mit den meisten Spielmünzen.

SPIELZEITVERKÜRZUNG

Um die Spielzeit zu verkürzen, können die Reisepläne auf zwei Länder begrenzt werden. Vorher muss abgesprochen werden, welche Teile gespielt werden sollen, z.B. die ersten beiden oder die letzten beiden Länder des Reiseplans.

Impressum

Herausgeber und Verlag: Bildungshaus Schulbuchverlage Westermann Schroedel Diesterweg Schöningh Winklers GmbH,

Georg-Westermann-Allee 66, 38104 Braunschweig, www.diercke.de, cu@diercke.de

Redaktion Spielweiterentwicklung: Wiebke Gehring, Sebastian Schlüter, Catharina Vater

Entwurf/Layout und Herstellung: Anna K. Lindner, geschwisterfront

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck – auch auszugsweise – nur mit Einwilligung des Verlages.

Bildquellenverzeichnis:

Spielbrett Erde: 123rf: Nataliia Natykach (Startflagge); Sebastian Schlüter (Fanflieger); Fotolia: Marco Saracco (Basilika), Masyanya (Cruise liner), HappyAlex (Three dolphins), hpery (Polar Bear), Kletr (Elefant), Gina Sanders (Flaschenpost), andreanita (Grizzly Bear), Lothar LORENZ (gorch fock), Gabriele Rohde (Windjammer auf der Weser), mario beauregard (Iglu), potteret (Känguruh), Kletr (Kamel), Eric Isselée (Kiwi), Nataliya Hora (Colosseum), okinawakasawa (Krokodil), tschecki (Katta), by-studio (Matrjuschka), chiyacat (Sombbrero), Scott Sanders (Mount Rushmore), sabbdesign85 (Oase), Shchchipkova Elena (Pinguine), Erni (Pinguine), Silver (Pinguin), erectus (Rentiere), JackF (Stier), fotomaster (Störche), Andrey Novikov (Tiger), Tom Kuest (Teracotta Krieger), Stephen Meese (Humpback Whale)

Spielbrett Europa: Sebastian Schlüter (Fanflieger); Fotolia: Marco Govel (Westminster), Masyanya (Cruise liner), beermedia.de (Eifelturm), Andy-pix (Flamencotänzerin), Lothar LORENZ (gorch fock), Elnur (Oil rig platform), Dario Bajurin (Blaue Moschee), Nataliya Hora (Colosseum), Marco Saracco (Basilika), Jenifoto (Acropolis), Masyanya (Cruise liner)

Spielbrett Deutschland: 123rf: Nataliia Natykach (Startflagge); Fotolia: whatafoto (Brezel), SeanPavonePhoto (Fernsehturm), Stefan Franz (Frauenkirche Dresden), Anja Ergler (Imperia), drwweber (Heidschnucke), dieter76 (Herkules Kassel), mario beauregard (Jaguar), Konstantinos Moraiti (VW Käfer), Tom Bayer (Kölner Dom), Karin Jähne (Kraniche), by-studio (Kuhglocke), Thomas Leiss (Laboe), haveeseen (Lebkuchen), Cybrain (Leuturm), ThKatz (Martinstor), Blickfang (Nanas), santiago silver (Neu Schwanstein), thomasklee (Nußknacker und Räuchermännchen), Wolfgang Zwanzger (Dom Passau), Stefan Körber (Porta Nigra), Sascha Sabath (Rheinorange), Eric Isselée (Kegelrobbe), ArTo (Staatstheater Cottbus),

Spielkarten: 123rf: Nataliia Natykach (Startflagge); Museum Haithabu – Wikinger Museum Haithabu, Schleswig; Thomas Ziegler (Halle Marktplatz); shutterstock.com: Frank Gaertner (Hamburg Fischmarkt); Hannover Tourismus Service (Herrenhäuser Gärten); Gerhard Kassner (Völklinger Hütte); Fotolia: Gergana Genova (Sagrada Familia), Nataliya Hora (Colosseum), Eva Dorsch (Victoria Falls), Dudarev Mikhail (Baobab), f9photos (Mayan pyramid), MasterLu (Golden Gate), assy (Christus Statue), KrasseChecker (Ahu Tongariki), Thomas Barrat (Monastery), saiko3p (Taj Mahal), Paul Liu (Opernhaus Sydney), susan flashman (Schnabeltier), motorradcbr (Eisenbahnbrücke), Kara (Hamburger Rathausmarkt), Sebastian Hensel (Universum Bremen), kameraauge (Bremer Roland), Marcus Klepper (Goldelse), Bruno Bernier (Berliner Mauer), photocrew (Grünkohl), Stephan Leyk (Schloss von Schwerin), Karin Jähne (Kraniche), Hans-Jörg Nisch (Wasserkuppe), Kristan (Kurhaus), KMPhoto (Kahnfahrt im Spreewald), Thomas Otto (Dampflokomotive), mije shots (Völkerschlachtdenkmal), Mapics (Basteibrücke), Henry Czauderna (Kyffhäuser Denkmal), Takashi Images (Weimar), sehbaer_nrw (Externsteine), davis (Düsseldorf), eyetronic (Petrochemie), Stefan Körber (Porta Nigra), ptnphotof (Saarschleife), hanphosiri (Insel Mainau), eyetronic (Heidelberger Schloss), davis (München Frauenkirche), Renate Brecher (Würzburg, Festung)