

# UNTERWEGS IN DEUTSCHLAND mit dem Zug



## In der Packung

- Spielplan • 200 Zielkarten • 800 Reisekarten • 200 Meisterkarten
- 33 Jokerkarten • 24 Ereigniskarten • 6 Ereignis-Steine • 6 Spielfiguren

Die kleinen Züge vorsichtig aus dem Pappbogen ausbrechen und in die farblich passenden bunten Plastikfüße stecken.

## 1. Ein erster Überblick

### Was ist das Ziel des Spiels?

Als Erster drei Meisterkarten zu gewinnen und drei Ereigniskarten zu sammeln.

### Wohin führt die Spielreise?

Nacheinander bereist man bestimmte Zielbahnhöfe, jeder Spieler hat seine eigenen Ziele, die sich im Spielverlauf mit Hilfe der Zielkarten ergeben.

### Wie weit darf man ziehen?

Das bestimmt kein Würfel, sondern die Beantwortung von Quizfragen auf den Reisekarten: je schwieriger die gewählte Reisefrage, umso weiter führt die Fahrt bei richtiger Antwort.

### Wie gewinnt man eine Meisterkarte?

Indem man bei der Ankunft auf einem Zielbahnhof eine Meisterfrage richtig beantwortet.

### Wozu sind die Joker gut?

Sie erleichtern die Beantwortung von Meisterfragen und ersetzen bei Reisefragen die richtige Antwort.

### Wozu dienen die Ereigniskarten?

Sie stehen für die Zwischenfälle, die bei jeder Reise vorkommen. Deshalb muss jeder Spieler im Lauf einer Partie drei Ereigniskarten sammeln.

## 2. Spielvorbereitung und Beginn

Zielkarten, Reisekarten, Meisterkarten und Ereigniskarten stehen getrennt bereit und sind jeweils gut gemischt.

Jeder Spieler erhält einen Halbe-Halbe-Joker, einen Zweite-Chance-Joker und drei Tempo-Joker. Die übrig gebliebenen Tempo-Joker (mindestens drei) liegen als Reserve bereit. Alle übrigen Joker werden weggelegt.

Die sechs Ereignis-Steine werden von den Mitspielern gemeinsam auf verschiedene Bahnhöfe gesetzt und so quer über den Spielplan verteilt.

Danach setzt jeder Spieler seine Spielfigur auf einen beliebigen Startbahnhof.

Der Startspieler wird einvernehmlich bestimmt. Es wird reihum gezogen. Wer dran ist, führt einen Zielzug oder einen Reisezug aus, je nach Spielsituation.

### Oft gefragt:

*Meine vollständige Reiseroute steht also zu Beginn des Spiels noch nicht fest? Richtig. Sie ergibt sich erst im Lauf des Spiels, Ziel für Ziel.*

### Tipp!

*Zielkarten, Reisekarten und Meisterkarten stellt man so in die kleinen Schachteln, dass man sie nacheinander ziehen kann. Damit jeder mal fragen darf, sollte jeweils der rechte (oder linke) Nachbar des gerade am Zug befindlichen Spielers die Fragen stellen bzw. auch die Antwortmöglichkeiten vorlesen.*

### Achtung!

*Heimlichtereien sind verboten. Alle Karten im Besitz eines Spielers müssen offen ausgelegt werden.*

### 3. Zielzüge und Zielkarten

Ist ein Spieler ohne aktuelle Zielkarte an der Reihe, führt er einen Zielzug durch, damit er eine Zielkarte erhält (zu Spielbeginn hat natürlich noch keiner eine Zielkarte, deshalb beginnt jeder Spieler mit einem Zielzug).

Bei einem Zielzug muss der Spieler die Frage auf der ersten Zielkarte des Stapels beantworten (Achtung: Die Lösung steht auf der Rückseite, falls ein Mitspieler die Frage vorliest, muss er die Vorderseite abdecken). Die erfragte Stadt ist sein erster Zielbahnhof.

**Richtige Antwort:**

Der Spieler darf sofort bis zu 4 Felder (= Bahnhöfe) weit ziehen.

**Falsche Antwort:**

Der Spielzug des Spielers ist beendet, der nächste ist dran. Sein Zielbahnhof ist aber gleichwohl durch diese Zielkarte festgelegt.

Nach der – richtigen oder falschen – Antwort wird die Zielkarte dem Spieler ausgehändigt. Er muss sie, den Mitspielern sichtbar, offen auslegen.

### 4. Reisezüge und Reisekarten

Ist ein Spieler mit aktueller Zielkarte an der Reihe, führt er einen Reisezug durch, d. h., er bewegt seine Spielfigur eine bestimmte Anzahl von Feldern entlang den Schienenlinien vorwärts (man muss seinen Zielbahnhof aber nicht direkt ansteuern, beispielsweise kann man wegen der Ereignis-Steine Umwege machen).

Andere Spielfiguren dürfen überholt werden. Es dürfen aber keine zwei Spielfiguren auf demselben Bahnhof stehen (u. U. kann der Spieler also nicht so weit ziehen, wie er es ohne Mitspieler an dieser Stelle könnte).

Es gibt drei grundsätzliche Zugmöglichkeiten: bis zu 2 Felder weit, bis zu 4 Felder und bis zu 6 Felder weit. Der Spieler selbst entscheidet, wie weit er ziehen will. Es wird ihm von einem Mitspieler dann eine entsprechende Frage von einer Reisekarte gestellt (leicht, mittel, schwer).

Leichte Frage für einen Zug bis zu 2 Felder weit (jeweils oberste Frage, helles Rot)

Die Gletscher der Eiszeit ließen feinkörnige, mit dicken Gesteinsblöcken durchsetzte Ablagerungen zurück. Wie heißen sie – Muränen oder Moränen?  
**Moränen**

Mittlere Frage für einen Zug bis zu 4 Felder weit (jeweils mittlere Frage, mittleres Rot)

Welches deutsche Produkt wurde mit dem Slogan „Und läuft, und läuft, und läuft, und läuft ...“ beworben?  
**Der VW-Käfer**

Schwere Frage für einen Zug bis zu 6 Felder weit (jeweils untere Frage, dunkles Rot)

Werden die Einwohner Weimars als Weimarer, Weimaraner oder Weimaresen bezeichnet?  
**Als Weimarer (Weimaraner ist eine Hunderasse; Weimaresen gibt es nicht.)**

**Richtige Antwort:**

Der Spieler darf bis zur Obergrenze des gewählten Fragenwerts eine gewünschte Anzahl von Feldern weit ziehen.

**Falsche Antwort:**

Der Spieler kann einen Tempo-Joker, falls vorhanden, einsetzen (siehe Punkt 7). Sonst ist sein Zug zu Ende.

Erreicht der Spieler mit dem Spielzug seinen aktuellen Zielbahnhof, bekommt er – sofort – eine Meisterfrage gestellt.

#### **Achtung, Ausnahme!**

Ist die Antwort auf eine Zielfrage die Stadt, auf der der Spieler gerade steht, muss eine andere Zielfrage gestellt werden.

#### **Hinweis:**

Es gibt viele Bahnhöfe, für die mehrere Zielkarten gelten. Es kann also durchaus vorkommen, dass mehrere Spieler denselben Zielbahnhof haben.

#### **Achtung, Ausnahme!**

Steht auf dem Zielbahnhof eines Spielers bereits eine andere Spielfigur, darf er seine Figur trotzdem dazustellen.

#### **Beispiel:**

Der Spieler hat eine mittlere Frage richtig beantwortet. Er darf dann 1, 2, 3 oder 4 Felder weit ziehen.

#### **Hinweis:**

Ergänzungen in Klammern sind nur eine Zusatzinformation und müssen vom befragten Spieler nicht gewusst werden.

#### **Oft gefragt:**

Warum zieht man nicht immer die höchstmögliche Anzahl von Feldern weit? In der Regel ist das natürlich das Beste. Es gibt aber Ausnahmen: etwa, wenn man 6 Felder weit ziehen darf, der eigene Zielbahnhof aber nur 5 Felder entfernt ist.

## 5. Meisterfragen und Meisterkarten:

Erreicht ein Spieler mit einem Reisezug seinen aktuellen Zielbahnhof, stellt ihm ein Mitspieler sofort eine Meisterfrage. Auf jeder Meisterkarte sind drei Fragen abgedruckt. Der Spieler, dem die Meisterfrage gestellt wird, darf auswählen, ob er die erste, zweite oder dritte Frage möchte (natürlich ohne die Fragen vorher gehört zu haben).

Der Mitspieler liest die Frage und die vier Antwortmöglichkeiten vor, der aktuelle Spieler kann seinen Halbe-Halbe-Joker einsetzen.

Die Antwortmöglichkeiten sind unterschiedlich ausgedruckt:

Rot bedeutet: richtige Antwort

Hellgrau bedeutet: falsche Antwort  
(wird beim Einsatz eines Halbe-Halbe-Jokers gestrichen)

Schwarz bedeutet: falsche Antwort  
(bleibt auch nach dem Halbe-Halbe-Joker zur Auswahl stehen)

Der Spieler antwortet falsch:  
Er kann seinen Zweite-Chance-Joker einsetzen. Hilft der Joker-Einsatz nicht weiter oder verzichtet der Spieler darauf, wird die Meisterkarte zurück gelegt und der Spieler macht sofort seinen nächsten Zielzug.

Der Spieler antwortet richtig:  
Er hat die aktuelle Meisterkarte „gewonnen“ und behält sie. Er ist beim nächsten Mal mit einem Zielzug an der Reihe.

Mit dem Gewinn der dritten Meisterkarte hat ein Spieler das Spiel gewonnen.

## 6. Jokerkarten:

Joker werden als Hilfe bei Meisterfragen, Reisefragen oder Ereigniskarten eingesetzt.

### Halbe-Halbe-Joker

**Nur für Meisterfragen:** Ein Spieler darf ihn einsetzen, nachdem ihm die Meisterfrage gestellt worden ist und bevor er eine Antwort darauf versucht. Setzt ein Spieler seinen Halbe-Halbe-Joker, werden die beiden hellgrau gedruckten Antworten „gestrichen“, d. h., der Mitspieler liest nur die richtige (rote) und die verbliebene falsche (schwarze) Antwort vor. Der Joker wird nach dem Setzen aus dem Spiel genommen.

### Zweite-Chance-Joker

**Nur für Meisterfragen:** Diesen Joker kann ein Spieler nach einer falschen Antwort auf eine Meisterfrage einsetzen. Er darf dann eine zweite Antwort auf diese Frage versuchen. Der Joker wird nach dem Setzen aus dem Spiel genommen.

### Tempo-Joker:

**Für Reisefragen und Ereigniskarten:** Bei Reisefragen darf der Spieler trotz falscher Antwort weiterziehen – und zwar so viele Felder, wie es der von ihm nicht beantworteten Frage entspricht. Bei Ereigniskarten, die den Spieler zum Aussetzen zwingen, kann er einen Tempo-Joker einsetzen und dann normal weiterspielen. Der Joker wird nach dem Setzen zu den beiseite gelegten Tempo-Jokern gelegt.

### Oft gefragt:

*Hat die Reihenfolge der Fragen auf den Karten etwas zu bedeuten?  
Nein, die Fragen sind willkürlich verteilt und prinzipiell alle gleich schwer.  
Man kann auch am Anfang festlegen, dass man in diesem Spiel immer die erste Frage nimmt (und beim nächsten Mal dann die zweite oder dritte usw.).*

### Hinweis:

*Manchmal gibt es bei den Antworten eine Ergänzung in doppelter Klammer: Diese darf nicht vorgelesen werden, sie dient nur zur Erklärung für später.*

### Achtung!

*Die dritte Meisterfrage darf man erst in Angriff nehmen, wenn man schon drei Ereigniskarten gesammelt hat (s. Punkt 7)*

### Achtung!

*Halbe-Halbe-Joker und Zweite-Chance-Joker dürfen nicht nacheinander bei derselben Meisterfrage eingesetzt werden!*

### Taktik-Tipp!

*Mehr für seinen Tempo-Joker bekommt man, wenn man mit ihm eine missratene 6-Felder-Frage und nicht eine 2-Felder-Frage „repariert“.*

1) Welcher See liegt nicht im Schwarzwald?

- Schluchsee
- Feldsee
- **Schliersee ((Oberbayern))**
- Titisee

2) Welches dieser Bundesgerichte befindet sich in Erfurt?

- Bundesgerichtshof
- **Bundesarbeitsgericht**
- Bundesfinanzhof
- Bundesverwaltungsgericht

3) Welches Musikstück ist nicht von Händel?

- „Feuerwerksmusik“
- **„Forellenquintett“ ((Franz Schubert))**
- „Wassermusik“
- „Der Messias“

**Achtung, Ausnahme!**  
Liegt ein Ereignis-Stein auf dem Zielbahnhof eines Spielers, führt der Spieler nur Schritt 1 aus!

**Hinweis**  
Ereignis-Steine können auch auf alternativen Wegen umfahren werden, wenn man gerade kein „Risiko“ eingehen möchte.

## 7. Ereignis-Steine und Ereigniskarten

Liegt ein Ereignis-Stein im Weg eines Spielers, muss er auf diesem Bahnhof stehen bleiben, gleichgültig, wie viele Felder er noch ziehen dürfte. Dann führt er zwei Schritte aus:

**Schritt 1:** Er legt den Ereignis-Stein auf einen neuen Bahnhof seiner Wahl. Dieser Bahnhof muss auf dem kürzesten Weg mindestens drei Bahnhöfe von der augenblicklichen Position seiner eigenen Spielfigur entfernt sein.

**Schritt 2:** Er zieht eine Ereigniskarte und führt die entsprechende Anweisung aus. Die Ereigniskarte behält er.

Im Verlauf eines Spiels muss ein Spieler drei Ereigniskarten sammeln. Er darf danach weitere Ereigniskarten ziehen, wenn er auf Ereignis-Steine trifft, aber diese Karten werden nach Ausführung der Anweisung zuunterst in den Ereignis-Karten-Stapel zurückgelegt.

Anmerkung der Redaktion:

Um einen übersichtlichen und „gleichmäßigen“ Spielplan zu erhalten, musste auf einige Städte leider verzichtet werden. Die Verbindungslinien (= Zugverbindungen) entsprechen nicht dem geographischen Verlauf der tatsächlichen Bahnlinien, auch hier musste der Übersichtlichkeit halber auf wichtige Strecken verzichtet werden. Der Spielplan spiegelt also das Bahnliniennetz nicht exakt wider. Hinweise auf Fehler, die trotz sorgfältiger Recherche vorhanden sein können, nehmen wir gerne entgegen.

### Impressum

Autoren: Dr. Peter Göbel; Text to go, Stuttgart; Matthias Wieland;  
Fachliche Beratung: Uli Vogel

#### Reader's Digest

Redaktion: Joachim Zeller (Projektleitung)  
Grafik: Peter Waitschies  
Bildredaktion: Christina Horut  
Prepress: Andreas Engländer  
Produktion: Andreas Schabert

Ressort Buch  
Redaktionsdirektorin: Suzanne Koranyi-Esser  
Redaktionsleiterin: Dr. Renate Mangold  
Art Director: Susanne Hauser

Operations  
Leitung Produktion Buch: Norbert Baier

Satz und Reproduktion: Meyle+Müller GmbH, Pforzheim  
Herstellung: Jumbo International, P.O. Box 1729, 1000 BS  
Amsterdam, The Netherlands

© 2006 Reader's Digest Deutschland, Schweiz, Österreich  
Verlag Das Beste GmbH, Stuttgart, Zürich, Wien

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Verarbeitung in elektronischen Systemen.

GR 1196/L

Made in China + Netherlands 🍏🍏🍏

SBN 978-3-89915

Besuchen Sie uns im Internet:  
[www.readersdigest.de](http://www.readersdigest.de)

### Bildnachweis

**Box:** *Christophe Bise/photos-trains:* Zug Bombardier Talent  
*Bildagentur Huber/R. Schmid:* Fruchtsäule und Riesenrad am Cannstatter Wasen  
*mauritus images/Reinhard Schuster:* Hintergrundmotiv Bahngleise  
*picture-alliance/ZB:* Kreidefelsen, Brandenburger Tor, Zugbegleiter

**Reisezielkarten:** *picture-alliance/dpa* außer:

*picture-alliance/akg-images:* Augsburg Fuggerei, Johann Sebastian Bach, Banknote 50 DM, Ludwig van Beethoven (Beethoven-Haus Bonn), Berlin Luftbrückendenkmal, Braunschweig, Essen Villa Hügel, Hildegard von Bingen, Hildesheim (E. Lessing), Martin Luther, Marburg Elisabethschrein (E. Lessing), Mannheim (von Linden), Maske eines Gesichtshelms (Museum Kalkriese), Naumburg Uta (E. Lessing), Peter Paul Rubens (E. Lessing), Wilhelm I. *picture-alliance/Berlin Picture Gate:* Berlin Fahne, Schlosspark Branitz, Görlitz. *picture-alliance/epd:* Wartburg, Gutenberg-Bibel (J. Schulze). *picture-alliance/HB-Verlag:* Bremerhaven, Dresden Zwinger, Emden, Erfurt Domberg, Feengrotten, Hamburg Binnenalster, Kempten, Offenburg, Reichsburg, Triberger Wasserfall, Trier Porta Nigra, Weimar Goethe- und Schiller Denkmal. *picture-alliance/Bildagentur Huber:* Breitachklamm (Gräfenhain) Kölsch (R. Schmid), Insel Mainau (Radelt) Luisenburg (R. Schmid), Paderborn (Klaes), Rothenburg o.d. Tauber (R. Schmid), Saarbrücken (R. Schmid). *picture-alliance/KNA:* Aachen Karlsthron. *picture-alliance/KPA:* Hans Albers, Garmisch-Partenkirchen (Andres), Gelsenkirchen (Euroluftbild), Lüneburger Heide (T. Deutschmann), München Allianz Arena (Euroluftbild), Marmeltier (Gerken & Ernst), Revolver (HIP). *picture-alliance/Helga Lade:* Hannoveraner (G. Kalden), Fulda (FLAC), Kieler Woche (W. Arand), Loreley (joke), Passau (KaKi), Völkerschlachtdenkmal (FLAC), Wismar (Lange). *picture-alliance/OKAPIA:* Bamberger Reiter (D. Rose), Bremen Roland (D. Kraus), Eisvogel (G. Dagner), Kaiserstuhl (M. Ruckszio), Kassel Herkules (D. Rose), Koblenz (W. Otto), Limburg (W. Otto), Lindau (W. Otto), Schloss Johannisburg (D. Rose). *picture-alliance/ZB:* Bauhaus-Teekanne, Berlin Reichstag, Berlin Straße unter den Linden, Brandenburg, Chemnitz, Erfurt Tulpen, 2 x Frankfurt/Oder, Gotha, Großjena, Güstrow, Hamburg Elbtunnel, 2 x Leipzig, Ludwigslust, 2 x Magdeburg, Neubrandenburg, Neustrelitz, Nordhausen, Ostseebad Binz, Pasewalk, Plauen, Quedlinburg, 2 x Rostock, Schloss Sanssouci, Spreewald, Stendal, Stralsund Rathaus, Trabant, Weimar Marktplatz. *Arco/W. Dieterich:* Ravensburger Spieleland. *Bildagentur-online/th-foto:* Lichtenfels. *Reinhard Feldrapp:* Hof. *Werner Otto:* Bad Hersfeld, Konstanz, Rheine, Willkomm Höft.

**Illustrationen auf dem Spielplan:** Stralsund: Rathaus; Bremerhaven: Dt. Schifffahrtsmuseum; Hamburg: Binnenalster; Lübeck: Marienkirche; Bremen: Rathaus; Ludwigslust: Schloss; Wolfsburg: VW; Stendal: Uenglinger Tor; Berlin: Brandenburger Tor; Münster: Prinzipalmarkt; Hannover: Luftfahrtmuseum; Hildesheim: Gewandhaus; Magdeburg: Dom; Paderborn: Diözesanmuseum; Aachen: Domschatz; Köln: Dom; Fulda: Dom; Eisenach: Wartburg; Erfurt: Dom und Severikirche; Leipzig: Völkerschlachtdenkmal; Dresden: Zwinger; Trier: Porta Nigra; Bingen: Mäuseturm; Frankfurt: Römer; Aschaffenburg: Schloss Johannis; Würzburg: Residenz; Stuttgart: Fernsehturm; Nürnberg: Tucherschlosschen; Rottweil: Fasnacht; Ulm: Münster; Augsburg: Rathaus; München: Frauenkirche.