

# Deutschlandreise

Würfelspiel für 2 bis 6 Personen ab 8 Jahren.  
Ravensburger Spiele Nr. 601 5 003

Zum Spiel gehören: 1 Spielplan, 1 Würfel, 208 Städtelkärtchen, 8 Telegramme, 6 Spielfiguren und 6 Fähnchen in verschiedenen Farben.

Dieses Reisespiel ist ebenso vergnüglich wie lehrreich und interessant. Es gilt, mit Hilfe von Fähnchen und vorgedruckten Kärtchen den kürzesten und schnellsten Weg einer Rundreise zu finden. So lernt man spielend die Lage vieler deutscher Städte kennen.

## Spielregel

Zuerst wird ein Reiseleiter gewählt, der den Gang des Spiels genau zu überwachen hat. Er verteilt an jeden Mitspieler eine Spielfigur und ein Fähnchen gleicher Farbe. Die Städtelkärtchen werden (am besten mit einer Schere) vorsichtig auseinandergelöst. Auf die Kärtchen aufgedruckt ist der Name der Stadt, das zuständige Bundesland und das Kraftfahrzeugkennzeichen.

Die Städtelkärtchen werden, getrennt nach Farbe, gut gemischt. Die Telegrammkärtchen werden verdeckt auf die Seite gelegt. Jeder Spieler darf ein Städtelkärtchen beliebiger Farbe ziehen. Der darauf vermerkte Ortsname stellt den Ausgangs- und Zielpunkt der Reise für jeden einzelnen dar. Er wird auf dem Plan mit dem Fähnchen gekennzeichnet.

Über welche Orte die Reise führen wird, erfährt man durch weiteres Ziehen von Kärtchen, und zwar werden je 2 Kärtchen jeder Farbe, also einschließlich des Ausgangsortes 8,

von jedem Mitspieler gezogen. Es können auch nach vorheriger Vereinbarung mehr Kärtchen gezogen werden, wenn das Spiel länger dauern soll.

Der Geschicklichkeit jedes Spielers bleibt es überlassen, sich den kürzesten Reiseweg zu wählen, denn die Reihenfolge der zu besuchenden Orte kann er selbst bestimmen.

Der Reihe nach hat jeder Spieler einen Wurf. Er muß seine Spielfigur um so viele Orte weiterbewegen, wie er Augen geworfen hat. Kommt er dabei auf oder über einen Ort, den er zu besuchen hat, so liefert er das betreffende Kärtchen an den Reiseleiter ab.

Man kann nach allen Richtungen ziehen, nur nicht unmittelbar hin und zurück. Weder über fremde noch eigene Fähnchen und Spielfiguren darf man ohne weiteres hinweg. Man muß auf der vorhergehenden Station haltmachen und kann die Reise erst beim nächsten Wurf fortsetzen, wobei zu beachten ist, daß auf einem Ort niemals zwei Figuren zu gleicher Zeit stehen dürfen. Wer zuerst sein Ziel erreicht und damit sein letztes Kärtchen abliefert, hat gewonnen. Durch die kleinen „Telegramme“ kann man das Spiel noch spannender und abwechslungsreicher gestalten: Reiseleiter und Spieler passen auf, wer im Verlauf des Spiels eine 6 würfelt. Sobald ein Spieler seine dritte 6 würfelt, erhält er vom Reiseleiter das oberste der verdeckt liegenden Telegrammkärtchen. Den darauf stehenden Befehl muß der Spieler unverzüglich ausführen.

Der Reiseleiter legt sämtliche bei einem Spiel verwendeten Kärtchen beiseite, so daß bei den weiteren Partien immer neue Orte aufgesucht werden müssen. Damit gestaltet sich jedes Spiel anders und man lernt Deutschland immer besser kennen. Und nun Frohe Fahrt durch Deutschland! Bei einer anderen, ebenfalls sehr reizvollen Spielart kann man die „Telegramme“ weglassen. Statt dessen werden alle übriggebliebenen Städtelkärtchen gemischt und in einem Kästchen oder unter einem Tuch verwahrt. Wer eine 6 würfelt, muß eines der verdeckten Städtelkärtchen ziehen und diese Stadt ebenfalls in seine Reiseroute einbauen.

