

KÖLN



Das Spiel zur Stadt

KURZFASSUNG:

Spielziel:

Ein Spiel kann man auf 3 verschiedene Arten gewinnen:

1. Indem man mit 10 *verschiedenen Karten* als Erster durch das Ziel geht.
2. Indem man mit 5 *Karten mit identischen Symbolen* als Erster durchs Ziel geht
3. Indem man in *einem Spielzug das Quadrat* der betreffenden Karte auf dem Spielfeld erreicht

Zeichen auf dem Spielplan:



Glückstreffer - Eine Karte als Geschenk.



Zum Startfeld gehen, Karte ziehen lassen, Bild anschauen und Frage aussuchen.

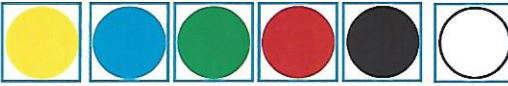


Bei den folgenden Zügen Laufrichtung ändern (entgegen dem Uhrzeigersinn solange, bis das nächste Spielfeld erreicht oder überschritten wird, dann beim nächsten Mal wieder normal weiterücken).



Karte ziehen und mindestens 2 Fragen aussuchen und beantworten. Ansonsten eine Karte abgeben.

Duelle (Farbwürfel):



Berühmtheiten: z.B. Stars, Sportler, Künstler u.s.w

Land, Stadt, Fluß

Pflanzen (die gesamte Flora)

Tiere (die gesamte Fauna)

Zahlenwürfel Duell

Joker: Kategorie frei wählen

Kartentrückseite:

I). Was/Wo Frage

Richtig:

- A). Karte behalten - nächster Spieler.
- B). Auf Wunsch, weitere Fragen beantworten

Falsch: Karte hinter den Stapel-Nächster Spieler

II). Quadr. Frage

Richtig: Zwei Möglichkeiten:

A). *Würfel*, zum *Quadrat rücken* :

1). **Quadrat erreicht-Spiel gewonnen.**

2). Nicht erreicht- nächster Spieler

B). *Spezial-, Maler- oder Gemäldefrage* beantworten-

Falsch: Karte behalten-Nächster Spieler

III). Spezial- Maler- oder Gemälde- Frage

Richtig: Würfel, rücken, neue Karte ziehen und beantworten wie I. und II. Wird diesmal die Spezialfrage wieder richtig beantwortet, würfel, rücken aber keine neue Karte ziehen.

Falsch: Karte behalten-Nächster Spieler

SPIELINHALT:

300 Bildkarten, 1 Spielplan, 6 Spielfiguren, 1 Zahlenwürfel, 1 Farbwürfel und 1 Spielanleitung.

SPIELZIEL:

Wer als Erster mit 10 Bildkarten ins Ziel geht, gewinnt.

VORBEREITUNG ZUM SPIEL:

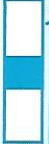
Der Spielplan wird ausgelegt, die Karten gemischt und in die entsprechende Vertiefung in der Mitte der schwarzen Karteneinlage auf die Breitseite aufrecht gestellt.

Alle Karten haben auf der Vorderseite eine Sehenswürdigkeit oder Spezialität von Köln. Die meisten der Bilder haben als Hintergrund ein berühmtes Gemälde.

Auf der Rückseite der Karten befinden sich mindestens 4 der folgenden Fragen: "**Was**" ist auf dem Bild, "**Wo**" befindet es sich, in welchem "**Quadrat**" auf dem Spielplan befindet es sich, von welchem "**Maler**" stammt der Hintergrund, wie heißt das "**Gemälde**" und eine oder zwei "**Spezialfragen**" zu Köln.

Außerdem befindet sich ein **Symbol** in der unteren linken Ecke der Karte.


Rückseite der Karte:

Was: xxx	—	Welche Sehenswürdigkeit von Köln ist vorne abgebildet?
Wo: xxx	—	Wo befindet sich die abgebildete Sehenswürdigkeit?
Spezialfrage: xxx	—	Die Spezialfrage zu Köln: Kulturelles bis Kurioses
Maler: xxx	—	Welcher Maler malte den Hintergrund der Sehenswürdigkeit?
Gemälde: xxx	—	Wie heißt das Gemälde, das der Sehenswürdigkeit als Hintergrund dient?
		Quadr.: xxx

Frage nach dem Quadrat bzw. dem Ortsteil/Gebiet. Sie gibt an, wo sich auf dem Spielplan die Sehenswürdigkeit befindet.

Mit 5 gleichen Symbolen durch das Ziel gehen: Sofort gewinnen.

SPIELREGEL:

Alle Spieler beginnen nacheinander auf dem Startfeld. Gespielt wird im Uhrzeigersinn auf den äußeren Quadranten, immer den "Händen" () folgend.

Der Spieler mit der höchsten Würfelzahl beginnt und rückt um die gewürfelte Zahl vorwärts. Nach dem Rücken der Spielfigur läßt er sich vom rechten Mitspieler eine Karte ziehen (Ausnahme siehe Duelle).

Beantwortet der Spieler die Frage "Was" bzw. "Wo" falsch, die der rechte Mitspieler ausgesucht hat, so kommt die Karte zurück in die Ablage und der nächste Spieler ist an der Reihe. Ist die Antwort richtig, so darf er die Karte behalten. Diese legt er mit dem Bild nach oben auf den Tisch. Er darf aber auch die Befragung fortsetzen, falls er dies möchte und weitere Fragen auf der Karte beantworten, falls die vorherige Antwort richtig war.

Die **Reihenfolge der Fragen** ist:

1. Was-Wo Frage, falls richtig, weiter zu 2.
2. Quadrat-Frage, falls richtig, weiter zu 3.
3. Spezial-/Maler oder Gemäldefrage, falls richtig weiter zu 4.

4. Nochmals würfeln, weiterrücken und eine neue Karte ziehen.

Die Punkte 1-4 dürfen höchstens zwei Mal in einem Spielzug durchlaufen werden. Wird auch die 2. Karte richtig beantwortet, so darf der Spieler ein weiteres Mal würfeln und weiterrücken, aber **keine neue** Karte ziehen.

Was - Wo Fragen:

Beide Fragen beziehen sich auf die Sehenswürdigkeit der Vorderseite. Nachdem der rechte Mitspieler eine Karte gezogen und die Frage "Was" bzw. "Wo" ausgesucht hat, legt er sie gut sichtbar vor den Spieler, nachdem dieser seine Spielfigur bewegt hat. Findet dieser innerhalb von ca. 10 Sekunden keine Antwort, wird die Karte wieder in die Ablage gelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe. Bei richtiger Antwort kann der Spieler die Karte behalten und aufhören oder weitere Fragen beantworten (siehe Reihenfolge der Fragen).

Auf einigen Karten steht "Was/Wo" als eine Frage. Dabei muß auf jeden Fall beantwortet werden, "Wo" sich die Sehenswürdigkeit befindet.

Quadrat - Frage:

Nachdem ein Spieler die Was - bzw. Wo - Frage richtig beantwortet hat, darf er die Frage des Quadrates beantworten. Er muß dabei das Quadrat (in ca. 10 Sek.) auf dem Spielplan zeigen oder nennen, wo sich die Sehenswürdigkeit befindet (z.B. **Quadr. C/3**).

Ist die Sehenswürdigkeit außerhalb des Spielplanes, so muß er den Ortsteil bzw. das Gebiet nennen (z.B. "außerhalb des Spielplanes in Nippes"). Beantwortet er diese Frage falsch, so ist der nächste Spieler an der Reihe. Ist die Antwort richtig, so darf er entweder:

1. Eine der drei Möglichkeiten Spezial/-Maler oder Gemäldefrage beantworten, oder
2. Das Spiel sofort gewinnen, indem er würfelt und das Quadrat in einem Zug von seiner Position aus zu erreichen versucht.

Dies ist natürlich nur möglich, wenn sich die Sehenswürdigkeit auf dem Spielplan befindet. Erreicht er es nicht, so erfolgt sein nächster Zug von

der Ausgangsposition aus. Der nächste Spieler ist an der Reihe. Um das Quadrat zu erreichen, kann man in alle Richtungen auf dem Spielfeld rücken, jedoch nicht diagonal.

Spezialfrage/ Maler- oder Gemälde-Frage

Hier hat der Spieler freie Auswahl, für welche der drei Fragen er sich entscheidet. Beantwortet er die Spezialfrage bzw. die Frage nach dem Maler oder Gemälde richtig, so darf er nochmals würfeln, weiterrücken, eine neue Karte ziehen und beantworten. Beantwortet er sie falsch, so ist der nächste Spieler an der Reihe.

Symbole:

Gelingt es einem Spieler 5 Karten mit den gleichen Symbolen in der linken unteren Ecke, (oder zusammen mit Jokersymbolen) zu sammeln, so kann er sich damit **sofort ins Ziel** begeben, unabhängig der anderen Regeln. Kommt er dort mit den 5 Karten als Erster an, so hat er das Spiel gewonnen.

Karten mit dem Joker-Symbol **JOKER** lassen sich überall einsetzen.

Verliert ein Spieler, der bereits 10 Karten oder 5 gleiche Symbole gesammelt hat und auf dem Weg ins Ziel ist, eine oder mehrere Karten, so muß er wieder neue Karten sammeln, bevor er das Spiel beenden kann.

AKTIONEN AUF DEM SPIELPLAN:

Die Spieler beginnen auf dem Startfeld und rücken um die gewürfelte Zahl im Uhrzeigersinn, den "Händen" () folgend.

Start- /Zielfeld (Karten leicht gewinnen):

Jedesmal wenn ein Spieler über das Ziel geht oder auf dem Start-/Zielfeld landet, darf er sich, nachdem die Vorderseite der Karte gezeigt wurde, aussuchen welche Frage er beantworten möchte.

Weiß ein Spieler z.B. den Namen der Sehenswürdigkeit nicht, so kann er diese entweder auf dem Spielplan finden (Quadrat), den Maler bzw. das Gemälde des Hintergrundes nennen, oder die Spezialfrage beantworten.

Ist die Antwort richtig, so bekommt der Spieler die Karte, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Auf dem Spielplan gibt es Felder mit verschiedenen Zeichen. Diese bedeuten:



Glückstreffer - Sie gewinnen eine Karte, ohne die Frage zu beantworten



Zum Startfeld gehen, Karte ziehen lassen, Bild anschauen und Frage aussuchen



Bei den folgenden Zügen Laufrichtung ändern (entgegen dem Uhrzeigersinn solange bis das nächste Pfeilfeld erreicht oder überschritten wird, dann wieder normal weiter-rücken)



Karte ziehen und mindestens 2 Fragen auswählen und beantworten. Ansonsten eine Karte abgeben

Außerdem befindet sich folgendes Zeichen auf dem Spielplan:



Der Nordpfeil zeigt an, wo sich die Himmelsrichtung Nord befindet.

Duelle:

In den Duellen kann man Karten von anderen Spielern gewinnen oder an Sie verlieren.

Kommt ein Spieler auf das Feld eines Mitspielers, so entfallen alle bisherigen Regeln und es gibt ein Duell zwischen beiden Spielern. Hierzu wirft der Spieler, der an der Reihe ist, den Farbwürfel und beginnt mit dem Duell.

Der Farbwürfel bestimmt durch seine Farbfelder die Art des Duells. Fünf verschiedene Duelle sind möglich:

- Rot:** Berühmtheiten wie z. B. Stars, Politiker, Künstler, Sportler, usw
- Blau:** Stadt, Land, Fluß
- Grün:** Pflanzen (die gesamte Flora)
- Gelb:** Tiere (die gesamte Fauna)
- Weiß:** Zahlenwürfel-Duell
- Schwarz:** Joker, Kategorie kann frei gewählt werden

Es gibt also 4 verschiedene Möglichkeiten für Wortduelle und ein Zahlenwürfelduell.

Wort-Duelle:

Bei den Wortduellen (rot, blau, gelb, grün) kommt es auf Wissen und Schnelligkeit an. Die Spieler wechseln sich mit dem "Suchen von Begriffen" ab. Der Spieler, der an der Reihe ist, beginnt mit einem beliebigen Wort, passend zu dieser Kategorie. Der zweite Spieler muß nun schnell ein Wort der gleichen Kategorie sagen, wobei der **Anfangsbuchstabe** des neuen Wortes derselbe sein muß, wie der letzte Buchstabe des zuvor genannten Wortes; z.B.: Für Rot = Berühmtheiten: fängt der erste Spieler mit: "**Koch**" an so könnte der zweite dann "**Hegel**" sagen, dazu der nächste "**Loriot**" usw. (Vornamen gelten nicht).

Begriffe dürfen nicht wiederholt werden. Findet ein Spieler innerhalb von ca. 5 Sekunden keinen Begriff mehr, so hat er verloren und sein Gegenspieler darf sich eine seiner Karten nehmen. Hat dieser keine Karte, so nimmt er sich die erste Karte vom Kartensapel.

Zahlenwürfel-Duell:

Beim Zahlenwürfel-Duell (Weiß) kommt es nur aufs Glück an. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt gegen den Spieler, auf dessen Spielfeld er gerade gelandet ist. Wer die höhere Würfelzahl erreicht, gewinnt vom Anderen eine Karte. Hat dieser keine Karte, so nimmt er sich die erste Karte vom Kartenstapel.

Befinden sich mehrere Spieler auf einem Feld, so muß der Spieler, der das Feld als Letzter erreicht hat, gegen jeden Spieler, der bereits auf dem Feld steht, ein Duell austragen.

Über die Art des Duells entscheidet der Farbwürfel.

Wir wünschen Ihnen recht viel Spaß auf der spielerischen Entdeckungsreise durch Köln.

Sollten Ihnen auf dieser Reise durch die Stadt Inspirationen oder Ideen kommen, oder sollten Sie einen Fehler bemerken, der den Argusaugen des Erfinderteams entgangen ist, so wären wir Ihnen dankbar, wenn Sie uns dies mitteilen würden.

CBD * Postfach 900226 * 6000 Frankfurt/M. 90

Impressum:

Photographie: Al. Mast

Motiv "Köln": Klaus Holitzka

Fragen: H. H. Möller

Bildkarten: Mike Burkert

Spielidee: Dr. V. A. Maximilian

Spielplan: Bollman-Bildkarten-Verlag

"Köln - Das Spiel zur Stadt" ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ohne Zustimmung von CBD ist unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Übersetzungen und Vervielfältigungen bzw. für die Einspeicherung/Verarbeitung in elektronischen Systemen.