

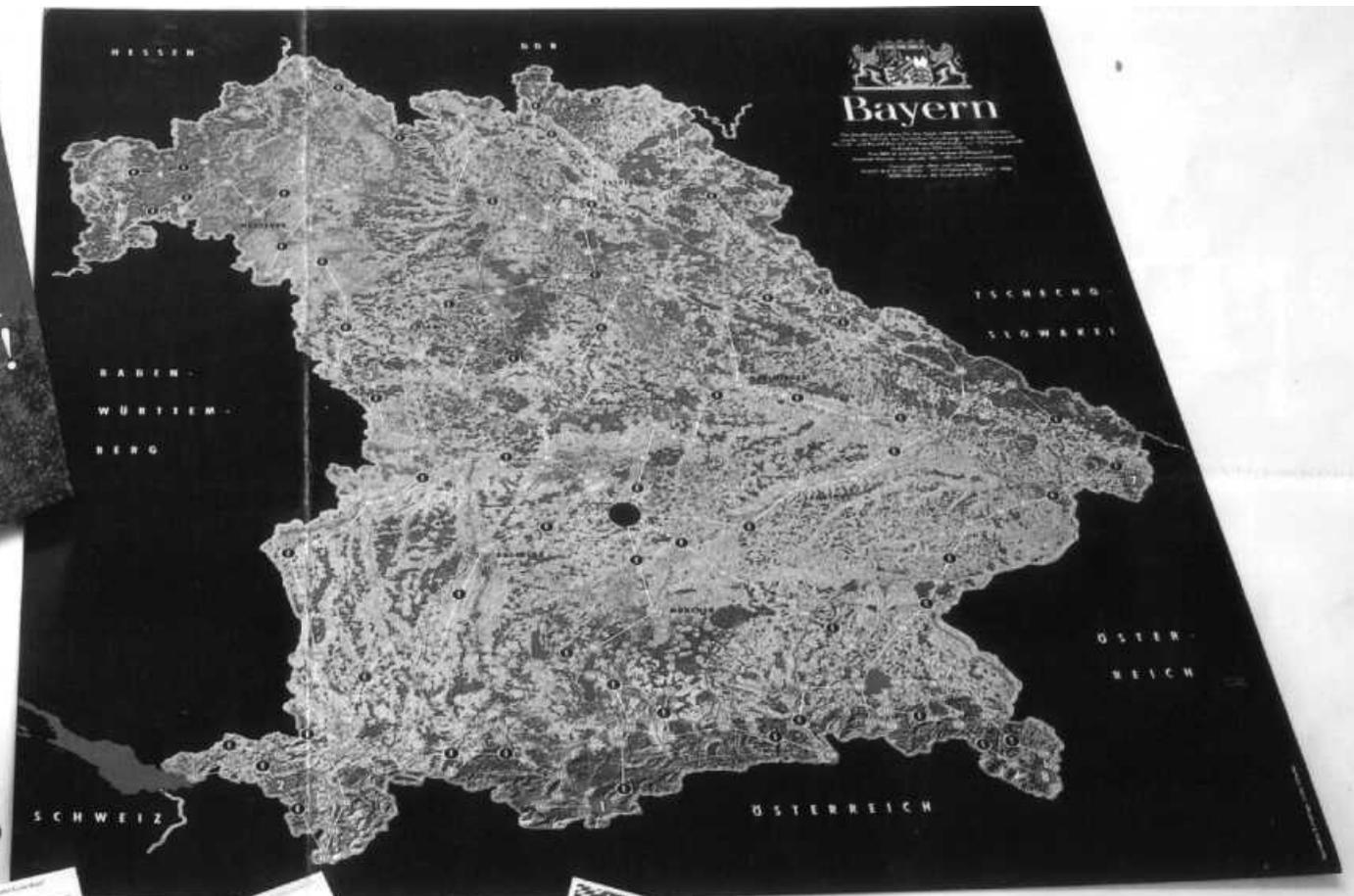
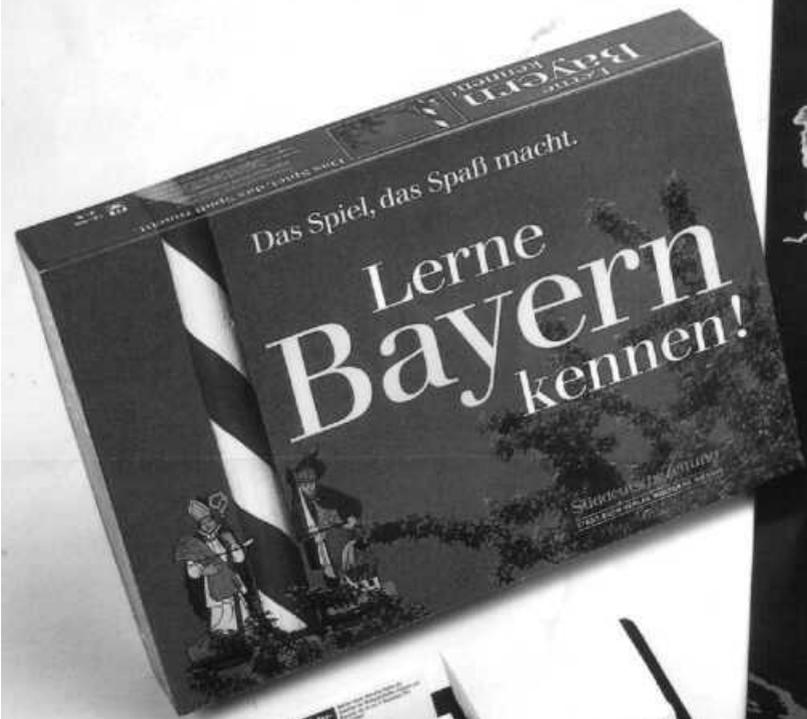
Das Spiel, das Spaß macht.

# Lerne Bayern kennen!



Städteutsche Zeitung

STADTBUCH-VERLAG WOLFGANG GIESCHE



# Das Spiel, das Spaß macht. Lerne Bayern kennen!

## Spielbeschreibung

Anzahl der Spieler

Das Wissens-Spiel »Lerne Bayern kennen« ist ein Spiel für die ganze Familie. Es können 2 bis 6 Spieler oder 2 bis 6 Spielgruppen an diesem Spiel teilnehmen.

### Spielausstattung

1 Spielbrett	48 Sammel-Karten
1 Kartenbox	50 Meister-Fragen
352 Wissens-Karten	6 Spielfiguren
54 Ereignis-Karten	2 Würfel

Der Sinn des Spiels

Mit 504 Frage-, Antwort- und Aktions-Karten aus den Bereichen Historie, Kultur, Kuriositäten, Humor, Wissenswertes und Tradition will das Spiel das Wissen bei allen Bayern-Freunden spielerisch erweitern.

Das Ziel des Spiels

Wissen und Glück gehören zum Spielverlauf. Das Ziel des Spiels ist es, vom Start an durch Würfeln und durch die Beantwortung der Wissens-Fragen möglichst schnell alle 8 Sammel-Karten zu bekommen, um dann die abschließende Meister-Frage zu beantworten und als Sieger das Spiel zu beenden.

Spielvorbereitung

Das Spielbrett besteht aus sechs Teilen. Diese sind wie ein Puzzle zusammenzusetzen.

Die 504 Spielkarten, bestehend aus 352 Wissens-Karten 48 Sammel-Karten 54 Ereignis-Karten 50 Meister-Fragen, sind vor Spielbeginn getrennt zu mischen und in die Fächer der Kartenbox einzulegen.

Jeder Spieler wählt eine der 6 Spielfiguren. Der Spieler, der die höchste Zahl würfelt, beginnt. Danach kommt jeweils der Spieler zur Linken an die Reihe.

Der Spielablauf

Das Spiel beginnt im Zentrum auf dem roten Punkt mit der Aufschrift »START/ZIEL«. Die Spieler begeben sich der Reihe nach gemäß ihrer gewürfelten Zahl auf Entdeckungsreise. Dabei können die Himmelsrichtungen frei gewählt werden. Die Spielfiguren dürfen innerhalb eines Wurfes nur in eine Richtung gezogen werden. Für den Spielverlauf ist es entscheidend, auf schnellstem Weg die 8 Sammel-Karten, unabhängig von der Reihenfolge, einzusammeln und dann direkt zum Ziel zu gelangen, um durch die Beantwortung der Meister-Frage das Spiel als Sieger zu beenden. Trifft ein Spieler auf ein Feld, das bereits durch eine andere Figur besetzt ist, muß er einen anderen Weg wählen. Im Laufe des Spiels treffen die Spieler auf verschiedenfarbige Punkte mit unterschiedlichen Funktionen.

**1** Die blauen Punkte mit Nummern

Erreicht ein Spieler einen blauen Punkt mit Nummer, kommt die blaue »Wissens-Karte« ins Spiel. Diese Karte wird jeweils vom Spieler zur Rechten von hinten aus der Kartenbox gezogen, laut vorgelesen und nach Gebrauch wieder vorne in die Kartenbox eingeordnet.

Die »Wissens-Karte« enthält Frage und Antwort sowie die Anzahl der Felder, die der Spieler bei richtiger Beantwortung der Frage vorrücken darf, oder den Ort mit der jeweiligen Nummer, den er wahlweise besuchen kann (ist dieser Punkt besetzt, muß der Spieler stehenbleiben).

Der dann erreichte Punkt ist Ausgangspunkt für die nächste Runde. Eine weitere Wissens- oder Ereignis-Karte darf nicht gezogen werden.

Wird die Frage nicht beantwortet, bleibt der Spieler stehen und wartet auf die nächste Runde.

**E** Die schwarzen Punkte mit dem weißen »E«

Erreicht ein Spieler durch Würfeln einen schwarzen Punkt mit einem weißen »E«, kommt die schwarze Ereignis-Karte ins Spiel. Auch diese Karte wird jeweils vom Spieler zur Rechten gezogen, laut vorgelesen und nach Gebrauch wieder vorne in die Kartenbox eingeordnet.

Die Ereignis-Karte enthält eine Spielanweisung, die den Spieler dem Ziel näher bringt oder wieder zurückwirft. Dabei gelangen die Spieler erneut auf blaue oder schwarze Punkte. In diesem Fall ist keine weitere Karte zu ziehen. Der Würfel geht an den nächsten Spieler.

Unter den Ereignis-Karten befinden sich auch Joker. Diese dürfen eingesetzt werden, wenn Wissens-Fragen nicht beantwortet werden können. Der Spieler kann die vorgegebenen Punkte der Wissens-Karte vorrücken. Zur Beantwortung der spielabschließenden »Meister-Frage« darf der Joker nicht eingesetzt werden.

**1** Die grünen Punkte mit den Zahlen 1-8

Erreicht oder überquert ein Spieler die grünen Punkte mit den Zahlen 1-8, erhält der Spieler die jeweilige grüne Sammel-Karte. Wie bereits beschrieben, müssen die Spieler alle 8 Sammel-Karten besitzen, um dann mit der Meister-Frage im Ziel das Spiel als Sieger zu beenden. Passiert ein Spieler im Spielverlauf die grünen Punkte mehrmals, obwohl er diese Karte bereits besitzt, so ist dies für das Spiel ohne Bedeutung.

**1** Spiel-Ende  
Der rote »START/ZIEL«-Punkt

Beginn und Ende des Spiels.  
Nachdem der Spieler alle 8 Sammel-Karten besitzt, muß er den Zielpunkt direkt erreichen. Würfelt der Spieler eine höhere Zahl als erforderlich, muß er über den Zielpunkt hinwegziehen und darf erst in der nächsten Runde erneut würfeln. Erst wenn der Spieler mit seiner Figur den Zielpunkt erreicht hat, zieht der Spieler zur Rechten aus der Kartenbox die hintere Meister-Frage und liest diese laut vor. Wird die Meister-Frage vom Spieler richtig beantwortet, hat er das Spiel gewonnen. Beantwortet er die Frage nicht, muß er die auf der Meister-Frage vorgeschriebene Sammel-Karte zurückgeben und diese erneut ansteuern, sobald er in der nächsten Runde würfeln darf.

Viel Spaß beim Wissens-Spiel  
»Lerne Bayern kennen«