10 TAGE durch DEUTSCHLAND

Ein Spiel von Alan R. Moon und Aaron Weissblum
für 2 – 4 Spieler ab 8 Jahren

Ravensburger Spiele® 26 580 0
Gestaltung: Studio Elfenbein, KniffDesign
Redaktion: André Maack und Lothar Hemme

INHALT

1 Spielplan
4 Kartenhalter (2-teilig)
59 Karten
44 Regionenkarten
10 Bahnkarten
in 5 verschiedenen Farben
5 Buskarten

Regionen-karten

Bahn-karten

Bus-karten

Die Deutschlandkarte auf dem Spielplan wurde aus spieltechnischen Gründen leicht verändert und entspricht nur annähernd den tatsächlichen geografischen Gegebenheiten. Die Regionen sind zum Teil Bundesländer, zum Teil Regierungsbezirke und Städte bzw. Kreise. Auch bilden Gewässer (Nord- und Ostsee sowie der Bodensee) aus spieltechnischen Gründen Regionen.

Ravensburger

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler versuchen, auf ihren Kartenhaltern so schnell wie möglich eine Route durch Deutschland zusammenzustellen. Diese Route geht über 10 Tage und jeder Tag muss regelgerecht an den nächsten anschließen.

VORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler erhält zwei Kartenhalter: einen für die Tage 1 bis 5 und einen für die Tage 6 bis 10.
Alle 59 Karten werden gut gemischt als verdeckter Stapel neben den Plan gelegt (= Nachziehstapel). Jeder Spieler nimmt sich von diesem Stapel 10 Karten und legt diese zunächst ebenfalls als verdeckten Stapel vor sich ab, ohne dabei die Karten anzusehen.

SPIELREGEL

Zu Spielbeginn nehmen alle Spieler gleichzeitig die oberste ihrer 10 Karten und stellen diese an einer beliebigen Stelle (=Tag) auf ihren eigenen Kartenhalter. Dies wiederholen alle Spieler neunmal, bis für alle 10 Tage eine Karte auf dem Kartenhalter steht.

Für diese Phase ist Folgendes zu beachten: Sobald eine Karte auf den Kartenhalter gestellt wurde, darf sie **in dieser Aufbauphase** nicht gegen eine andere ausgetauscht werden oder mit einer anderen den Platz tauschen!

Nun werden noch **drei Karten** vom Nachziehstapel **als Basis von drei Ablagestapeln nebeneinander und offen neben den Plan** gelegt. Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Ein Spielzug besteht immer aus den folgenden drei Aktionen:

Karte ziehen — ggf. Karte einordnen — Karte abwerfen

Zu: Karte ziehen
Der Spieler am Zug nimmt entweder die oberste Karte vom Nachziehstapel oder eine der drei offen ausliegenden Karten.

Zu: Karte einordnen – sofern sie „passt“
Die gezogene Karte kann entweder,
a. gegen eine Karte auf dem Kartenhalter ausgetauscht oder
b. wenn sie nicht in die Reiseroute „passt“, auf einem der drei Ablagestapel abgelegt werden.

Wird die gezogene Karte gegen eine vom Kartenhalter ausgetauscht, so kommt die ausgewechselte Karte auf einen der Ablagestapel. Gibt es zu diesem Zeitpunkt nur zwei Ablagestapel, so muss die ausgetauschte Karte offen als Basis des dritten Ablagestapels abgelegt werden. Ansonsten können die abgelegten Karten auf einen beliebigen Ablagestapel gelegt werden.
Sollten im Laufe des Spiels alle Karten des Nachziehstapels gezogen sein, werden alle Karten der drei Ablagestapel, mit Ausnahme der drei obersten, gemischt und verdeckt als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

DIE REISE BEGINNT ...

Die Karten auf den Kartenhaltern sollen vom ersten bis zum zehnten Tag eine Route durch verschiedene Regionen Deutschlands bilden. Diese Route kann auf verschiedene Arten zusammengestellt werden:

NACHBARN BESUCHEN

Hierbei reist der Spieler von einer Region in eine direkt benachbarte. Voraussetzung ist, dass die zwei Regionen eine gemeinsame Grenze haben, an der sie zusammenstoßen (siehe Beispiel 1).

Beispiel 1: *Lüneburg und Mecklenburg-Vorpommern haben eine gemeinsame Grenze*

DIE BAHNREISE

Bei einer Bahnreise werden zwei beliebig weit entfernte Regionen mit Hilfe einer Zugkarte miteinander verbunden. Dabei müssen die beiden Regionen und die Zugkarte dieselbe Farbe haben.

Die Zugkarte überbrückt beliebig viele dazwischenliegende, andersfarbige Regionen.

Es darf bei Spielende nur ein Zug zwischen zwei Regionen auf dem Kartenhalter stehen! (siehe Beispiel 2)

Beispiel 2: *Mittelfranken (orange) – Zugkarte (orange) – Schleswig-Holstein (orange)*

Sonderfall: Da **Berlin** von Brandenburg umschlossen ist und keine weitere benachbarte Region hat, darf man von und nach Berlin mit jeder Zugfarbe reisen!

DIE BUSREISE

Die Busse haben eine Art Joker-Funktion! Sie sind hilfreich, um die Route fortzusetzen. Mit einem Bus kann man ohne Farbzwang eine benachbarte Region überbrücken! (siehe Beispiele 3 und 4)

Beispiel 3: *Berlin (Sonderfall, s. o., schwarz) – Bus (für Brandenburg, rot) – Magdeburg (orange)*

Beispiel 4: *Oberpfalz (violett) – Bus (für Oberfranken, blau) – Chemnitz (orange)*

Eine Reise durch Deutschland kann aus einer beliebigen Kombination der drei aufgezeigten Reisearten bestehen. Wichtig ist nur die korrekte und ununterbrochene Reihe, die für die insgesamt 10 Tage zu bilden ist. **Dabei dürfen auf dem Kartenhalter auf den Plätzen der Tage 1 und 10 keine Zug- bzw. Buskarten stehen!** Die Spieler beginnen ihre Reise also in einer Region und beenden sie am 10. Tag in einer anderen Region.

SPIELENDE

Sobald ein Spieler seine 10-Tage-Route regelgerecht zusammengestellt hat, ruft er „Ich reise in 10 Tagen durch Deutschland!“. Dann zeigt er seinen Mitspielern, dass er seine 10 Karten in die richtige Reihenfolge gebracht und eine Route durch aneinandergrenzende Regionen zusammengestellt hat, die allenfalls durch Züge bzw. Busse mit Brückenfunktion unterbrochen wird.

Ist die Route korrekt, gewinnt der Spieler, und das Spiel endet sofort. Hat er jedoch einen Fehler in seiner Route, wird weitergespielt, bis einer das Spielziel erreicht.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
CH: Carlit+Ravensburger · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

220527