



EIN WOCHENENDE IN BERLIN

SPIELEND DIE STADT ENTDECKEN
UND DEUTSCH LERNEN ab 14 Jahren, für 2–5 Spieler

Spielidee

Die Spieler unternehmen eine Sightseeing-Tour durch Berlin. Jeder Spieler bewegt sich von seinem Startfeld aus mit seiner Spielfigur auf den Planquadraten durch die Stadt. Dabei steuert er gezielt die eingezeichneten Sehenswürdigkeiten an. Dort muss er Fragen beantworten, um Bildkarten zu sammeln oder loszuwerden. Er verdient sich außerdem durch das richtige Beantworten der Fragen sein Fahrgeld für Taxi, Bus, S- und U-Bahn. Mit etwas Taktik und Würfelglück kann er sich Vorteile verschaffen und dabei auch seine Mitspieler ein bisschen ärgern.

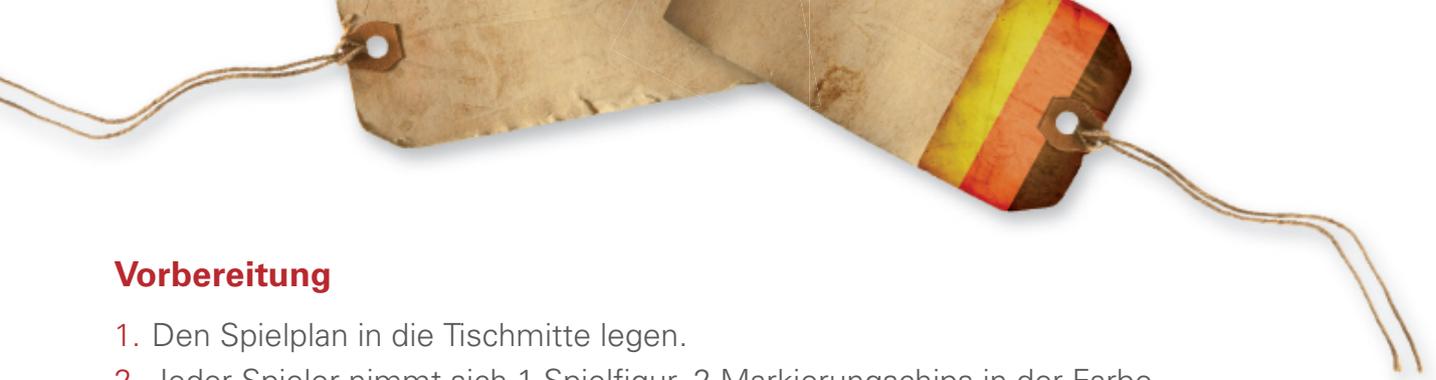
Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 5 Spielfiguren und je 4 Markierungschips in der Farbe der Spielfiguren
- 5 Ankunftsarten
- 295 Fragekarten
- 50 Bildkarten zu den auf dem Spielplan eingezeichneten Sehenswürdigkeiten Berlins
- 1 Würfel
- 60 Fahrchips



Deutschlernende und deutsche Muttersprachler spielen gemeinsam

Das Spiel ist so konzipiert, dass Deutschlernende und deutsche Muttersprachler gemeinsam spielen können: Auf den Fragekarten steht oben eine Frage zur deutschen Sprache. Sie ist auf Stufe B1 des Gemeinsamen europäischen Referenzrahmens (GER) für Sprachen formuliert. Darunter steht eine Wissensfrage zu unterschiedlichsten Berlinthemen (Stufe B2). Der Deutschlernende kann sich aussuchen, ob er die erste oder die zweite Frage beantworten möchte. Der Muttersprachler muss immer die zweite Frage beantworten. Helfen Sie den weniger Sprachgeübten! Ihre Gewinnchancen werden nicht schlechter, wenn Sie sich in der Spielrunde bei Aussprache- oder Verständnisproblemen gegenseitig helfen.



Vorbereitung

1. Den Spielplan in die Tischmitte legen.
2. Jeder Spieler nimmt sich 1 Spielfigur, 2 Markierungschips in der Farbe seiner Spielfigur und 3 Fahrchips.
3. Ankunftsarten mischen – jeder Spieler zieht verdeckt 1 Karte.
4. Jeder Spieler platziert seine Spielfigur auf dem Startfeld, das auf seiner Ankunftsarte steht.
5. Bildkarten mischen. Jeder Spieler bekommt 2 Karten, die er offen vor sich auslegt. Restliche Bildkarten gestapelt neben den Spielplan legen.
6. Die Fragekarten mischen und in den Einsatz der Spielschachtel legen (siehe auch Anmerkung auf Seite 1 unten).

Bedeutung der Würfelsymbole

-  **Fußgänger** – Der Spieler darf 1 Planquadrat weiterziehen und muss keinen Chip abgeben.
-  **Joker** – Der Spieler darf 1 bis 4 Planquadrate weiterziehen und muss keinen Chip abgeben.
-  **Taxi** – Der Spieler darf 1 bis 4 Planquadrate weiterziehen. Fahrtkosten: 2 Chips.
-  **Bus** – Der Spieler darf 1 oder 2 Planquadrate weiterziehen. Fahrtkosten: 1 Chip.
-  **S- und U-Bahn** – Der Spieler zieht auf eine der nächstliegenden Stationen weiter und darf von dort aus beliebig viele Stationen der entsprechenden Linie fahren. Nächstliegend bedeutet: 1 Station auf dem Planquadrat, auf dem seine Spielfigur gerade steht, oder auf einem direkt angrenzenden Planquadrat. Liegt die Station 2 Planquadrate oder noch weiter entfernt, darf der Spieler von dort aus nicht abfahren. Fahrtkosten: 1 Chip bis 3 Stationen, 2 Chips ab 4 Stationen.

Wer gewinnt?

Wer zuerst seine 2 Bildkarten losgeworden ist, mindestens 2 neue Bildkarten gesammelt hat und dann wieder zurück auf sein Startfeld kommt, ist der Gewinner des Spiels.

***Tipp:** Wenn Sie die Spieldauer verlängern möchten oder die Runde nur aus 2 oder 3 Spielern besteht, empfiehlt es sich, mit jeweils 3 oder 4 abzugebenden und neu zu sammelnden Bildkarten zu spielen (in diesem Fall werden bei Spielbeginn 3 oder 4 Bildkarten und die entsprechende Anzahl Markierungschips an die Spieler verteilt).*





Los geht's

Jeder Spieler schaut sich seine Bildkarten an und liest sie. Er erkennt an den auf der Bildkarte angegebenen *Koordinaten oder der Bildnummer*, zu welchen Planquadraten er muss. Er legt seine Markierungschips auf die Sehenswürdigkeiten auf dem Spielplan, zu denen er Bildkarten besitzt.

Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt und versetzt seine Figur entsprechend dem gewürfelten Symbol. Der Spieler kann geradeaus in alle Richtungen ziehen, nicht aber diagonal. Er darf während eines Zuges nicht abbiegen oder vor- und zurückziehen. Er darf auch nicht stehen bleiben.

Kommt er auf ein Planquadrat *mit einer Sehenswürdigkeit, zu der er eine Bildkarte besitzt (Planquadrat mit einem seiner Markierungschips)*, zieht der Spieler rechts von ihm eine Fragekarte und liest sie laut vor. Nennt der Spieler die richtige Antwort, darf er seine **Bildkarte abgeben** (er legt sie auf den Bildkartenstapel) und sich **einen Fahrchip nehmen**. *Anschließend entfernt er den entsprechenden Markierungschip vom Spielplan.*

Kommt er zu einer Sehenswürdigkeit, *auf der kein Markierungschip liegt* (weder ein eigener noch der eines Mitspielers), antwortet er ebenfalls auf eine Frage. Antwortet er richtig, darf er einen **Fahrchip nehmen** und sich die zur Sehenswürdigkeit gehörende **Bildkarte aus dem Stapel nehmen** und lesen. Ist diese Karte schon im Besitz eines anderen Spielers, *nimmt er ihm diese ab!*

Die Reihenfolge, in der die Spieler versuchen, ihre Bildkarten loszuwerden oder neue Bildkarten zu sammeln, bleibt dem Einzelnen überlassen.

***Achtung:** Die Spieler legen ihre Bildkarten offen vor sich hin, damit diese von den Mitspielern eingesehen werden können (und die Mitspieler damit die Möglichkeit haben, den anderen Spielern Bildkarten abzujagen).*

Der Spieler, der seine bei Spielbeginn erhaltenen 2 Bildkarten losgeworden ist und mindestens 2 neue Bildkarten gesammelt hat, *macht sich auf den Rückweg zu seinem Startfeld*. Landet er auf dem Weg dorthin auf Planquadraten mit Sehenswürdigkeiten (ohne Markierungschips) muss er ebenfalls Fragen beantworten. Wenn er die richtige Antwort nennt, darf er **1 bis 3 Felder weiterziehen**, bei einer falschen Antwort muss er eine **Bildkarte abgeben** (er legt sie auf den Bildkartenstapel).

Er muss mit seinem Würfelwert genau das Startfeld erreichen. Passt das gewürfelte Symbol nicht, bleibt er stehen und hat erst bei der nächsten Runde wieder die Chance, ins Ziel zu kommen.

**Route
planen**

**Würfeln
und ziehen**

**Bildkarten
loswerden**

**Bildkarten
sammeln**

**Rückweg
antreten**

Ziel



Was passiert, wenn ...

... ein Spieler eine Frage nicht richtig beantwortet hat?

Pech gehabt – er geht leer aus. Er muss in der nächsten Runde weiterziehen und kann erst in einer späteren Runde wieder auf dieses Planquadrat kommen. Ist er schon auf dem Rückweg zu seinem Startfeld, muss er eine seiner Bildkarten abgeben.

... ein Spieler auf ein Planquadrat kommt, auf dem mehrere Sehenswürdigkeiten eingezeichnet sind?

Der Spieler kann – bei richtiger Beantwortung einer Frage – auswählen, welche Bildkarte der in diesem Planquadrat befindlichen Sehenswürdigkeiten er nimmt. Dies gilt nur für Sehenswürdigkeiten, auf denen kein Markierungschip liegt. Es empfiehlt sich, eine Sehenswürdigkeit zu wählen, deren dazugehörige Bildkarte im Besitz eines Mitspielers ist.

... ein Spieler keine Fahrchips mehr besitzt?

Er kann jederzeit während des Spiels eine seiner Bildkarten für 2 Fahrchips an seine Mitspieler verkaufen – wenn ein Mitspieler bereit ist zu kaufen. Wenn mehrere Mitspieler dazu bereit sind, entscheidet der Spieler, an wen er verkauft.

Alternativ kann er eine seiner gesammelten Bildkarten auf den Stapel zurücklegen und dafür 1 Fahrchip nehmen (dies gilt natürlich nicht für die Bildkarten, die er loswerden muss!). Besitzt der Spieler keine Bildkarten zum Tauschen, kann er nur weiterziehen, wenn er das Joker- oder Fußgänger-Symbol würfelt.

... der Spieler auf ein Planquadrat kommt, auf dem schon eine Spielfigur steht?

Er schlägt die gegnerische Spielfigur – sie muss auf ihr Startfeld zurück. Der gegnerische Spieler kann dies verhindern, wenn er an den Spieler, der ihn schlagen kann, 1 Bildkarte (aber keine, die er loswerden muss) oder 2 Fahrchips abgibt.

Viel Spaß!



Alle Rechte vorbehalten
© 2011 Grubbe Media GmbH
www.grubbemedia.de

Idee und Konzeption: Inez Sharp / Gerhard Grubbe
Inhalte: Mitglieder und freie Mitarbeiter der Redaktion
DEUTSCH *perfekt* – www.deutsch-perfekt.com
Jörg Walser, Chefredakteur DEUTSCH *perfekt*
Autorinnen: Barbara Kerbel, Gabriele Bauer
Redaktion: Barbara Duckstein, Katharina Heydenreich,
Sonja Krell, Claudia May, Barbara Schiele,
Janina Schneider-Eicke, Anne Wichmann

Design: agenten.und.freunde.de – www.a-u-f.de
Björn Hölle, Martina Dobrindt

Bildredaktion: Judith Rothenbusch

Kartografie: Astrid Fischer-Leitl

Bildnachweis: ©Thinkstock.com; Fotolia.com; Deutsche
Bahn/Andreas Muhs; Gedenkstätte Berliner Mauer; Hotel
Adlon Kempinski Berlin; Visit Berlin/Koch; Mauermuseum -
Museum Haus am Checkpoint Charlie; Europacenter;
Friedrichstadtpalast/Nina Mallmann; Gedenkstätte Berlin
Hohenschönhausen; Jüdisches Museum/Jens Ziehe; Staat-
liche Museen zu Berlin/Maximilian Meisse; KadeWe