

SPOT ON

Ein cooles Geografie-Kartenspiel
für 2 bis 4 Spielende ab 10 Jahren von Günter Burkhardt



Inhalt

100 Ortskarten, 24 Tippkarten, 1 Deutschlandkarte
Zusätzlich werden ein Blatt Papier und ein Schreibstift benötigt.

Worum geht's?

Jede Runde werden neue Ortskarten ausgelegt. Ihr tippt reihum mit euren Tippkarten, welcher der Orte auf den ausgelegten Karten am weitesten nördlich, südlich, westlich und östlich liegt sowie auf den Ort mit den meisten und wenigsten Einwohnern. Wer dabei die besten Treffer landet, gewinnt.

Die Ortskarten

Die Zahl im **schwarzen Klecks** zeigt an, wie weit ein Ort im Norden bzw. Süden liegt.

0 befindet sich ganz im Norden, **150** liegt weit im Süden.

Die Zahl im **weißen Klecks** zeigt an, wie weit ein Ort im Westen bzw. Osten liegt.

0 befindet sich ganz im Westen, **90** liegt weit im Osten.



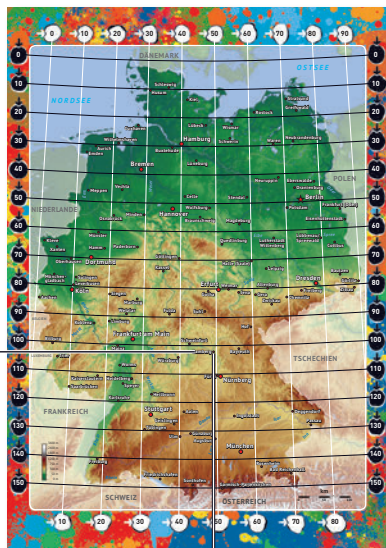
Rückseite



Vorderseite

Die Deutschlandkarte

Die Landkarte ist in ein Raster unterteilt: Von Norden nach Süden queren schwarze Linien, die von 0 bis 150 nummeriert sind. Von Westen nach Osten queren weiße Linien, die von 0 bis 90 nummeriert sind. Anhand des Rasters und der Nummern auf den Karten sind die Orte leicht auf der Landkarte zu finden.



102

49

Spielvorbereitung

- Die Ortskarten werden gut gemischt und als Stapel mit der Vorderseite nach oben bereitgelegt. Vom Stapel werden so viele Ortskarten gezogen wie Spielende teilnehmen plus 1 und nebeneinander ausgelegt.

Anzahl Spielende	Anzahl ausliegender Karten
2	3
3	4
4	5

Niemand darf die Rückseiten der Karten sehen.

Beispiel: Bei 4 Spielenden liegen 5 Karten aus.



- Jede/r von euch erhält 6 Tippkarten einer Farbe und legt sie vor sich ab.



Das Spiel

Das Spiel verläuft bei 2 und 3 Spielenden über 6 Spielrunden und bei 4 Spielenden über 8 Spielrunden.

Wer zuletzt in einem anderen Bundesland war, beginnt und legt einen kleinen Gegenstand, z. B. eine Münze, vor sich ab. Dies zeigt an, wer StartspielerIn ist.

1. Tippkarten ausspielen

Der/die StartspielerIn beginnt und legt eine eigene Tippkarte unterhalb einer der ausliegenden Ortskarten offen aus. Danach kommt der/die linke NachbarIn an die Reihe und spielt eine eigene Tippkarte aus. Die anderen folgen reihum im Uhrzeigersinn. Das geht so lange, bis jede/r insgesamt **3 Tippkarten** platziert hat.

Mit euren Tippkarten tippt ihr, welcher der ausliegenden Orte am nördlichsten („N“) oder am südlichsten („S“), welcher Ort am weitesten im Westen („W“) oder welcher am weitesten im Osten („O“) liegt und welcher Ort die meisten oder wenigsten Einwohner hat. Zudem könnt ihr die Tippkarte „W“ umdrehen und als „M“ unter einem Ort einsetzen, wenn ihr glaubt, dass der Ort in keiner der Himmelsrichtungen am „weitesten“ liegt. Für richtige Tipps gibt es Punkte.

Achtung: Liegt unterhalb einer Ortskarte bereits eine Tippkarte, musst du deine neue Tippkarte **unterhalb** der zuvor gelegten Tippkarte ablegen.

Beispiel 1: Tippkarten ausspielen (bei vier Spielenden):



- 1) **Rot** spielt unter Emden die Tippkarte „W“ aus, da Rot glaubt, dass Emden von den ausliegenden Karten am weitesten im Westen liegt.
- 2) **Blau** glaubt, dass Wismar am weitesten im Norden liegt und legt hier die Tippkarte „N“ ab.
- 3) **Grün** legt zu Jena die Tippkarte „Die meisten Einwohner“, in der Annahme, dass keine der anderen ausliegenden Städte mehr Einwohner hat.
- 4) **Gelb** meint, dass Cottbus am weitesten im Osten liegt und platziert dort die Tippkarte „O“.
- 5) **Rot** kommt wieder an die Reihe und platziert das „O“ unter Jena.
- 6) **Blau** legt die Tippkarte „Die meisten Einwohner“ unter Cottbus.
- 7) **Grün** legt die Tippkarte „Die wenigsten Einwohner“ unter Wismar.
- 8) **Gelb** dreht die Tippkarte „W“ um und nutzt sie als „M“ unter Jena, da Gelb glaubt, dass Jena weder am nördlichsten, noch südlichsten, noch am westlichsten oder östlichsten liegt.
- 9) **Rot** spielt die Tippkarte „Die meisten Einwohner“ unter Koblenz aus.
- 10) **Blau** legt die Tippkarte „W“ unter Emden.
- 11) **Grün** legt die Tippkarte „N“ unter Wismar.
- 12) **Gelb** legt die Tippkarte „N“ unter Emden.

Achtung: Im Spiel mit zwei Spielenden gilt eine Sonderregel: Ihr müsst unterschiedliche Tippkarten legen. Hat also Spielerin Rot z. B. ein „O“ platziert, darf Spieler Blau in dieser Tipprunde kein „O“ mehr legen.

2. Tippkarten werten und Punkte notieren

Nachdem alle Spielenden ihre Tippkarten abgelegt haben, werden die nicht eingesetzten Tippkarten zunächst beiseitegelegt.

Die Ortskarten werden umgedreht und enthüllen damit die jeweilige Einwohnerzahl und welcher Ort wie weit nördlich, südlich, östlich bzw. westlich liegt.

Ihr entfernt nun alle Tippkarten, die falsch platziert wurden. Die richtigen Tippkarten darunter rücken nach oben auf. Die falsch gelegten Tippkarten verursachen keine Minuspunkte.

Nun werden die Punkte für jede/n von euch notiert – je nachdem, wo die Tippkarten liegen.

Tippkarten direkt unter dem Ort bringen 3 Punkte. Tippkarten, die in zweiter Reihe darunter liegen, bringen 2 Punkte. Tippkarten, die in dritter Reihe darunter liegen, bringen 1 Punkt. In der vierten Reihe werden keine Punkte mehr vergeben. (Dennoch lohnt es sich manchmal eine Karte in die vierte oder sogar fünfte Reihe zu legen – wenn man davon ausgeht, dass ein oder mehrere Mitspielende falsch auf diesen Ort getippt haben und die eigene Tippkarte dadurch nach oben rückt.)

Beispiel 2: Tippkarten werten (bei vier Spielenden):



3 Punkte



2 Punkte



1 Punkt

Der nördlichste Ort ist Wismar **22**, gefolgt von Emden **33**, Cottbus **65**, Jena **82**.

Der südlichste Ort ist Koblenz **93**.

Der westlichste Ort ist Emden **12**, gefolgt von Koblenz **16**, Wismar **55**, Jena **56**.

Der östlichste Ort ist Cottbus **83**.

Die meisten Einwohner hat Koblenz (114.024), die wenigsten Wismar (42.550).

Rot bekommt 0 Punkte für „O“, 3 Punkte für „W“ und 3 Punkte für „Die meisten Einwohner“, also insgesamt 6 Punkte.

Blau bekommt 2 Punkte für „W“, 3 Punkte für „N“ und keinen Punkt für „Die meisten Einwohner“, also insgesamt 5 Punkte.

Grün bekommt 0 Punkte für „Die meisten Einwohner“, 2 Punkte für „Die wenigsten Einwohner“ und 1 Punkt für „N“, also insgesamt 3 Punkte.

Gelb bekommt 3 Punkte für „M“, denn „M“ ist aufgerutscht, nachdem die beiden falschen Tippkarten unter Jena entfernt wurden, 0 Punkte für „N“ und 3 Punkte für „O“, also insgesamt 6 Punkte.

Sobald die Punkte für jede/n von euch notiert wurden, nimmt jede/r wieder alle eigenen Tippkarten zurück auf die Hand. Die ausliegenden Ortskarten sind aus dem Spiel und kommen in die Schachtel. Entsprechend der Anzahl der Spielenden plus 1 werden neue Ortskarten ausgelegt.

Wer links vom Startspieler bzw. der Startspielerin sitzt, erhält den kleinen Gegenstand (Münze) und wird neuer Startspieler bzw. neue Startspielerin. Er/sie beginnt mit dem Auspielen einer Tippkarte die neue Runde ... usw.

Ende des Spiels

Spielt ihr zu zweit oder dritt endet das Spiel nach **6 Runden**, spielt ihr zu viert endet das Spiel nach **8 Runden**. Nun werden für jede/n von euch die gesammelten Punkte der einzelnen Runden auf dem Papier addiert.

Wer von euch die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen mehrere.

Variante: Verdecktes Ausspielen der Tippkarten

Spielt ihr zu dritt oder viert könnt ihr euch dafür entscheiden, eure Tippkarten verdeckt unterhalb der Ortskarten abzulegen. Erst wenn ihr alle eure 3 Tippkarten abgelegt habt, werden sie aufgedeckt.

Anmerkungen:

Die roten Punkte der Orte wurden nach dem jeweiligen Stadtkern auf der Landkarte platziert. Die Orte dehnen sich oft weiter als angezeigt aus. Positionierungen und Einwohnerangaben: Quelle Wikipedia/Statistische Landesämter.

Autor und Verlag danken allen TestspielerInnen und RegelleserInnen.



Der Autor

Günter Burkhardt, geboren 1961, lebt auf der Schwäbischen Alb zwischen Stuttgart und Ulm. Der ehemalige Realschullehrer ist zurzeit Hausmann und Spieleautor. Seiner Vorliebe für das Reisen und die Geographie verdanken wir das vorliegende Spiel um die Orte Deutschlands. Weitere Spiele in dieser originellen Geografie-Spielereihe sind „Deutschland – Finden Sie Minden?“, „Europa“ und „Die Welt“.

Gestaltung: Sensit Communication

Redaktionelle Bearbeitung:

Bärbel Schmidts

Technische Produktentwicklung:

Monika Schall

© 2020 Franckh-Kosmos

Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7

70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Art.-Nr.: 695187