

# AUSGERECHNET BUXTEHUDE

WER KENNT SICH IN DEUTSCHLAND AUS?



BERNHARD LACH  
UWE RAPP



# AUSGERECHNET BUXTEHUDE

## WER KENNT SICH IN DEUTSCHLAND AUS?

Für 2 bis 6 Spieler ab 10 Jahren

Buxtehude! Wissen Sie etwa, wo Buxtehude liegt? Ausgerechnet Buxtehude! Das befindet sich doch sicher südlich von Kiel?

Aber liegt es auch westlich von Hamburg? Ganz sicher liegt Buxtehude doch weiter im Norden als Kassel!

Wer über so brillante Deutschlandkenntnisse verfügt, dass er Fragen dieser Art mit links beantwortet, hat allerbeste Chancen, das Spiel zu gewinnen. Wer nicht, dem hilft nur die Hoffnung, dass die anderen auch nicht besser sind oder dass als nächste Karte ein Ort aus seiner Heimatregion gezogen wird.

## INHALT

- ◎ 200 Ortskarten  
(180 Orte und  
20 Sehenswürdigkeiten)
- ◎ 2 Intermezzokarten
- ◎ 1 Richtungskarte
- ◎ 36 Holzchips



Papier und Bleistift werden ebenfalls benötigt.

## SPIELZIEL

Die Orte müssen entsprechend ihrer geografischen Lage in Nord-Süd- oder West-Ost-Richtung auf dem Tisch angeordnet werden. Wer dabei möglichst selten Fehler macht und möglichst viele Mitspieler bei Fehlern erappt, wird mit Chips belohnt und gewinnt.

## SPIELVORBEREITUNG

Die **Ortskarten** werden gut gemischt und so sortiert, dass sich die Ortsnamen oben, die Koordinaten und andere Angaben auf der Kartenrückseite befinden. Dann werden drei Stapel zu je 15 Karten gebildet. Die restlichen Karten werden zunächst zur Seite gelegt.

Auf den ersten Kartenstapel wird eine **Intermezzokarte** gelegt, darauf werden der zweite Stapel, die zweite Intermezzokarte und schließlich der dritte Stapel mit Ortskarten gelegt.

Der jetzt gebildete Kartenstapel liegt für alle gut erreichbar auf dem Tisch.

Die **Richtungskarte** wird in die Tischmitte gelegt.

Aus den verbliebenen Ortskarten wird die oberste Karte auf die Richtungskarte gelegt. Sie ist die Startkarte. Jeder Spieler erhält **4 Chips**. Die restlichen Chips werden später benötigt.



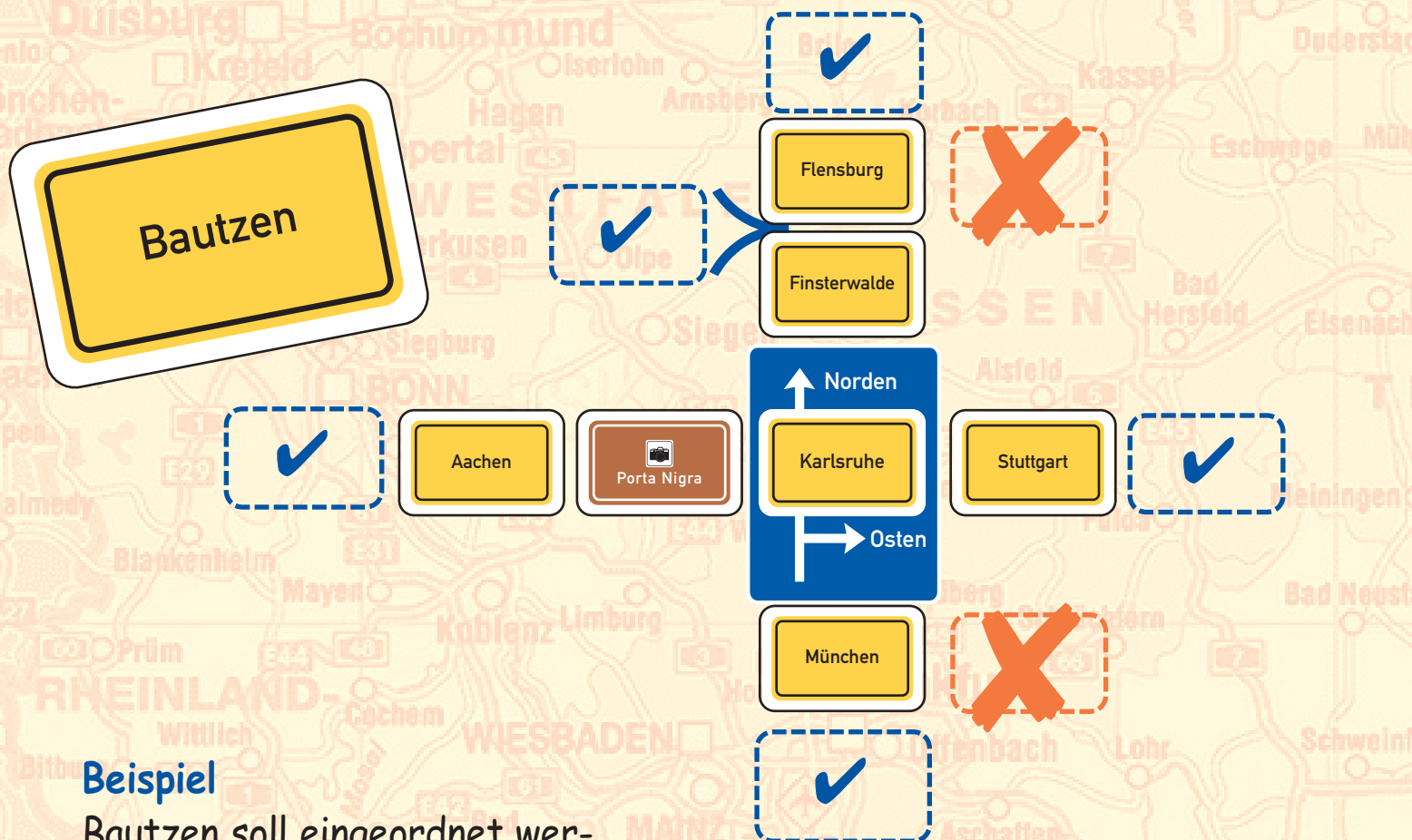
## DAS SPIEL

Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, nimmt die oberste Karte vom Stapel und liest den Ortsnamen vor. Achtung: Kein Spieler darf die Koordinaten auf der Kartenrückseite sehen! Dann entscheidet er, ob er diese Karte in West-Ost- oder Nord-Süd-Richtung einordnen möchte. Da zu Spielbeginn nur die Startkarte ausliegt, hat der Startspieler also vier Möglichkeiten seine Karte anzulegen: über der Startkarte (nördlich), unter der Startkarte (südlich), links neben der Startkarte (westlich) oder rechts neben der Startkarte (östlich).

Der nachfolgende Spieler nimmt die oberste Karte vom Stapel und entscheidet, ob er seine Karte oben, unten, links oder rechts anlegt oder ob er sie **zwischen zwei bereits ausliegenden Karten** platzieren möchte usw.

**Achtung:** Eine Ortskarte darf immer nur in West-Ost- oder Nord-Süd-Richtung zur **Startkarte** gelegt werden. Die Karten bilden im Laufe des Spiels ein Kreuz. Andere Anlegemöglichkeiten sind nicht erlaubt.

Wer sich für einen Platz entschieden hat, legt seine Karte dort an. Sie liegt nun entweder in West-Ost- oder Nord-Süd-Richtung zur Startkarte. Nur in dieser einen Richtung muss die Karte richtig liegen.



### Beispiel

Bautzen soll eingeordnet werden. Die blauen Häkchen zeigen fünf der insgesamt zehn Anlegemöglichkeiten.

## Jetzt sind alle Mitspieler gefragt

Sind alle der Meinung, dass die eben gelegte Karte richtig liegt, ist der nächste Spieler an der Reihe. Glaubt ein Spieler aber, die Karte liegt falsch (zu westlich oder zu östlich, wenn sie in West-Ost-Richtung liegt, zu nördlich oder zu südlich, wenn sie in Nord-Süd-Richtung liegt), klopft er auf den Tisch und ruft „falsch“.

Derjenige, der die Karte angezweifelt hat, dreht nun die eben gelegte sowie **eine** benachbarte Karte um.

## Richtig oder falsch?

Die eben gelegte Karte wird nur in Bezug auf die **umgedrehte Nachbarkarte** geprüft. Alle anderen Karten spielen keine Rolle. Auf der Rückseite der Karten sind die Koordinaten (geografische Längen und Breiten) der jeweiligen Städte zu sehen. Wurde eine Karte der West-Ost-Richtung angezweifelt, sind nur die beiden Koordinaten nach rechts (➡ O) maßgeblich. Wurde eine Karte der Nord-Süd-Richtung angezweifelt, sind nur die beiden Koordinaten nach oben (⬆ N) maßgeblich. Die eben ausgespielte Karte liegt richtig, wenn die Zahlen in Pfeilrichtung größer werden.

⬆ N: Breite  
➡ O: Länge

Diese Karten liegen richtig

⬆ N: 48° 46'  
➡ O: 9° 10'

Stuttgart  
Baden-Württemberg  
Einwohner: ca. 591.000  
Fläche (km<sup>2</sup>): 207,36

⬆ N: 51° 10'  
➡ O: 14° 25'

Bautzen  
Sachsen  
Einwohner: ca. 42.000  
Fläche (km<sup>2</sup>): 66,63

Diese Karten liegen falsch

⬆ N: 48° 46'  
➡ O: 9° 10'

Stuttgart  
Baden-Württemberg  
Einwohner: ca. 591.000  
Fläche (km<sup>2</sup>): 207,36

⬆ N: 51° 10'  
➡ O: 14° 25'

Bautzen  
Sachsen  
Einwohner: ca. 42.000  
Fläche (km<sup>2</sup>): 66,63

Gelegentlich kann es vorkommen, dass zwei Karten mit genau den gleichen geografischen Längen- oder Breitengraden aufgedeckt werden. In dem Fall liegen beide Karten richtig.

**Wurde eine Karte zu Recht angezweifelt**, die Karte liegt also falsch, erhält der Herausforderer einen Chip von dem Spieler, der diese Karte gelegt hat. Die Karte wird aus dem Spiel genommen.

**Wurde eine Karte zu Unrecht angezweifelt**, die Karte liegt also richtig, erhält der Spieler, der diese Karte gelegt hat, vom Herausforderer einen Chip. Alle Karten bleiben liegen und werden umgedreht, so dass wieder nur die Ortsnamen zu sehen sind.

Wer keinen Chip mehr hat, muss auch keinen abgeben. Der Gewinner darf sich einen Chip aus dem Vorrat nehmen.

Sollten nicht mehr genügend Chips vorhanden sein, tauscht man 5 Chips gegen eine Ortskarte, die bereits aus dem Spiel genommen wurde. Diese Ortskarte ist also bei der Schlusswertung 5 Chips wert.

## ZWISCHENWERTUNG

Reihum wird gespielt, bis die erste Intermezzokarte erscheint. Nun kommt es zu einer Zwischenwertung, bei der **alle Spieler** schätzen, wie viele Karten im aktuell ausliegenden Kartenkreuz **falsch** platziert sind. Jeder Spieler notiert geheim seine Zahl.

**Alle** ausliegenden Karten werden umgedreht und geprüft.

**Wichtig:** Die Überprüfung wird immer von der Startkarte aus begonnen. In allen vier Himmelsrichtungen wird Karte für Karte geprüft, ob sie geografisch an der richtigen Stelle liegt (s.o.).



Liegt eine Karte **falsch**, wird sie zur Seite gelegt. Die beiseite gelegten Karten werden gezählt. Jeder Spieler, der richtig geschätzt hat, erhält zwei Chips aus dem Vorrat.

Hat kein Spieler die richtige Zahl geschätzt, erhalten alle Spieler, die dem richtigen Resultat am nächsten kommen, einen Chip.

### Und weiter geht's

Alle ausliegenden Ortskarten, auch die Startkarte, werden aus dem Spiel genommen. Von den zu Spielbeginn beiseite gelegten Karten wird eine neue Startkarte gezogen und das Spiel wird reihum, wie oben beschrieben, fortgesetzt.

## SPIELENDE

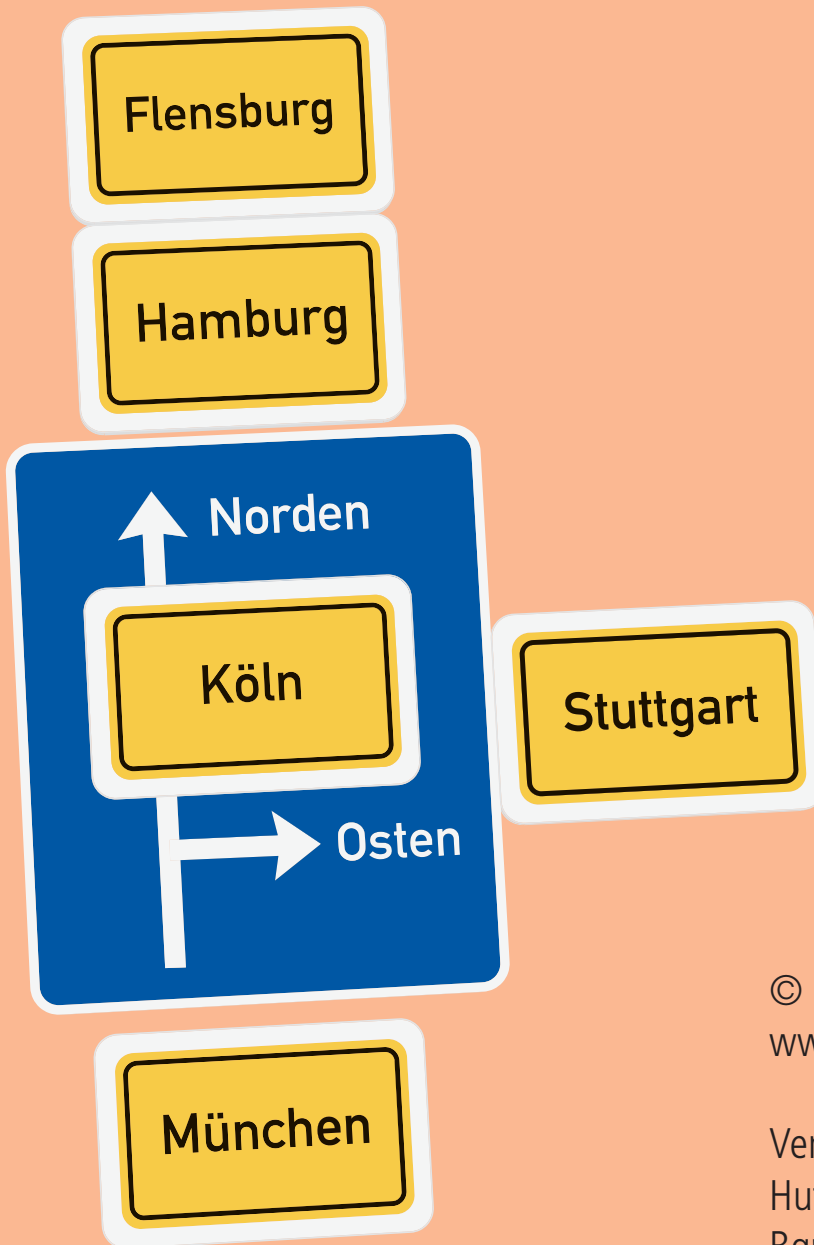
Sind alle (3 x 15) Karten des Stapels aufgebraucht, wird ein letztes Mal eine Zwischenwertung ausgeführt. Danach ist das Spiel beendet.

Der Spieler mit den meisten Chips ist Sieger.

**Tipp:** Wer das Spiel erst einmal kennen lernen möchte, oder wer mit Kindern spielt, die noch nicht so fit darin sind, die geografische Lage einiger Orte zu bestimmen, kann vor dem Spiel einen Teil der „schwierigen“ Ortskarten aussortieren.

Hinweis: Für „Ausgerechnet Buxtehude“ wurden aktuelle Zahlen zu Einwohnerzahl und Fläche der Orte verwendet. Da sich diese Zahlen kontinuierlich ändern, kann es im Vergleich zu einzelnen Quellen zu leichten Abweichungen kommen.





**GAMEMOB.DE**  
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNETMAGAZIN RUND UMS SPIEL

© 2005 HUCH & friends  
[www.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de)

Vertrieb:  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
D-89312 Günzburg

Autoren:  
Bernhard Lach, Uwe Rapp  
Illustration:  
Volker Maas

