

DEUTSCHLAND ENTDECKEN



ab 12 Jahren, für 2–6 Spieler



Available as download: Instructions in English, French, Italian and Spanish at www.hueber.de/sprachspiele or www.grubbeverlag.de/sprachspiele.

La règle du jeu, disponible en anglais, espagnol, français et italien, peut être téléchargée sur www.hueber.de/sprachspiele ou www.grubbeverlag.de/sprachspiele.

Le istruzioni del gioco in inglese, francese, italiano e spagnolo sono scaricabili dal sito www.hueber.de/sprachspiele oppure www.grubbeverlag.de/sprachspiele.

Disponible para descargar: Instrucciones del juego en inglés, francés, italiano y español en www.hueber.de/sprachspiele o bien www.grubbeverlag.de/sprachspiele.



IDEA AND GOAL OF THE GAME

Players move their gaming piece from city to city. The city cards provide the travel destination. Players need to answer travel questions in order to move along on the playing field and reach their destination. The player who has first traveled to five cities and collected five city cards, wins.

WHAT'S INCLUDED

1 game board | 6 gaming pieces | 6 destination pieces | 125 city cards | 169 travel cards | 6 wild cards

PREPARATION

Place the game board on the table; shuffle the city and travel cards and put them in two separate piles with the color side face up next to the game board.

Each player gets one gaming piece and one destination piece of the same color as well as one wild card.

The players place their gaming piece on the game board on a city field of their choice.

If you are playing this game for the first time, please read the editorial notes on page 3.

For players learning German: Have a dictionary or a digital resource ready. You may use both during the game — but only to look up vocabulary and not to research the answers to the questions of the game.

LET'S GO

1. DRAW A CITY CARD TO DETERMINE THE TRAVEL DESTINATION

The youngest player begins. He answers the question on the card at the top of the city card pile, which the player to his left reads out loud (attention: the back of the card should be covered with the palm of the reader's hand).

Correct answer: The player may move along the **number of fields** that corresponds to the **number of points** on the city card.

Wrong answer: The player **stays on the field** and it's the next player's turn.

Whether the answer was right or wrong: The city in question is the player's **first travel destination**. He places the card face up in front of him and places his **destination piece on this city**.

The next players also draw a city card and try to answer the question. This way, every player knows his first travel destination after the first round.

2. ANSWER TRAVEL QUESTIONS TO REACH THE TRAVEL DESTINATION

After all players have a city card, they now have to answer **travel questions**. The player to the left of the player whose turn it is draws a card and reads it out loud. **Players learning German** choose whether they want to answer the **first, second or third question**. **Native German speakers** choose between the **first and second question** (the third is always a German language question).

Correct answer: The player may **move the number of fields** that corresponds to the number of points on the travel card. When he reaches his travel destination, he draws a new city card and tries to answer the question. He places his destination piece on the new travel destination and keeps the city card of the city he has just reached.

Wrong answer: **Another player can answer the question** (except for the player who has read it out). If more than one player wants to answer, the player whose turn it is chooses who may answer. If that player **answers correctly, both can move along**. If he **answers incorrectly, both stay in place**.

EVENT CARDS

Hidden in the pile of travel question cards are some cards with surprising events. The player who draws an event card, **follows the instructions on the card**.

WILD CARDS

If a player **answers a travel question incorrectly**, he may choose to apply his wild card. He may move along the number of fields indicated on the bottom right of the question card. Alternatively, he may use the wild card to stop another player by placing that player's gaming piece at will on any field of the game board. **The wild cards are taken from the game after they have been used.**

END OF THE GAME

The player who **travels first to 5 cities and collects 5 city cards wins**. The other players can decide whether to continue the game for the next placings.

VARIATIONS

For advanced players: The level of difficulty can be increased by not reading the three possible answers to each question.

Players can decide before the game if a player gets a **second chance** when he answers the city questions incorrectly. In this case they are asked about information from the back of the card. When asked about **area, altitude or population**, the player must only know an **approximate number** (we suggest a variable of 10-20 percent).

EDITORIAL NOTES

The **number of points on the cards** show the most fields a player may move. If he needs fewer points to reach his travel destination, he can forfeit the rest of the points.

Players may not share a field. The player needs to make a detour or wait until the field is free again. It is possible to move past other gaming pieces.

If the player draws a **city card** of the city where his **gaming piece already sits**, he must draw a new card.

There are more than 2000 beautiful and interesting cities in Germany. Unfortunately, for technical reasons, we couldn't select all interesting cities for the game board.



PRINCIPE ET BUT DU JEU

Les joueurs déplacent leur pion de ville en ville. Les cartes « ville » fixent la destination. Il faut répondre aux questions « voyage » pour progresser sur le plateau de jeu et ainsi parvenir à destination. Le gagnant est le premier joueur qui s'est rendu dans 5 villes et détient donc 5 cartes « ville ».

COMPOSITION DU JEU

1 plateau de jeu | 6 pions personnages | 6 pions de destination | 125 cartes « ville » | 169 cartes « voyage » | 6 jokers

MISE EN PLACE DU JEU

Mettre le plateau de jeu au centre de la table. Battre les cartes « ville » et les cartes « voyage » ; poser les deux tas de cartes, versos visibles, à côté du plateau de jeu.

Chaque joueur reçoit : un pion personnage et un pion de destination de couleur identique ainsi qu'un joker.

Les joueurs placent leur pion personnage sur une ville quelconque du plateau de jeu.

Lors de la toute première partie, lire la rubrique « Le mot de l'éditeur » (p. 4).

Pour les apprenants d'allemand : prévoir un dictionnaire (ou une ressource numérique) consultable à tout moment – pour vérifier le sens d'un mot, pas pour chercher la réponse aux questions bien sûr.

COMMENCER À JOUER

1. TIRER UNE CARTE « VILLE » POUR DÉTERMINER LA DESTINATION

Le joueur le plus jeune commence. Il répond à la question de la carte se trouvant sur le dessus du tas de cartes « ville », question lue par le joueur assis à sa gauche (attention : tenir la carte de façon à en masquer le verso).

Bonne réponse : il **avance du nombre de points** mentionné sur la carte « ville » (chaque ville du plateau de jeu compte pour un point).

Mauvaise réponse : il **reste où il est** et c'est au tour du joueur suivant.

Que la réponse soit bonne ou mauvaise : la ville, objet de la question, est sa **première destination**. Il dépose la carte, recto visible, devant lui et place son **pion de destination sur cette ville**.

Les autres joueurs tirent eux aussi une carte « ville » et répondent à la question. Ainsi, à la fin du premier tour, chaque joueur connaît sa première destination.

2. RÉPONDRE AUX QUESTIONS « VOYAGE » POUR PARVENIR À DESTINATION

Une fois que tous les joueurs ont une carte « ville », ils doivent répondre à des **questions « voyage »**. Les cartes « voyage » sont tirées et lues à voix haute par le joueur assis à la gauche du joueur dont c'est le tour. Les **apprenants d'allemand** choisissent de répondre à la **1^{ère}, 2^e ou 3^e** question. Les **locuteurs natifs** optent pour la **1^{ère} ou la 2^e** question (la troisième est toujours une question de langue allemande).

Bonne réponse : le joueur **avance du nombre de points** mentionné sur la carte « voyage ». Quand il parvient à destination, il tire aussitôt une nouvelle carte « ville » et répond à la question. Il place alors son pion sur sa nouvelle destination et garde la carte « ville » de celle qu'il vient d'atteindre.

Mauvaise réponse : un **autre joueur peut répondre à la question** (pas celui qui la pose, bien sûr). Si plusieurs joueurs souhaitent répondre, le joueur dont c'est le tour désigne celui qui répondra. Si ce dernier donne la **bonne réponse, tous deux avancent**. S'il donne une **mauvaise réponse, tous deux restent où ils sont**.

CARTES « ÉVÉNEMENT »

Le tas de cartes « voyage » contient aussi quelques cartes annonçant des événements imprévus. Le joueur, qui tire **une telle carte, en suit les consignes**.

JOKERS

En cas de **mauvaise réponse à une question « voyage »**, un joueur peut utiliser son joker. Il avance alors du nombre de points indiqué en bas à droite de la carte où figurent les questions. À la place, il peut aussi ralentir la progression d'un autre joueur en plaçant le pion de ce dernier sur une ville quelconque du plateau de jeu. **Les jokers utilisés sont retirés du jeu**.

FIN DE PARTIE

Le **gagnant** est le premier joueur à s'être rendu dans **5 villes** et donc à **détenir 5 cartes « ville »**. Les autres joueurs décident ou non de continuer la partie pour connaître leur rang de classement.

VARIANTES

Pour les joueurs de niveau avancé : on peut « corser » la difficulté en ne lisant pas à voix haute les trois réponses proposées pour chacune des questions posées.

Avant de commencer une partie, les joueurs peuvent convenir de donner une **seconde chance** en cas de mauvaise réponse à la question d'une carte « ville ». Dans ce cas, une question relative à l'une des informations figurant au verso de la carte est posée. Quand la question concerne la **superficie, l'altitude** ou le **nombre d'habitants**, le joueur a droit à une **marge d'erreur** (disons de 10 à 20 %).

LE MOT DE L'ÉDITEUR

Le **nombre de points mentionné sur les cartes** correspond au nombre maximal de villes dont le joueur a le droit d'avancer. S'il lui en faut moins pour parvenir à destination, les points en trop sont perdus.

Le joueur **ne peut poser son pion sur une ville où se trouve déjà le pion personnage ou de destination d'un autre joueur**. Il doit faire un détour ou attendre que l'emplacement se libère. Mais dépasser d'autres pions personnages est autorisé.

Si le joueur tire la **carte de la ville** sur laquelle son pion personnage se trouve déjà, il tire une nouvelle carte.

L'Allemagne compte plus de 2 000 villes. Pour des raisons techniques, nous avons dû faire un choix et n'avons donc pu faire figurer sur le plateau de jeu toutes les villes qui l'auraient mérité.



SCOPO DEL GIOCO

I giocatori avanzano di città in città con le loro pedine. Le carte delle città indicano la meta. Per avanzare sul tabellone e raggiungere la meta bisogna rispondere a delle domande di viaggio. Vince chi per primo visita 5 città e raccoglie quindi 5 carte delle città.

MATERIALE DA GIOCO

1 tabellone da gioco | 6 pedine | 6 segnalini della meta | 125 carte delle città | 169 carte di viaggio | 6 jolly

PREPARAZIONE

Mettere il tabellone al centro del tavolo; mescolare le carte delle città e quelle di viaggio e appoggiare i due diversi mazzi, con il lato colorato rivolto verso l'alto, accanto al tabellone.

Ogni giocatore riceve: 1 pedina, 1 segnalino della meta dello stesso colore e 1 jolly.

I giocatori posizionano la loro pedina sulla casella di una città a piacere.

Leggere la "Nota redazionale" a pag. 6 prima di giocare per la prima volta.

Per chi sta imparando il tedesco: tenere a disposizione un dizionario o un ausilio digitale di cui servirsi durante il gioco. Si possono usare entrambi solo per consultare vocaboli, non per cercare la risposta alle domande.

SI COMINCIA!

1. PESCARE LA CARTA DI UNA CITTÀ PER STABILIRE LA META

Comincia il giocatore più giovane: deve rispondere alla domanda, che il giocatore alla sua sinistra leggerà ad alta voce, sulla carta della città in cima al mazzo (attenzione: il retro della carta va coperto con il palmo della mano).

Risposta giusta: il giocatore può **avanzare di tante caselle** quanto indicato dal **punteggio** sulla carta.

Risposta sbagliata: il giocatore **rimane al suo posto** e la mano passa al prossimo giocatore.

Risposta giusta o sbagliata: in ogni caso la città sulla carta diventa **la sua prima meta**. Il giocatore scopre davanti a sé la carta e pone il suo **segnalino su questa città**.

Anche i giocatori successivi pescano la carta di una città e rispondono alla domanda. In questo modo, alla fine del primo turno, ogni giocatore conosce la sua meta.

2. RISPONDERE ALLE DOMANDE DI VIAGGIO PER ARRIVARE ALLA META

Quando tutti i giocatori hanno la carta di una città, devono rispondere alle **domande di viaggio**. Le carte di viaggio vengono pescate e lette a voce alta dal giocatore alla sinistra di chi ha la mano. **Chi sta imparando il tedesco** può decidere se rispondere **alla prima, alla seconda o alla terza domanda**. I **madrelingua tedeschi** possono scegliere tra **la prima e la seconda domanda** (la terza domanda riguarda sempre la lingua tedesca).

Risposta giusta: il giocatore può **avanzare di tante caselle** quanto indicato dal **punteggio** sulla carta. Se raggiunge la sua meta, può pescare subito la carta di una nuova città e rispondere alla domanda. Mette il suo segnalino sulla nuova meta e conserva la carta della città che ha appena raggiunto.

Risposta sbagliata: **un altro giocatore può rispondere alla domanda** (a parte, ovviamente, chi l'ha letta). Se diversi giocatori vogliono rispondere, è il giocatore che ha la mano a decidere chi di loro deve rispondere. In caso di **risposta giusta tutti e due i giocatori possono avanzare**. In caso di **risposta sbagliata** restano **fermi entrambi**.

CARTE DEGLI EVENTI

Nel mazzo con le carte di viaggio sono nascoste alcune carte con degli eventi a sorpresa. Il giocatore che pesca una di queste carte **esegue l'istruzione contenuta su di essa**.

JOLLY

Se un giocatore dà una **risposta sbagliata a una domanda di viaggio**, può impiegare il suo jolly. Può quindi avanzare di tante caselle quanto indicato in basso a destra sulla carta con la domanda. In alternativa può però anche “frenare” un altro giocatore, spostando la sua pedina su una casella a piacere del tabellone. **Una volta utilizzati, i jolly vengono ritirati dal gioco.**

CONCLUSIONE DEL GIOCO

Vince il giocatore che per primo visita **5 città** e quindi **racoglie 5 carte delle città**. Gli altri giocatori decidono se continuare il gioco per stabilire gli ulteriori piazzamenti.

VARIANTI

Per giocatori progrediti: si può aumentare la difficoltà del gioco evitando di leggere a ogni domanda le tre possibili risposte.

Prima di iniziare il gioco si può stabilire che, in caso di risposta sbagliata alla domanda su una città, i giocatori abbiano **una seconda chance**. In questo caso va chiesta una delle informazioni sul lato posteriore della carta. **Se la domanda riguarda la superficie, l'altitudine o la popolazione**, è sufficiente che il giocatore dia una **risposta approssimativa** (proponiamo un limite di tolleranza del 10 o 20 per cento).

NOTA REDAZIONALE

I **punteggi sulle carte** indicano di quante caselle può avanzare il giocatore. Se bastano meno caselle per raggiungere la meta, i punti rimanenti vanno persi.

Un giocatore **non può entrare in una casella in cui si trova la pedina o il segnalino di un altro giocatore**. Deve fare una deviazione o aspettare che la casella si liberi. È tuttavia possibile superare altre pedine.

Se un giocatore pesca la **carta della città** su cui **si trova già la sua pedina**, deve pescare una nuova carta.

In Germania ci sono più di 2000 città. Per non complicare troppo il gioco si è dovuto fare una scelta e non si sono potute presentare sul tabellone tutte le città belle e interessanti che ci sono da vedere.



IDEA Y OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores van de ciudad en ciudad con sus fichas. Las tarjetas de las ciudades indican el destino del viaje. Para avanzar sobre el tablero y con ello alcanzar el destino del viaje, deben responderse las preguntas del viaje. El jugador que ha viajado por 5 ciudades y ha logrado reunir 5 tarjetas de ciudad es el ganador.

MATERIAL DEL JUEGO

1 tablero | 6 fichas | 6 fichas de destino | 125 tarjetas de ciudad | 169 tarjetas de viaje | 6 comodines

PREPARACIÓN

Colocar el tablero en medio de la mesa; barajar las tarjetas de las ciudades y de viaje y colocarlas en barajas separadas con la parte coloreada hacia arriba y al lado del tablero.

Cada jugador recibe: 1 ficha y 1 ficha destino del mismo color y 1 comodín.

Los jugadores colocan su ficha en la casilla de la ciudad que quieran del tablero.

En caso de jugar por primera vez, por favor tener en cuenta las indicaciones de la redacción en la página 8.

Para los aprendientes de alemán: Preparar un diccionario en papel o digital. Pueden usarse los dos recursos durante el juego, pero solo para comprobar palabras; no para buscar la respuesta a las preguntas.

COMIENZO DEL JUEGO

1. SACAR UNA TARJETA DE CIUDAD PARA SABER EL DESTINO DEL VIAJE

Empieza el jugador más joven. Él contesta la pregunta que está en la primera tarjeta de la baraja de tarjetas de ciudad. El jugador a su izquierda le lee la pregunta (atención: tapar la parte de atrás de la tarjeta con la mano).

Respuesta correcta: Puede avanzar según el **número de puntos** en la tarjeta de ciudad.

Respuesta incorrecta: **No puede avanzar** y le toca al siguiente jugador.

Tanto si es una respuesta correcta o no: La ciudad por la que se pregunta es su **primer destino**. El jugador coloca su tarjeta a la vista de todos y coloca **la ficha destino en esta ciudad**.

Los siguientes jugadores también sacan una tarjeta de ciudad y responden la pregunta. De esta manera, después de la primera ronda todos los jugadores conocen su primer destino.

2. RESPONDER A LAS PREGUNTAS DE VIAJE PARA LLEGAR AL DESTINO

Después de que todos los jugadores han obtenido una tarjeta de ciudad, tienen que responder a las **preguntas de viaje**. El vecino a la izquierda del jugador al que le toque saca las tarjetas de viaje y se las lee. Los **aprendientes de alemán** eligen si quieren responder a la **primera**, la **segunda** o la **tercera** pregunta. Los nativos de alemán escogen la primera o la segunda pregunta (la tercera es siempre una pregunta sobre la lengua alemana).

Pregunta correcta: El jugador **puede continuar** según los **puntos** de la tarjeta. Si logra llegar a su destino, saca luego una nueva tarjeta de ciudad y responde a la pregunta. Coloca su ficha de destino en el siguiente destino de viaje y se queda con la tarjeta de la ciudad a la que ha llegado.

Pregunta incorrecta: **Otro jugador puede responder a la pregunta** (excepto el que lee la pregunta en voz alta). Si más de un jugador quiere responder, el jugador al que le toca decide quién puede responder. En caso de que la **respuesta sea correcta, continúan los dos**. En caso de que sea **incorrecta**, deben **esperar un turno**.

TARJETA DE SUCESOS

Dentro de la baraja de las preguntas de viaje se han escondido algunas tarjetas con acontecimientos sorprendentes. El jugador que saque una de estas tarjetas **llevará a cabo las instrucciones en la tarjeta**.

COMODÍN

Si un jugador da una **respuesta falsa a una pregunta de viaje**, puede utilizar su comodín. Puede avanzar tantas casillas como esté indicado en la tarjeta abajo a la derecha. Otra opción es “frenar” a otro jugador, colocando su ficha en cualquier casilla del tablero. **Los comodines se retiran del juego después de su uso.**

FIN DEL JUEGO

El primer jugador que ha viajado por **5 ciudades** y **ha podido reunir 5 tarjetas de ciudad** es el ganador. Los demás jugadores deciden si siguen jugando para lograr sus destinos.

VARIACIONES

Para los jugadores avanzados: Se puede aumentar el grado de dificultad no leyendo las tres propuestas de respuesta para cada pregunta.

Antes de empezar el juego se puede establecer la norma de que si un jugador no responde bien a una pregunta, pueda tener **otra oportunidad**. En este caso se le pregunta una de las informaciones de la parte

trasera. Si la pregunta es sobre la superficie, la **altura** o el **número de habitantes**, el jugador solo tiene que decir un **número aproximado** (recomendamos una desviación de un 10 hasta 20 por ciento).

INTRUCCIONES DE LA REDACCIÓN

Los **puntos de las tarjetas** indican las casillas que puede avanzar el jugador. En caso de que necesite menos puntos para llegar a su destino, utilizará solo los puntos que necesite.

El jugador **no puede avanzar en ninguna casilla en la que esté la ficha o la ficha de destino de otro jugador**. Tiene que dar un rodeo o esperar hasta que la casilla esté libre. Está permitido, sin embargo, pasar por delante de otras fichas.

Si el jugador saca la **tarjeta de la ciudad** en la que **ya está con su ficha**, saca otra tarjeta de la baraja.

En Alemania hay aproximadamente 2000 ciudades. Por razones técnicas del juego tuvimos que hacer una selección y no pudimos, por desgracia, poner todas las bonitas e interesantes ciudades que hay en Alemania en el tablero.

Alle Rechte vorbehalten

© 2016 Grubbe Media GmbH
Manzostr. 14, 80997 München

www.grubbeverlag.de

Redaktion: Gerhard Grubbe, Claudia Hellmann,
Dr. Reinhard Pietsch, Stefan Wilfert

Übersetzungen: Claudia Hellmann (E), Marie-Odile Buchschmid (FR),
Valerio Vial (IT), Montserrat Varela (ES)

Grafische Gestaltung: agenten.und.freunde, München
www.a-u-f.de | Martina Dobrindt

SPIELEND EINE STADT ENTDECKEN UND DIE SPRACHE LERNEN!

A WEEKEND IN **LONDON**
UN WEEK-END À **PARIS**
UN FIN DE SEMANA EN **MADRID**
EIN WOCHENENDE IN **BERLIN**
UN FINE SETTIMANA A **ROMA**
A WEEKEND IN **NEW YORK**



MIT ANLEITUNG
IN 11 SPRACHEN
FÜR DEUTSCH-
LERNENDE UND
MÜTTERSPRACHLER

