

# LÄNDER KENNER

Ein GEOGRAPHIESPIEL um  
ZUGEHÖRIGKEITEN UND KENNGRÖSSEN

Für 2–6 Spieler ab 10 Jahren

## **Autor**

Michael Feldkötter

## **Inhalt**

- ▶ 192 Länder-Karten (alle UN-Mitgliedstaaten)
- ▶ 13 Kategorie-Karten
  - 5 Kontinent-Karten (Afrika, Amerika, Europa, Asien, Australien und Ozeanien)
  - 4 Klimazonen-Karten (Tropische Zone, Subtropische Zone, Gemäßigte Zone, Kalte Zone)
  - 4 Strukturdaten-Karten (Fläche, Einwohner, BIP/Kopf in PPP, Grad der menschlichen Entwicklung)
- ▶ 100 Chips (50 blaue, 30 gelbe und 20 rote)

## Die Länder-Karten

Auf der Vorderseite der Länder-Karten befindet sich der Ländername, darunter ist die Flagge des Landes abgebildet.



Auf der Rückseite / Datenseite der Länder-Karten befinden sich:

- ▶ der Ländername (die Farben verweisen auf den Kontinent, zu dem das Land gehört)
  - Afrika: braun
  - Amerika: blau
  - Asien: gelb
  - Australien und Ozeanien: rot
  - Europa: grün
- ▶ eine Klimazonen-Zuordnung (die Farbkästchen geben die Klimazone(n) an, in der/denen das Land liegt):
  - Kalte Zone: blau
  - Gemäßigte Zone: oliv
  - Subtropische Zone: orange
  - Tropische Zone: grün
- ▶ Strukturdaten des Landes:
  - Fläche: [km<sup>2</sup>]
  - Einwohner
  - BIP/Kopf in PPP: [US-\$]
  - Grad der menschlichen
  - Entwicklung: [HDI]

## **Zur Information**

BIP/Kopf in PPP: Das Bruttoinlandsprodukt pro Kopf gibt den Wert aller Güter und Dienstleistungen an, die in einem Land pro Jahr pro Person erwirtschaftet werden. Die Einheit PPP steht für „Purchasing Power Parities“, zu deutsch „Kaufkraftparitäten“. Dieser Wert gewichtet das BIP gemäß der jeweiligen lokalen Lebenshaltungskosten.

Menschliche Entwicklung: Der Grad der menschlichen Entwicklung wird angegeben durch den Human Development Index (HDI). Dieser Indikator bezieht die drei Größen Lebenserwartung, Bildungsniveau und Lebensstandard ein und zeigt an, wie gut die Menschen in einem Land leben.

# 1) Das Zuordnungsspiel

## **Spielziel**

Länder sollen Kontinenten oder Klimazonen zugeordnet werden.

## **Spielvorbereitung**

Die Spieler entscheiden sich, mit welchen Kategorie-Karten sie spielen wollen. Entsprechend werden entweder die Klimazonen-Karten oder die Kontinent-Karten in einer Reihe nebeneinander ausgelegt.

Die Anzahl der Länder-Karten kann gemäß der geplanten Spieldauer frei gewählt werden. Die Länder-Karten werden gemischt und mit der Vorderseite nach oben auf einen Stapel gelegt. Jeder Spieler erhält drei blaue Chips aus dem allgemeinen Vorrat.

## **Spielverlauf**

Der Spieler, der zuletzt im Ausland war, beginnt. Er nimmt die oberste Länder-Karte vom Stapel und legt sie, ohne auf die Datenseite zu schauen, unter die seines Erachtens richtige Kategorie-Karte an. Anschließend wird die Karte umgedreht und die Platzierung überprüft und ggf. korrigiert. Hat der Spieler die Länder-Karte an die richtige Stelle gelegt, erhält er einen Punkt (blauen Chip).

*Achtung:* Beim Anlegen der Länder-Karten kann es mehrere richtige Möglichkeiten geben (*Beispiel: Russland erstreckt sich sowohl über Europa als auch über Asien; die USA erstrecken sich über drei Klimazonen*).

## **Variante**

Nachdem ein Spieler seine Länder-Karte platziert hat, können die Mitspieler mit der Hand auf den Tisch klopfen, wenn sie der Meinung sind, dass die Platzierung falsch ist. Der Spieler, der als Erster geklopft hat, darf eine alternative Platzierung vorschlagen. Erst danach wird die Länder-Karte umgedreht und die Platzierung überprüft. Ist die Platzierung des Spielers, der geklopft hat, richtig, erhält er einen Punkt (blauen Chip) von dem Spieler, der die Länder-Karte zuerst platziert hat. Ist die Platzierung des Spielers, der an der Reihe ist, richtig, erhält er einen Punkt (blauen Chip) von dem Mitspieler, der geklopft hat. Sind beide Platzierungen falsch, muss der Spieler, der geklopft hat, einen Punkt (blauen Chip) in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Wenn kein Mitspieler klopft, wird die Platzierung dennoch überprüft. Liegt die Länder-Karte richtig, erhält der Spieler einen Punkt (blauen Chip).

Nun ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe und verfährt so wie beschrieben.

Die aufgedeckten Länder-Karten bleiben im weiteren Verlauf des Spiels mit der Datenseite nach oben auf der Spielfläche liegen. Wird mit einer großen Anzahl von Länder-Karten gespielt, können die Spieler während des Spiels die bereits aufgedeckten Länder-Karten ganz oder teilweise abräumen, um Platz für neue zu schaffen.

## Beispiel:

Kalte Zone

Gemäßigte Zone

Subtropische Zone

Tropische Zone

### USA



Fläche [km <sup>2</sup> ]	9.826.630
Einwohner	301.139.947
BIP/Kopf in PPP [US-\$]	44.000
Grad der menschlichen Entwicklung [HDI]	0,948

### Deutschland



Fläche [km <sup>2</sup> ]	357.021
Einwohner	82.400.996
BIP/Kopf in PPP [US-\$]	31.900
Grad der menschlichen Entwicklung [HDI]	0,932

### Marokko



Fläche [km <sup>2</sup> ]	446.550
Einwohner	33.757.175
BIP/Kopf in PPP [US-\$]	4.600
Grad der menschlichen Entwicklung [HDI]	0,640

### Kenia



Fläche [km <sup>2</sup> ]	582.650
Einwohner	36.913.721
BIP/Kopf in PPP [US-\$]	1.200
Grad der menschlichen Entwicklung [HDI]	0,491

### Niederlande



Fläche [km <sup>2</sup> ]	41.526
Einwohner	16.570.613
BIP/Kopf in PPP [US-\$]	32.100
Grad der menschlichen Entwicklung [HDI]	0,947

### Belgien



Fläche [km <sup>2</sup> ]	30.528
Einwohner	10.392.226
BIP/Kopf in PPP [US-\$]	33.000
Grad der menschlichen Entwicklung [HDI]	0,945

Spanien



Der Spieler möchte die Länder-Karte „Spanien“ der Klimazone „Subtropische Zone“ zuordnen. Entsprechend legt er „Spanien“ an die bereits in der Kategorie liegende Länder-Karte an.

## Spielende

Gewinner ist, wer am Ende die meisten Punkte hat.

## 2) Rangfolgen bilden

### **Spielziel**

Länder sollen entsprechend ihrer Strukturdaten in Rangfolgen gebracht werden.

### **Spielvorbereitung**

Die Kategorie-Karten – Fläche, Einwohner, BIP/Kopf in PPP, Grad der menschlichen Entwicklung – werden nebeneinander in einer Reihe ausgelegt. Die Anzahl der Länder-Karten kann gemäß der geplanten Spieldauer frei gewählt werden. Die Länder-Karten werden gemischt. Acht Länder-Karten werden mit der Datenseite nach oben unter den entsprechenden Kategorie-Karten angelegt (jeweils zwei pro Kategorie). Die restlichen Länder-Karten werden mit der Vorderseite nach oben auf einen Stapel gelegt.

### **Spielverlauf**

Der Spieler, der zuletzt im Ausland war, beginnt und nimmt die oberste Länder-Karte vom Stapel. Ohne auf die Datenseite zu sehen sucht er sich eine Kategorie aus, in die er die Karte einfügen möchte (z. B. Fläche). Entsprechend seiner Einschätzung fügt er die Karte an die richtige Stelle innerhalb der bestehenden Reihe ein.

**Alternativ:** Ein Spieler muss seine gerade gezogene Länder-Karte stets in diejenige Kategorie einsortieren, die der links von ihm sitzende Mitspieler vorgibt.

## Beispiel:

Fläche [km<sup>2</sup>]

Einwohner

BIP/Kopf  
in PPP [US-\$]

Grad  
der menschlichen  
Entwicklung  
[HDI]

### Russische Föderation

■■■■

Fläche [km<sup>2</sup>] 17.075.200  
Einwohner 141.377.752  
BIP/Kopf in PPP [US-\$] 12.200  
Grad der menschlichen  
Entwicklung [HDI] 0,797

### China

■■■■

Fläche [km<sup>2</sup>] 9.596.960  
Einwohner 1.321.851.888  
BIP/Kopf in PPP [US-\$] 7.700  
Grad der menschlichen  
Entwicklung [HDI] 0,768

### USA

■■■■

Fläche [km<sup>2</sup>] 9.826.630  
Einwohner 301.139.947  
BIP/Kopf in PPP [US-\$] 44.000  
Grad der menschlichen  
Entwicklung [HDI] 0,948

### Norwegen

■■■■

Fläche [km<sup>2</sup>] 323.802  
Einwohner 4.627.926  
BIP/Kopf in PPP [US-\$] 46.300  
Grad der menschlichen  
Entwicklung [HDI] 0,965

### Deutschland



### Italien

■■■■

Fläche [km<sup>2</sup>] 301.230  
Einwohner 58.147.733  
BIP/Kopf in PPP [US-\$] 30.200  
Grad der menschlichen  
Entwicklung [HDI] 0,940

### Libyen

■■■■

Fläche [km<sup>2</sup>] 1.759.540  
Einwohner 6.036.914  
BIP/Kopf in PPP [US-\$] 12.300  
Grad der menschlichen  
Entwicklung [HDI] 0,798

### Griechenland

■■■■

Fläche [km<sup>2</sup>] 131.940  
Einwohner 10.706.290  
BIP/Kopf in PPP [US-\$] 24.000  
Grad der menschlichen  
Entwicklung [HDI] 0,921

### Österreich

■■■■

Fläche [km<sup>2</sup>] 83.870  
Einwohner 8.199.783  
BIP/Kopf in PPP [US-\$] 34.600  
Grad der menschlichen  
Entwicklung [HDI] 0,944

### Jamaika

■■■■

Fläche [km<sup>2</sup>] 10.991  
Einwohner 2.780.132  
BIP/Kopf in PPP [US-\$] 4.600  
Grad der menschlichen  
Entwicklung [HDI] 0,725

Der Spieler möchte die Länder-Karte „Deutschland“ in die Kategorie „Fläche“ einsortieren. Dort liegen bereits die Karten Russland und Österreich. Der Spieler entschließt sich, seine Länder-Karte zwischen Russland und Österreich zu platzieren.

Ist die Länder-Karte platziert, wird sie umgedreht, ihre Platzierung überprüft und ggf. korrigiert. Hat der Spieler die Länder-Karte an die richtige Stelle gelegt, erhält er einen Punkt (blauen Chip).

Nun ist der im Uhrzeigersinn folgende Spieler an der Reihe. Liegen acht Karten in einer Kategorie, werden die Karten abgeräumt und nehmen nicht mehr am Spiel teil. Es werden zwei Länder-Karten vom Stapel gezogen und mit der Datenseite nach oben in der richtigen Reihenfolge in der freigeräumten Kategorie angelegt.

### **Variante**

Nachdem ein Spieler seine Länder-Karte platziert hat, können die Mitspieler mit der Hand auf den Tisch klopfen, wenn sie der Meinung sind, dass die Platzierung falsch ist. Der Spieler, der als Erster geklopft hat, darf eine alternative Platzierung in derselben Kategorie vorschlagen. Erst danach wird die Länder-Karte umgedreht und die Platzierung überprüft. Ist die Platzierung des Spielers, der geklopft hat, richtig, erhält er einen Punkt (blauen Chip) von dem Spieler, der die Länder-Karte zuerst platziert hat. Ist die Platzierung des Spielers, der an der Reihe ist, richtig, erhält er einen Punkt (blauen Chip) von dem Mitspieler, der geklopft hat. Sind beide Platzierungen falsch, muss der Spieler, der geklopft hat, einen Punkt (blauen Chip) in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.

Wenn kein Mitspieler klopft, wird die Platzierung dennoch überprüft. Liegt die Länder-Karte richtig, erhält der Spieler einen Punkt (blauen Chip).

Nun ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe und verfährt so wie beschrieben.

**Spielende:**

Gewinner ist, wer am Ende die meisten Punkte hat.

Quellen:

Fläche, Bevölkerung und BIP/Kopf: The World Factbook (CIA);  
Menschliche Entwicklung: Human Development Report 2006  
(United Nations); Titel (Globus): Szarka Gyula/wikimedia.commons