



TYPISCH? DEUTSCH?!

DAS KAYA SPIEL
SPIELREGEL



INHALT

- 1 Spielplan
- 260 Länderkarten
- 5 Spielerleisten
- 5 Spielfiguren mit Standfüßen
- 5 Punktesteine
- 48 Länderplättchen (3 pro Bundesland)
- 16 Bonusplättchen (4 x 4 verschiedene)
- 15 Antwortplättchen (je A, B und C in den 5 Spielerfarben)
- 1 Würfel



Was guckst du?

Nicht genug Mitspieler? Na, dann hol doch deine Brüder! - Reist ihr als Kaya, Hakan, Francesco, Ranjid oder Olga kreuz und quer durch deutsche Land. Erfahrt ihr krass viel über Deutschland und sammelt ihr konkret Punkte! Guckst du weita! Beantwortet ihr Fragen in den verschiedenen Bundesländern und führt ihr Aktionen aus! Dafür gibt's die Punkte. Wer zuerst 40 erreicht, gewinnt. - Is klar, oder was?!

SPIELVORBEREITUNGEN

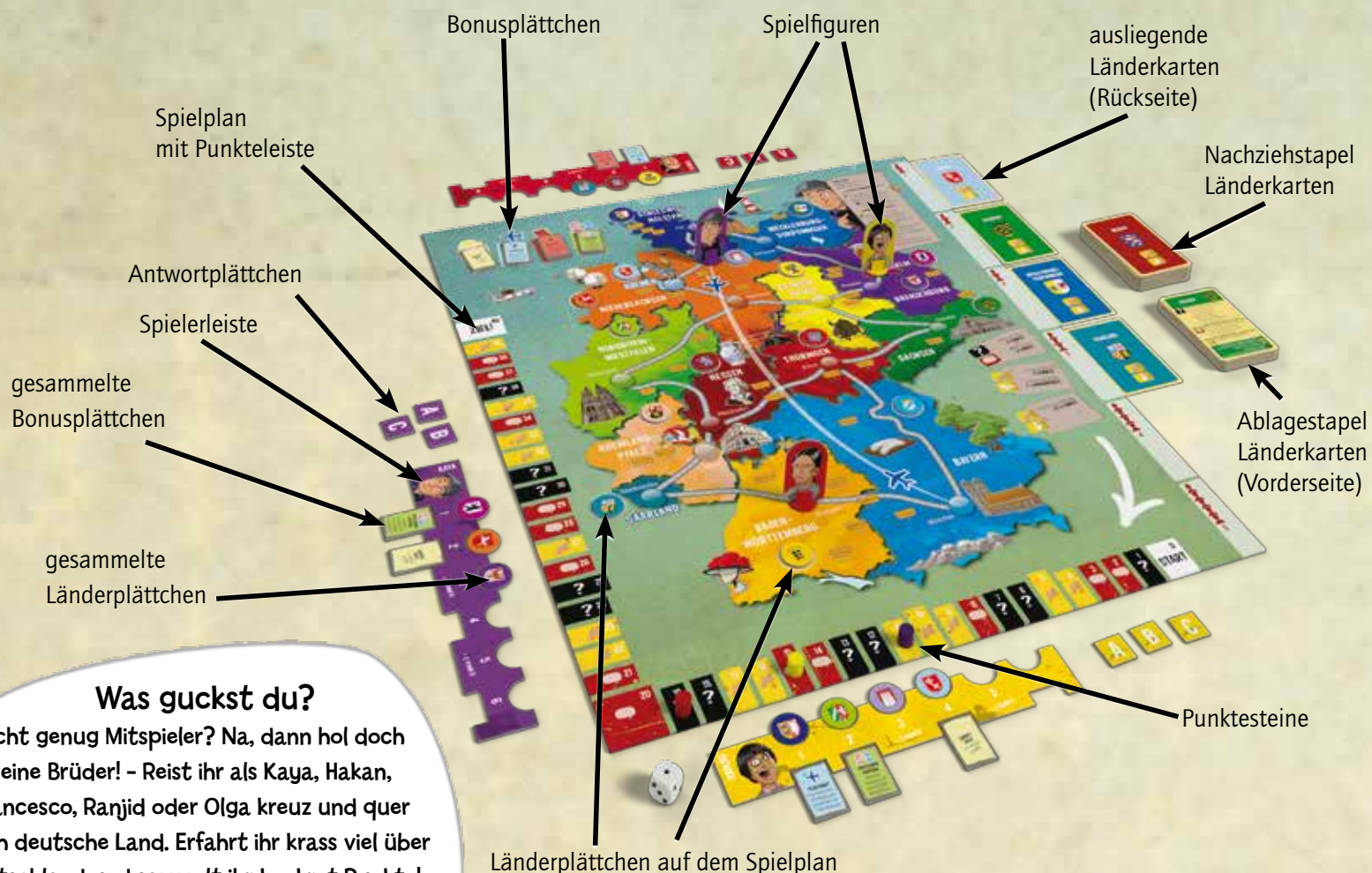
Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.

Jeder nimmt sich in seiner **Spielerfarbe**:

- **1 Spielerleiste.** Diese legt ihr vor euch ab.
- **1 Spielfigur.** Diese stellt ihr auf eine Landeshauptstadt in ein Bundesland eurer Wahl. Vor dem ersten Spiel müsst ihr die Spielfiguren vorsichtig in die Standfüße stecken.
- **3 Antwortplättchen** (1x A, 1x B, 1x C).
- **1 Punktestein.** Diesen stellt ihr auf Feld 0 der Punkteleiste auf dem Spielplan (siehe Abbildung).

Auf jedes Bundesland kommen die dazugehörigen **Länderplättchen**:

- bei 2 Spielern 1 Länderplättchen,
- bei 3 Spielern 2 Länderplättchen und
- bei 4 und 5 Spielern 3 Länderplättchen pro Bundesland.



Länderplättchen auf dem Spielplan

Legt die **Bonusplättchen** auf der gekennzeichneten Fläche oben links auf dem Spielplan bereit. Ihr benötigt von jeder Farbe so viele Plättchen, wie Spieler mitspielen. Die restlichen Bonusplättchen kommen zurück in die Schachtel. Spielt ihr zu fünft, legt ihr alle Plättchen aus, also eins weniger als Spieler am Spiel teilnehmen.

Mischt die **Länderkarten** und teilt an jeden Spieler 2 Länderkarten im Uhrzeigersinn aus. Achtet darauf, dass die Rückseite der Länderkarten (Länderwappen groß in der Mitte) nach oben zeigt.

Achtung! Ihr dürft die Kartentexte auf der Vorderseite noch nicht lesen!

Von den restlichen Länderkarten legt ihr eine bestimmte Anzahl verdeckt (mit der Rückseite nach oben) rechts an den Spielplan an, und zwar immer eine Länderkarte mehr, als es Mitspieler gibt:

- bei 2 Spielern 3 Länderkarten
- bei 3 Spielern 4 Länderkarten etc.

Legt die übrigen Länderkarten als verdeckten Nachziehstapel neben den Spielplan.

Wichtig: Legt die beiden Länderkarten, die ihr erhalten habt, ebenso wie alle weiteren Länderkarten, die ihr im Spielverlauf erhaltet, verdeckt vor euch auf den Tisch. Dreht die Länderkarten nicht um und lest auch nicht die Fragen bzw. Antworten.

Für einige Aktionen benötigt ihr einen Stift und Papier. Legt beides bereit. Nun braucht ihr nur noch den Würfel und schon kann es losgehen!

SPIELABLAUF

Wer von euch zuletzt eine Show von Kaya Yanar gesehen hat, beginnt. Danach folgen die übrigen Spieler im Uhrzeigersinn.

Bist du am Zug, würfelst du und ziehst entlang der Straßen maximal so viele Städte weiter, wie der Würfel zeigt. Dabei versuchst du, ein Bundesland zu erreichen, von dem du eine Länderkarte vor dir liegen hast. Du kannst auch Punkte verfallen lassen oder komplett auf das Ziehen verzichten.

Jetzt gibt es 2 Möglichkeiten:

1. Du landest in einem Bundesland, von dem du keine Länderkarte vor dir liegen hast.

Nimm dir eine der am Spielplanrand ausliegenden Länderkarten und lege sie verdeckt vor dir ab. Dein Zug ist nun beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

2. Du landest in einem Bundesland, von dem du eine Länderkarte vor dir liegen hast.

Nun musst du eine Frage beantworten oder eine Aktion zu diesem Bundesland ausführen. Wie das genau funktioniert, erfährst du in dem Abschnitt „Die Aufgabenarten“ weiter unten auf dieser Seite.

In der ersten Runde hat jeder von euch die Wahl zwischen „Frage über das Bundesland“, „Frage zum Dialekt“ und „Aktion“. In den späteren Runden zeigt das Feld auf der Punkteleiste, auf dem dein Punktstein steht, welche Aufgabenart du erfüllen musst.



Länderfrage



Dialektfrage



Aktionsaufgabe

Egal, ob du die Aufgabe lösen konntest oder nicht, damit ist dein Zug beendet. Die verwendete Länderkarte wird neben dem Nachziehstapel abgelegt. Nimm dir eine beliebige der am Spielplanrand ausliegenden Länderkarten. Lege diese verdeckt vor dir ab. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Unter den Länderkarten befinden sich auch einige **Ereigniskarten**. Erhältst du im Lauf des Spiels eine Ereigniskarte und kommst in das Bundesland, das auf der Rückseite der Karte abgebildet ist, führst du einfach den fettgedruckten Kartentext aus.

DIE AUFGABENARTEN

LÄNDER- UND DIALEKTFRAGEN

Musst du eine Länder- oder Dialektfrage beantworten, gib deine Länderkarte des Bundeslandes, in dem du stehst, an deinen linken Mitspieler weiter. Dieser übernimmt die Rolle des Fragestellers.

Achtung: Alle Spieler bis auf den Fragesteller raten bei den Länder- und Dialektfragen mit!

Der Fragesteller liest euch die Frage der geforderten Aufgabenart und die Antwortmöglichkeiten vor. Bis auf den Fragesteller nehmt ihr nun alle eure Antwortplättchen in die Hand und wählt geheim das Plättchen aus, von dem ihr glaubt, dass es der richtigen Antwort entspricht. Legt das Plättchen verdeckt vor euch ab. Anschließend dreht ihr alle gleichzeitig eure ausgewählten Plättchen um und der Fragesteller nennt die richtige Lösung.

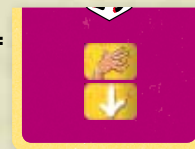
Hast du als Spieler am Zug die Frage richtig beantwortet, erhältst du dafür 4 Punkte. Ziehe sie mit deinem Punktstein auf der Punkteleiste vorwärts. Jeder andere Spieler, der die richtige Antwort gegeben hat, zieht mit seinem Punktstein 2 Felder auf der Punkteleiste weiter. Die verwendete Länderkarte legt ihr offen neben dem Spielplan ab. So entsteht im Laufe des Spiels ein Ablagestapel.

Hinweis: Die Regionen, aus denen die Dialektbegriffe stammen, lassen sich oft nicht genau abgrenzen und können auch bundeslandübergreifend sein. Es kann also gut sein, dass einige Begriffe auch in anderen Gegenden bekannt sind. Auch die Schreibweise kann von Region zu Region unterschiedlich sein.

AKTIONSAUFGABEN


Bei dieser Aufgabenart ist auf der Länderkarte angegeben, ob du die Länderkarte selbst umdrehst oder ob du sie an deinen linken Nachbarn gibst.


Pfeil nach unten =
Länderkarte selbst
behalten



Pfeil nach links =
Länderkarte an den linken
Mitspieler weitergeben



 **Bei den folgenden Aktionen drehst du die Länderkarte selbst um, deine Mitspieler raten:**

 **Zeichnen:** Zeichne etwas Typisches für das Bundesland. Was genau, gibt dir die Länderkarte vor. Die Mitspieler müssen erraten, um was es sich handelt.

Erklären: Erkläre deinen Mitspielern etwas Typisches für das Bundesland. Das können sowohl Personen als auch Städte, Gegenstände etc. sein. Dabei darfst du weder das Wort selbst, noch eines seiner Bestandteile nennen.


Pantomime: Stelle pantomimisch etwas Typisches aus dem Bundesland dar. Das können Personen, Gegenstände etc. sein. Dabei sind Geräusche erlaubt und du darfst vorher sagen, ob es sich um eine Person, einen Gegenstand etc. handelt.


Weitere Aktionen: Es gibt noch weitere Aktionen, die jeweils auf der Länderkarte erklärt sind.

Der Mitspieler, der den Begriff als Erster richtig errät, und du als Erklärer erhalten jeweils 5 Punkte.

Hinweis: Wird der gesuchte Begriff nach ca. 1 Minute nicht erraten, gilt die Aufgabe als nicht gelöst. Lege die Länderkarte auf den Ablagestapel. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Eine Aufgabe gilt ebenfalls als nicht gelöst, wenn ein Spieler den Begriff, den es zu erraten gilt, nicht kennt.

 **Bei den folgenden Aktionen gibst du die Länderkarte an deinen linken Mitspieler weiter und musst selbst eine Aufgabe lösen:**

 **Zungenbrecher:** Der Mitspieler liest dir den Zungenbrecher 1x vor. Du musst ihn 3x schnell und fehlerfrei wiederholen. Schaffst du es, erhältst du 5 Punkte.

Aufzählen: Der Mitspieler liest dir eine Aufgabe vor, z.B. „Nenne Bücher von Erich Kästner!“ Für jede richtige Antwort erhältst du Punkte (wie viele, steht auf der Länderkarte).

LÄNDERPLÄTTCHEN NEHMEN

Hast du als Spieler am Zug in einem Bundesland eine Aufgabe erfolgreich absolviert (also Punkte erhalten), darfst du dir eines der dort liegenden Länderplättchen nehmen und an deine Spielerleiste anlegen – beginnend von links.

Du darfst von jedem Bundesland nur 1 Länderplättchen besitzen. Wenn in einem Land kein Länderplättchen mehr liegt, kannst du von diesem Bundesland kein Länderplättchen mehr erhalten.



Mit dem 1., dem 2., dem 4. und dem 6. Länderplättchen, das du erhältst, darfst du dir ein Bonusplättchen aussuchen. Beim 3. und beim 5. Länderplättchen erhältst du einmalig jeweils 2 Punkte.



Das ausgewählte Bonusplättchen legst du an die vorgesehene Stelle an deiner Spielerleiste. Die Bonusplättchen gelten für das gesamte Spiel.

Pro Runde darf nur 1 Bonusplättchen eingesetzt werden. Du darfst von jeder Art Bonusplättchen nur 1 besitzen.

DIE BONUSPLÄTTCHEN



Auto: Das Auto erlaubt es dir, deinen Würfelwurf immer um 2 Punkte zu erhöhen. Du kommst also schneller vorwärts.



Flugticket: Das Flugticket erlaubt es dir, beim Ziehen deiner Figur mit nur einem Würfelpunkt von Hamburg nach München oder umgekehrt zu fliegen.



Volkshochschulkurs: Bist du am Zug, erhältst du bei Besitz dieses Bonusplättchens 2 zusätzliche Punkte, wenn du eine Wissens- oder Dialektfrage richtig beantwortest.



Deutscher Partner: Wählst du den Bonus „Deutscher Partner“, suchst du dir ein Bundesland aus. Jedes Mal, wenn du eine Frage aus diesem Bundesland richtig beantwortest, unabhängig davon, ob du selbst am Zug bist oder jemand anders, erhältst du die doppelte Punktzahl.

NACHLEGEN VON LÄNDERKARTEN IN DER AUSLAGE

Erst wenn die letzte Länderkarte von der Auslage genommen wurde, füllt ihr die Auslage mit neuen Länderkarten wieder auf. Legt dazu wieder eine Länderkarte mehr aus, als es Mitspieler gibt.



Beispiel:
Im Spiel zu dritt nimmt Thomas die letzte Länderkarte aus der Auslage. Anschließend legt er 4 neue Länderkarten am Spielfeldrand aus.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 40 Punkte erreicht hat. Dieser Spieler gewinnt das Spiel und darf sich ab sofort „echt krasser Deutschlandkenner“ nennen!

Hinweis: Die Straßenverläufe entsprechen nicht realen Gegebenheiten.

Passt du auf, is wichtisch: Autor und Verlag danken dem gesamten Quiz- und Recherche-Team, **besonders krass** Nicole Bäumer, Randolph Betten, Christiane Bumiller, Susanne und Matthias Cramer, Margit und Heinz Feldkötter ... **Ey warte, hört ja gar nicht mehr auf** ... Julia Fritz, Ellen und Knut Happel, Jörg Hartung, Tobias Lang, Tim Lüking, Wiebke Pohlmann, Iris Reuther, Thomas Rödde, Regina Scherer, Christina Spreen, Philipp Sprick, Nadine Thiry, Markus Tönjes, Günther Wache, Frank Weiß, Anton Wiens, Andreas Zimmer und Carsten ZinBer!



Und Benytha, natürlich!



© 2013 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de

Autor: Michael Feldkötter
Illustration: Marek Blaha
3D: Andreas Resch

Design:
HUCH! & friends, Christof Tisch
© RTL Television GmbH 2013,
vermarktet durch
RTL Interactive GmbH

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

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Ersticken-gefahr durch Kleinteile.
Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.