

SWITZERGAME



BRETTSPIEL ANLEITUNG

Alter: Mit Switzergame-Quiz ab 9 Jahren
Ohne Switzergame-Quiz ab 5 Jahren
Personen: 2 - 4
Zeit: ca. 45 Minuten

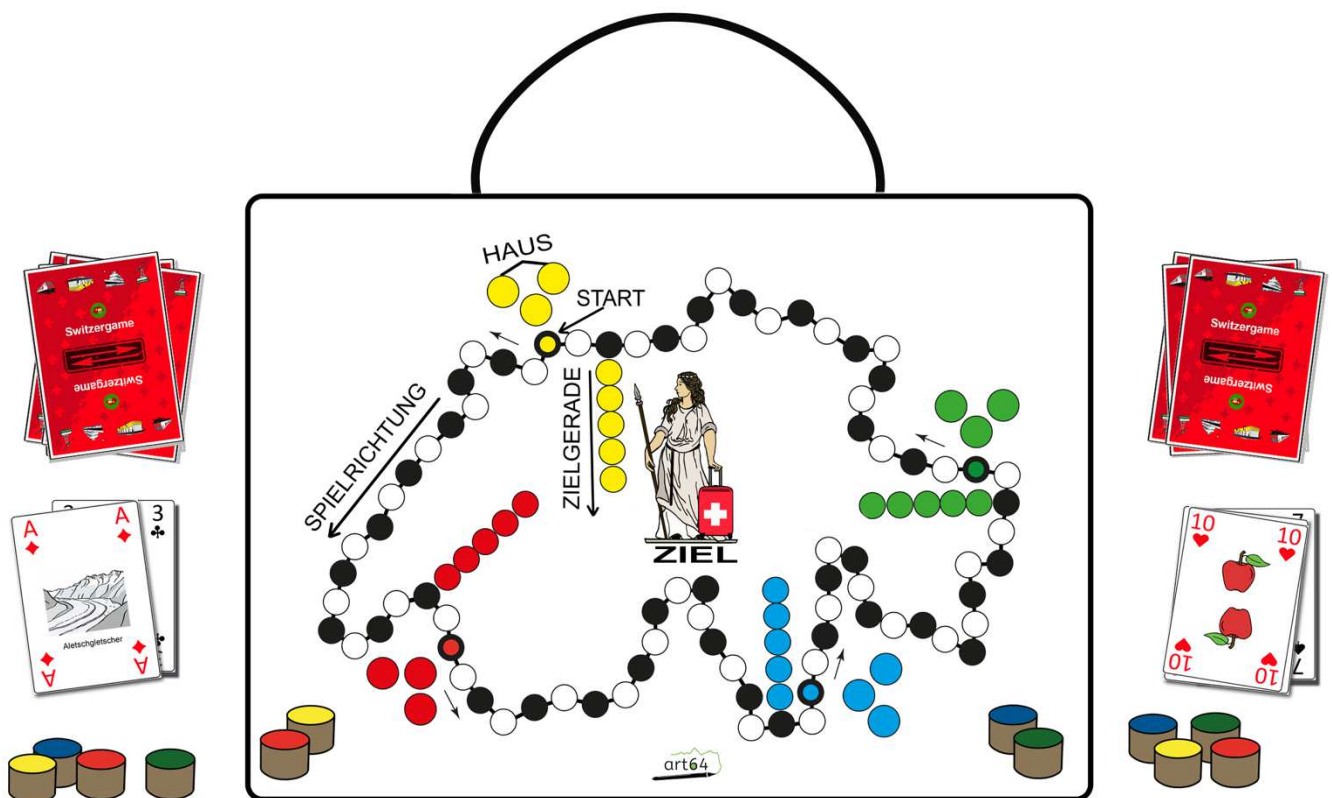
Im Interesse der Lesbarkeit haben wir auf geschlechtsbezogene Formulierung verzichtet. Selbstverständlich sind immer Frauen und Männer gemeint, auch wenn explizit nur eines der Geschlechter angesprochen wird.

SPIELZUBEHÖR

1 Tragetasche aus 100% Baumwollstoff mit aufgedrucktem Spielfeld
1 Kartenset à 55 Spielkarten mit Schweizer Symbolen aus den Kategorien: Spezialitäten, Traditionen, Kunsthandwerk usw.
12 Spielfiguren aus einheimischem Buchenholz
1 Spielanleitung
Online: Schweizer-Quiz Fragen und Antworten sind kostenlos!

SPIELIDEE

Switzergame ist ein spannendes Gesellschaftsspiel, das Spass macht und Wissen vermittelt über die Schweiz. In diesem Spiel spielen die Spieler gegeneinander. Das Ziel ist es, die Spielfiguren vom Start ins Ziel zur «Helvetia auf Reisen» zubringen. Der Spieler, welcher die eigenen 3 Spielfiguren als erster ins Ziel bringt, hat gewonnen.



SPIELREGELN

Die Spieler wählen eine Farbe und setzen die Spielfiguren in die runden gleichfarbigen Felder im Haus. Bei Spielbeginn hat jeder Spieler seine 3 Spielfiguren im Haus. Jetzt zieht jeder Spieler eine Karte vom Kartenstapel. Derjenige Spieler, der den höchsten Kartenwert gezogen hat, mischt die Karten und teilt diese auf 2 Stapel auf. Ein Stapel rechts vom Spielbrett der andere links. Für alle Mitspieler gut erreichbar. (Siehe oben auf der Grafik)

Der Spieler, der rechts vom Kartenmischer sitzt, beginnt das Spiel. Er nimmt eine Karte vom Kartenstapel in seiner Nähe, und legt sie aufgedeckt neben das Spielbrett. Der Spieler rückt eine seiner 3 Spielfiguren um den Wert der aufgedeckten Karte. Darauf folgt der nächste Spieler im Gegenuhrzeigersinn mit seinem Zug und so weiter.

Wenn alle Spielkarten auf dem Kartenstapel aufgedeckt sind, nimmt ein beliebiger Spieler die aufgedeckten Karten von beiden Seiten des Spielbrettes, mischt sie neu und verteilt sie wieder auf 2 Stapel. Es kann weitergespielt werden.

WIE KOMMT MAN AUF DEN START



A=ASS



Q=KÖNIGIN



JOKER

Zieht der Spieler die Karte ASS, KÖNIGIN oder den JOKER kann er eine seiner Spielfiguren vom Haus auf den Start verschieben. Der Start ist das Feld mit der gleichen Farbe wie die Spielfigur. Die Spielfigur eines anderen Spielers, welche sich auf dem Start befindet, kann «gefressen» werden.

Es darf nur eine Spielfigur auf dem Feld stehen, das heisst auch auf dem Startfeld vor deinem eigenen Haus. Wenn deine eigene Spielfigur auf dem Startfeld vor dem Haus steht und du eine Karte zum Beispiel ASS, Königin oder Joker gezogen hast, kannst du deine Spielfigur nicht auf den Start setzen. Du musst zuerst die Spielfigur, die schon auf dem Start steht, mit der gezogenen Punktezahl vorwärts rücken. (Platz machen) Erst beim nächsten Mal kannst du an den Start, wenn du eine Startkarte gezogen hast.

Können die gezogenen Kartenpunkte nicht gespielt oder verschenkt werden, verfallen sie. Kann der Spieler noch mit einer anderen Spielfigur rücken, dann muss er es auch.

WENN ZWEI SPIELFIGUREN AUF DAS GLEICHE FELD KOMMEN, NACH HAUSE SCHICKEN

Kommen zwei Spielfiguren auch zwei Eigene, auf das gleiche Feld, wird die Spielfigur, die zuerst da war nach Hause geschickt. Wenn ein Gegenspieler auf deinem Startfeld steht und du ziehst die Karte ASS, Königin oder Joker und du willst an den Start, wird dein Gegenspieler «gefressen». Er muss mit seiner Spielfigur nach Hause.

WISSEN ALS CHANCE, MIT DEM ONLINE-SWITZERGAME-QUIZ

(www.switzergame.ch)



Jetzt besteht die Möglichkeit, eine Frage vom Switzergame-Quiz richtig zu beantworten, um anschliessend weiter spielen zu können.

Wenn die Frage richtig beantwortet wird, kann der Spieler seine Spielfigur um die Anzahl der Kartenpunkte vorwärts rücken. Und die Spielfigur muss nicht ins Haus zurück. (Das heisst er wird nicht gefressen, hat eher noch Punkte gewonnen.)

Dies gilt aber nicht bei den eigenen Spielfiguren, die auf dem gleichen Feld sind.

Die Frage stellt der Spieler der als Zweiter auf das besetzte Feld gekommen ist. Er zieht eine Karte vom Kartenstapel.

Anschliessend sucht er die gezogene Karte im Schweizer Quiz auf der Website (www.switzergame.ch) und stellt die Frage dem, der zuerst auf dem gleichen Feld war. Zum Beispiel: Wie hoch ist das Matterhorn? Man hat 3 Antworten zur Auswahl.

Wenn der Spieler die Frage richtig beantwortet hat, kann er die Punkte, (die Zahl), die auf der Karte stehen, (zum Beispiel 8) 8 Felder vorwärts rücken.

Aber bei dem Kartenwert 3 muss der Spieler, der die Frage richtig beantwortet hat, diese 3 Punkte demjenigen schenken, der ihm die Frage gestellt hat. Er kann weiterspielen und muss nicht nach Hause. Wenn aber die Frage falsch beantwortet wurde, bekommt derjenige der die Frage gestellt hat, die 3 Punkte nicht geschenkt.

Beim König gibt es einen minus Punkt, das heisst er muss 1 Feld zurück rücken. Beim Ass, Königin und Joker kann man die Punktwerte auswählen. Zum Beispiel Königin 13 oder 3 Punkte rücken. Nachdem die Frage richtig beantwortet wurde, kann weitergespielt werden.

Wenn aber die Frage falsch beantwortet wurde, muss die Spielfigur zurück ins Haus.

Es darf nur eine Spielfigur auf dem gleichen Spielfeld sein.



ZIELGERADE



Hat eine Spielfigur das Spielbrett einmal umrundet, gelangt sie auf die Zielgerade ihrer Farbe. Ins Ziel gelangt man nur mit genauer Punktzahl. Bei zu hoher Punktzahl muss man die entsprechende Anzahl Felder zurückrücken, bis ins Spielfeld. Es besteht die Gefahr, dass man von einem Mitspieler nach Hause geschickt wird. «Gefressen»

In der Zielgerade kann man sich selbst nicht fressen. Die Spielfigur bleibt an Ort und Stelle. Diese Punkte verfallen und man muss auch nicht nach Hause. «Nicht gefressen»

Die Zielgerade ist für andersfarbige Spielfiguren nicht erlaubt. Jeder Spieler muss über die eigene Zielgerade ins Ziel gelangen. Verpasst ein Spieler seine Zielgerade, weil er entschlossen ist, eine andere Spielfigur nach Hause zu schicken, muss er eine zusätzliche Runde machen.

Gewonnen hat derjenige Spieler, der alle seine 3 Spielfiguren ins Ziel bei «Helvetia auf Reisen» gebracht hat.

Die anderen Mitspieler spielen weiter, bis eine vollständige Plazierung feststeht.

SWITZERGAME KANN MAN AUCH OHNE SCHWEIZER-QUIZ SPIELEN.

VIEL SPASS!



KARTENWERTE

10

Die Spielfiguren werden aufgrund **des Wertes** der gezogenen Karte bewegt.



JOKER: **Start**, eine beliebige Anzahl Felder kann gerückt werden (**Maximum 13 Felder**)
oder **4** Felder vor oder rückwärts rücken,
oder **3** Punkte verschenken,
oder **1** Feld zurück



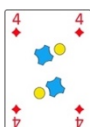
ASS: **Start**,
11 oder **1** Feld vorwärts



KÖNIGIN: **Start**,
13 oder **3** Felder vorwärts



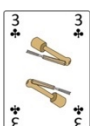
JUNGE: **12 Punkte** und darf nochmals eine Karte ziehen. Zieht der Spieler dreimal hintereinander den Jungen, muss er alle Figuren, die sich auf dem Spielfeld befinden, zurück nach Hause stellen. Die Spielfiguren die schon im Ziel bei «Helvetia auf Reisen» sind, müssen nicht nach Hause. Wenn diese Situation nicht eintritt, kann der Spieler die Punkte auf seine Spielfiguren aufteilen. Zum Beispiel zieht der Spieler zweimal den Jungen und dann die Königin, kann er mit seiner Spielfigur vierundzwanzig Felder ziehen und mit der Königin eine neue Spielfigur in den Start bringen. Die Spielfigur, die neu ins Spiel kommt, darf sich in der ersten Runde noch nicht fortbewegen.



KARTE 4: Mit der **VIER** kann man, 4 Felder vorwärts oder rückwärts rücken.
Ist man auf dem Startfeld mit einer Spielfigur, zählt es sich aus 4 Felder zurückzufahren.
Beim nächsten Zug fährt man vorwärts gradewegs auf die Zielgerade zu.



KÖNIG: **1 Feld** zurück



KARTE 3: Diese **3** Punkte muss man jemanden nach seiner Wahl verschenken.



Allg. Informationen

Spielidee und Gestaltung: Jacqueline Schwery-Perren

Webmaster: Peter Schwery

Die Holzfiguren sind aus einheimischem Buchenholz

Die Taschen aus 100% Baumwollstoff und wurden genäht vom Atelier Manus Brig-Glis (Stiftung für Menschen mit Behinderung)

