

EIN WOCHENENDE IN BERLIN

SPIELEND DIE STADT ENTDECKEN UND DEUTSCH LERNEN
A PLAYFUL WAY TO LEARN GERMAN APRENDA ALEMÁN JUGANDO
APPRENDRE L'ALLEMAND EN JOUANT IMPARA IL TEDESCO GIOCANDO
NAUKA NIEMIECKIEGO PRZEZ ZABAWĘ
OYNAYARAK ALMANCA ÖĞRENMEK 探索柏林，提高你的德语
水平
ベルリンの街を探索してドイツ語をマスター
اكتشف المدينة وتعلم
الألمانية عن طريق اللعب



From 14 years of age, for 2–5 players À partir de 14 ans, de 2 à 5 joueurs A partire da 14 anni, per 2–5 giocatori A partir de 14 años, para 2–5 jugadores Od 14 lat, dla 2–5 graczy От 14 лет, для 2-5 игроков 14 yaşından itibaren, 2-5 oyuncu için 适合十四岁以上，二至五个玩家 対象年齢：14歳以上。プレイ人数：2～5人用
من عمر 14 سنة، عدد اللاعبين: 2-5

What's included

- 1 game board
- 5 coloured tokens and 4 marker chips per token in a matching colour
- 5 arrival cards
- 295 question cards
- 50 picture cards showing the sights marked on the board
- 1 die
- 60 travel chips

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 5 pions de couleur auxquels correspondent 4 jetons marqueurs de la même couleur
- 5 cartes d'arrivée
- 295 cartes questions-réponses
- 50 cartes illustrées correspondant aux curiosités touristiques de Berlin indiquées sur le plan
- 1 dé
- 60 jetons de transport

Contenuto del gioco

- 1 piantina della città di Berlino
- 5 pedine e 4 chip-contrassegno per ogni giocatore, dello stesso colore delle pedine
- 5 carte-arrivo
- 295 carte con le domande
- 50 carte illustrate raffiguranti le attrazioni turistiche di Berlino contrassegnate sulla piantina
- 1 dado
- 60 chip-viaggio

Material del juego

- 1 tablero de juego
- 5 figuras de colores y, por cada una, cuatro fichas-señal del color de la figura
- 5 tarjetas de LLEGADA
- 295 tarjetas con preguntas
- 50 tarjetas ilustradas con las atracciones turísticas de Berlín
- 1 dado
- 60 fichas de viaje

Zawartość zestawu do gry

- 1 plansza
- 5 pionków i po 4 żetony w kolorze każdego z nich
- 5 kart przyjazdowych
- 295 kart z pytaniami
- 50 kart obrazkowych dotyczących narysowanych na planszy zabytków Berlina
- 1 kostka
- 60 żetonów na przejazdy

Комплект игры

- 1 игровое поле
- 5 игровых фигур с 4 фишками для каждой игровой фигуры соответствующего цвета
- 5 карточек прибытия
- 295 карточек с вопросами
- 50 открыток с достопримечательностями Берлина, изображенными на игровом поле
- 1 игральная кость
- 60 проездных фишек

Oyun Malzemeleri

- 1 adet oyun planı
- 5 adet oyuncu taşı ve her oyuncu renginde 4'er adet işaretleme jetonu
- 5 adet varış kartı
- 295 adet soru kartı
- 50 adet resimli kart, oyun planında Berlin şehrine ait görülecek yerlerle ilgili
- 1 adet zar
- 60 adet yol jetonu

内含下列物品

- 1个游戏板
- 5个彩色代币，每个代币各有相同颜色的4个标记币
- 5张到达卡
- 295张问题卡
- 50张图片卡，显示游戏板上标志的景观
- 1个骰子
- 60个旅行币

内容物

- ゲームボード1枚
- 色つきコマ5個と同色のマーカーチップ4枚
- 到着カード5枚
- 質問カード295枚
- ボード上の観光スポットを紹介したピクチャーカード50枚
- サイコロ1個
- トラベルチップ60枚

مكونات اللعبة

- 1 لوحة اللعبة
- 5 أحجار أو رموز مع 4 شرائح للتعليم بالأحجار
- 5 بطاقات وصور
- 295 بطاقات أسئلة
- 50 بطاقات صور لمعالم برلين السياحية الموجودة على اللوحة
- 1 حجر نرد
- 60 شريحة مواصلات



Meaning of symbols on the die



walking – move 1 square without payment



joker – move 1 to 4 squares without payment



taxi – move 1 to 4 squares. Price: 2 chips



bus – move 1 or 2 squares. Price: 1 chip



Underground train – move to the nearest Underground train station and travel as many stops on that line as desired. “Nearest” means an Underground train station that is on the same square as the player or on a square directly adjacent. If the nearest station is 2 squares or more away, the player may not move. Price: 1 chip for up to 3 stations, 2 chips for 4 or more stations

Signification des symboles représentés sur le dé

piéton – avancer de 1 case, aucun frais de transport

joker – avancer de 1 à 4 cases, aucun frais de transport

taxi – avancer de 1 à 4 cases, prix de la course : 2 jetons de transport

bus – avancer de 1 à 2 cases, prix du trajet : 1 jeton de transport

métro – aller jusqu’à l’une des stations de métro les plus proches. Là, avancer d’autant de stations de la même ligne que vous le souhaitez. Par « station la plus proche », on entend une station située dans le carré du plan où se trouve le pion du joueur ou dans un carré voisin. Si la station est éloignée de deux carrés ou plus, le joueur passe son tour. Frais de transport : 1 jeton jusqu’à 3 stations, à partir de 4 stations 2 jetons.

Significato dei simboli sul dado

A piedi – si avanza di una casella senza cedere chip

Jolly – si avanza da 1 a 4 caselle senza cedere chip

Taxi – si avanza da 1 a 2 caselle. Costo del viaggio: 2 chip

Autobus – si avanza di 1 o 2 caselle. Costo del viaggio: 1 chip

Metropolitana – si avanza fino a una delle fermate della metropolitana più vicina. Da qui si può arrivare dove si vuole rimanendo sulla stessa linea della metropolitana. La fermata più vicina è quella che si trova sullo stesso riquadro nel quale si trova attualmente la pedina o quella in un riquadro confinante. Se la fermata si trova a 2 o più caselle di distanza si sta fermi un turno. Costo del viaggio: 1 chip fino a 3 fermate, 2 chip a partire da 4 fermate.

Significado de los símbolos en el dado

Peatón – avanza 1 casilla sin pagar

Comodín – avanza de 1 a 4 casillas sin pagar

Taxi – avanza de 1 a 4 casillas. Precio: 2 fichas

Autobús – avanza 1 o 2 casillas. Precio: 1 ficha

Metro – avanza a la estación de metro más cercana y viaja todas las estaciones que desees en la misma línea de metro. La estación más cercana es aquella que está en el mismo recuadro en que se halla el jugador o en un recuadro adyacente. Si la estación más cercana está a 2 o más casillas de distancia, el jugador no puede avanzar. Precio: 1 ficha hasta 3 estaciones; 2 fichas por más de 4 estaciones

Znaczenie symboli na kostce do gry

Pieszy – gracz może przesunąć się o 1 pole i nie musi oddawać żadnego żetonu.

Joker – gracz może przesunąć się o 1 do 4 pól i nie musi oddawać żadnego żetonu.

Taxi – gracz może przesunąć się o 1 do 4 pól. Koszt podróży: 2 żetony.

Autobus – gracz może przesunąć się o 1 do 2 pól. Koszt podróży: 1 żeton.

Szybka kolej miejska lub metro – gracz przechodzi do najbliższej stacji i może stamtąd przejechać dowolną liczbę stacji danej linii. Najbliższa stacja to ta, na której polu stoi akurat pionek gracza lub ta, która znajduje się na polu bezpośrednio graniczącym z aktualnym. Jeśli stacja znajduje się w odległości 2 pól lub jeszcze dalej, gracz nie może z niej skorzystać. Koszt podróży: 1 żeton do 3 stacji, 2 żetony od 4 stacji.

A WEEKEND IN BERLIN

DISCOVER BERLIN AND IMPROVE YOUR GERMAN

Objective

Get ready to take a sightseeing tour of Berlin! Using a token, you leave from a specified starting point and travel across Berlin on the squares marked on the board, heading directly for the numbered sights. Having arrived at a sight, you either collect or give up a picture card by answering a question correctly. For every correctly answered question, you also earn chips you can use for travelling by taxi, bus and on the “U- or S-Bahn” (Underground train). Using clever tactics and with a little luck, you can get ahead of the other players while inspiring them to compete — and have fun!

A game that brings together learners and native speakers of German

The game is designed so that people learning German as well as native speakers of German can play together. Each card has a German language question at level B1 of the Common European Framework. There is a further question on every card that tests your knowledge of a variety of Berlin-related topics (language level B2). The language learner can choose which of the two questions they want to answer. The native speaker always has to answer the second question. Feel free to help other players whose German is not as good as yours. It will not hurt your chances of winning to help another player with pronunciation or comprehension questions.



Значение символов на игральной кости



Пешеход – игрок может перейти на 1 поле вперед, не отдавая фишки.



Джокер – игрок может перейти на 1-4 поля вперед, не отдавая фишки.



Такси – игрок может перейти на 1-4 поля вперед. Стоимость проезда: 2 фишки.



Автобус – игрок может перейти на 1-2 поля вперед. Стоимость проезда: 1 фишка.



Городская железная дорога или метро – игрок переходит к одной из следующих станций и оттуда перемещается на любое количество станций соответствующей линии. Ближайшая станция: 1 станция в поле, в котором находится игровая фигура игрока, или же станция на соседнем поле. Если станция находится через 2 игровых поля или дальше, игрок не имеет права перемещаться с нее. Стоимость проезда: 1 фишка до 3 станций, 2 фишки от 4 станций.

Zar Simgelerinin Anlamları

Yaya – Oyuncu, jeton kullanmadan 1 kare ilerleyebilir.

Joker – Oyuncu, jeton kullanmadan 1 ila 4 kare ilerleyebilir.

Taksi – Oyuncu 1 ila 4 kare ilerleyebilir. Yol masrafı: 2 jeton.

Otobüs – Oyuncu 1 ila 2 kare ilerleyebilir. Yol masrafı: 1 jeton.

Tramvay ve Metro – Oyuncu bulunduğu haneye bitişik duraklardan birine ilerleyip oradan aynı hat üzerinde istediği kadar durak yol alabilir. Bitişik durak şu demektir: Oyuncunun bulunduğu karede ya da bu kareye doğrudan bitişik bir karede bulunan duraklar bitişik duraklardır. Durak 2 veya daha fazla kare uzaktaysa, oyuncunun o kareden kalkması mümkün değildir. Yol masrafı: 3 kadar durak için 1 jeton, 4 ve daha fazla durak için 2 jeton.

骰子上符号的意义

移动 – 移动一格，无需付款

王牌 – 移动一至四格，无需付款

出租车 – 移动一至四格，价格：两个游戏币

公交 – 移动一至二格，价格：一个游戏币

地铁 – 移动到最近的地铁站，可以经过任意多的站。“最近”是指和玩家在同一个方格或直接相邻方格的地铁站。如果最近的地铁站相距两格以上，玩家则不可以移动。价格：三站以内一个游戏币，三站以上两个游戏币。

サイコロのマークの意味

徒歩—料金を支払わずに1マス移動

ジョーカー—料金を支払わずに1~4マス移動。料金: チップ2枚

バス—1~2マス移動。料金: チップ1枚

地下鉄—一番近い地下鉄駅まで移動し、その路線なら何度でも止まることが可能。「一番近い」とは、プレイヤーと同じマスの地下鉄駅、または直接隣接しているマスを指します。一番近い駅が2マス以上離れている場合、プレイヤーは移動できません。料金: 3駅まではチップ1枚、3駅以上はチップ2枚

معنى رموز حجر النرد

مشاة - يُسمح للاعب التحرك مربع واحد ولا يجب عليه أن يُعطي شريحة

جوكر - يُسمح للاعب التحرك 1 إلى 4 مربعات ولا يجب عليه أن يُعطي شريحة

تاكسي - يُسمح للاعب التحرك 1 إلى 4 مربعات. تكلفة المواصلات: 2 شريحة

باص - يُسمح للاعب التحرك 1 إلى 4 مربعات. تكلفة المواصلات: 1 شريحة

قطار ومترو - يتحرك اللاعب إلى المحطة التالية ويُسمح له التنقل بالمحطات التابعة لخط القطار أو المترو. يُقصد بالمحطة التالية: محطة على مربع اللعب الذي يقف عليه حجر اللعب أو المربع المجاور. في حال كانت المحطة تبعد بمربعين أو أكثر، فلا يُسمح للاعب الانطلاق من هناك. تكلفة المواصلات: 1 شريحة لغاية 3 محطات، 2 شريحة ابتداءً من 4 محطات.

Preparation

1. Place the game board at the centre of the table.
2. Each player takes a token, 2 marker chips in the colour of their token and 3 travel chips.
3. Shuffle the arrival cards. Then place the cards face down and draw a card. Each player draws one.
4. Each player places his token on the starting point designated by his arrival card.
5. Shuffle the picture cards and deal two cards to each player. These are then laid out face up in front of each player. The remaining picture cards are placed in a stack beside the board.
6. Shuffle the question cards and place them in the compartment in the game box.

Winning

The first player to give up his initial 2 picture cards, collect at least 2 more and get back to his starting point wins the game.

Note: If you wish to play for longer, or there are only two or three players, we recommend you collect and give up 3 or 4 picture cards per player. In this case, players draw 3 to 4 picture cards at the start of the game and the corresponding number of marker chips.



How to play

Planning your route

Each player looks at and reads his picture cards. By checking the *coordinates or numbers* on your cards, you can see which squares you will have to travel to. Place your marker chips on those destinations on the board for which you have picture cards.

Rolling the die and moving

The youngest player begins the game. He rolls the die and moves his token according to the symbol shown on the die. The player may move straight ahead in any direction, but not diagonally. He may not turn a corner or change direction. Once a player has decided upon a direction, he must stick with it. He may not stand still.

Giving up picture cards

Should he land on a *square with a sight that matches one of his picture cards (a square that has one of his marker chips)*, then the player to his right draws a question card and reads a question aloud. If the player answers the question correctly, then he may hand in his picture card (which is then placed on top of the picture-card stack) and take a travel chip. *He then removes his marker chip from that square.*

Collecting picture cards

Should he arrive *at a sight on a square that has no marker chip* (his own or anyone else's), the player must also answer a question read by the player on his right. If his answer is correct, he takes a travel chip and *the picture card that matches the sight from the stack and reads it*. If another player is already in possession of this card, *that player must hand over the card!*

Each player can decide in which order he wishes to give up or collect cards.

Note: The players lay out their picture cards so that other players can see them (allowing the other players to "win" specific picture cards from opponents).

The return journey

The player who has given up the 2 picture cards he began the game with and collected at least 2 additional picture cards *makes his way back to his starting point*. Along the way, he must answer a question on every square he lands on that contains a sight with no marker chip. If he answers correctly, he may move 1 to 3 squares; if he answers incorrectly, he must give up one of his picture cards.

At the finishing line

The player must arrive exactly at his starting point according to the value shown on the die. If the value on the die will not get him to his starting point, the player must stay where he is and wait for his next turn.

What happens if...

...a player answers a question incorrectly?

Bad luck — the player gets nothing, no picture card and no travel chip. He must move on at his next turn; he cannot stay on the same square at his next turn and simply answer another question. He can, however, return to that square later in the game. If he is on his way home, he must give up one of his picture cards.

...a player arrives at a square that contains more than one sight?

If the player answers a question correctly, he can choose which picture card of the sights on that square he wants (this only applies to a sight with no marker chip). Recommendation: choose a picture card that is held by another player.

...a player no longer has any travel chips?

At any time during the game, a player can sell one of his picture cards to another player in exchange for 2 travel chips — only, of course, if the other player is willing to buy the picture card. If more than one player is willing to buy a picture card, the player decides to whom he wishes to sell. Alternatively, he can return one of his picture cards to the picture-card stack and take one travel chip (this, of course, does not apply to picture cards the player has to get rid of!). If the player has no picture cards, he may move only if he rolls a joker or the walking symbol on the die.

...a player lands on a square already occupied by another player?

The other player must return to his starting point. The other player can prevent this, however, by giving the player 1 picture card (not, of course, one he wants to give up) or 2 travel chips.

Have fun!



UN WEEK-END À BERLIN

DÉCOUVRIR LA VILLE ET APPRENDRE L'ALLEMAND EN JOUANT

But du jeu

Les joueurs effectuent un circuit touristique dans Berlin. Chacun d'entre eux place son pion sur le point de départ qui lui a été attribué, puis le fait avancer à travers Berlin, sur le plan quadrillé de la ville. Il s'agit de se diriger vers les curiosités touristiques indiquées sur le plan par un numéro. Une fois sur place, il faut répondre correctement à une question afin d'acquiescer ou de remettre une carte illustrée. Chaque bonne réponse rapporte au joueur un jeton de transport lui permettant de prendre un taxi, le bus ou le métro. Avec un peu de tactique et de chance, chacun peut prendre l'avantage sur ses adversaires, contribuant ainsi à accroître le suspense de la partie.

Des apprenants d'allemand et des locuteurs natifs jouent ensemble

Le jeu est conçu de façon à ce que des apprenants d'allemand et des locuteurs natifs puissent jouer ensemble. La première question des cartes questions-réponses est une question de langue. Elle correspond au niveau B1 du Cadre européen commun de référence pour les langues (CECR). La seconde question est une question de culture générale portant sur toutes sortes de thèmes liés à Berlin (niveau B2). L'apprenant d'allemand est libre de répondre à la première ou à la seconde question. Le locuteur natif, lui, doit toujours répondre à la seconde question.

Préparation

1. Placer le plateau de jeu au milieu de la table.
2. Chaque joueur prend 1 pion, 2 jetons marqueurs de la couleur de son pion et 3 jetons de transport.
3. Mélanger les cartes d'arrivée. Chaque joueur tire une carte face cachée.
4. Chaque joueur place son pion sur le point de départ indiqué sur sa carte d'arrivée.
5. Mélanger les cartes illustrées et en distribuer 2 à chaque joueur, qui les pose devant lui faces visibles. Mettre le reste des cartes en pile à côté du plateau de jeu.
6. Mélanger les cartes questions-réponses et les placer dans le compartiment de la boîte.

Le gagnant

Le joueur qui, le premier, s'est débarrassé de ses 2 cartes illustrées, en a acquis au moins 2 nouvelles et est retourné à son point de départ a gagné.

Conseil : si vous souhaitez prolonger la partie ou si vous jouez à deux ou trois joueurs seulement, il est conseillé de distribuer au début de la partie 3 à 4 cartes illustrées à chaque joueur (au lieu de 2) ainsi que le nombre correspondant de jetons marqueurs.

Déroulement du jeu

Définir son itinéraire

Les joueurs regardent et lisent leurs cartes illustrées. Grâce *aux coordonnées ou au numéro* indiqués sur chaque carte, ils repèrent les carrés du plan vers lesquels ils doivent se déplacer. Ils posent leurs jetons marqueurs sur le plan, à l'emplacement des curiosités dont ils détiennent les cartes illustrées.

Lancer le dé et avancer

Le joueur le plus jeune commence. Il lance le dé et déplace son pion en fonction du symbole obtenu. Le joueur peut avancer dans toutes les directions en ligne droite, mais pas en diagonale. En se déplaçant, il n'a pas le droit de bifurquer, ni de reculer après avoir avancé. Dans tous les cas, il n'a pas le droit de rester à sa place.

Se débarrasser des cartes illustrées

S'il arrive dans *un carré du plan dans lequel se trouve une curiosité dont il détient la carte illustrée (un carré avec l'un de ses jetons marqueurs)*, le joueur placé à sa droite tire une carte questions-réponses et lit la question à voix haute. Si le joueur répond correctement à la question, il peut **se débarrasser de sa carte illustrée** (il la dépose sur la pile de cartes) et **prendre un jeton de transport**. *Puis, il enlève son jeton marqueur du plan.*



Acquérir des cartes illustrées

Si le joueur arrive *dans un carré du plan contenant une curiosité sur laquelle ne se trouve aucun jeton marqueur* (lui appartenant à lui ou aux autres joueurs), il doit également répondre à une question. S'il donne la bonne réponse, il peut **prendre un jeton de transport** de même que **la carte illustrée** de la curiosité *dans la pile*. Si cette carte est en possession d'un autre joueur, *il la lui prend !*

Chaque joueur décide de l'ordre dans lequel il tente de se débarrasser ou d'acquérir des cartes illustrées.

Attention : *les joueurs posent leurs cartes illustrées devant eux faces visibles (afin que leurs adversaires puissent les leur dérober).*

Rebrousser chemin

Une fois qu'un joueur s'est débarrassé des 2 cartes illustrées qui lui avaient été distribuées au début de la partie et qu'il en a acquis au moins 2 nouvelles, *il rebrousse chemin pour rejoindre son point de départ*. Si en route il fait étape dans des carrés contenant des curiosités (sans jetons marqueurs), il doit également répondre aux questions. S'il donne la bonne solution, il peut **avancer de 1 à 3 cases** ; s'il se trompe, il doit **donner l'une de ses cartes illustrées** (et la poser sur la pile).

Atteindre le point de départ

Pour rejoindre son point de départ, *le joueur doit, lorsqu'il lance le dé, obtenir un symbole lui permettant d'avancer du nombre de carrés nécessaire pour y parvenir directement*. Si le symbole obtenu ne convient pas, il ne déplace pas son pion et attend que ce soit de nouveau son tour de jouer pour retenter sa chance.

Que se passe-t-il quand...

... un joueur ne répond pas correctement à une question ?

Tant pis pour lui, il n'obtient rien. Au tour suivant, il devra avancer et ne pourra revenir dans ce carré du plan qu'ultérieurement. S'il est déjà sur le chemin du retour, il doit se séparer de l'une de ses cartes illustrées.

... un joueur arrive dans un carré du plan contenant plusieurs curiosités ?

S'il répond correctement à la question, il peut prendre la carte illustrée de la curiosité de son choix parmi celles qui se trouvent dans ce carré. (Ceci n'est valable que pour les curiosités sur lesquelles ne se trouve aucun jeton marqueur.) Il est conseillé de choisir une curiosité dont un autre joueur détient la carte illustrée.

... un joueur n'a plus de jetons de transport ?

À tout moment, il peut échanger une carte illustrée avec un autre joueur contre 2 jetons de transport, à condition que l'un des autres joueurs en ait envie. Si plusieurs d'entre eux sont intéressés, le joueur décide avec qui il échange une carte. Sinon, il a la possibilité de mettre l'une de ses cartes illustrées sur la pile et de prendre un jeton de transport (ceci n'est bien sûr pas valable pour les cartes illustrées dont il doit se débarrasser). Si le joueur n'a pas de carte illustrée, il ne peut avancer que si, en lançant le dé, il obtient le joker ou le piéton.

... un joueur arrive dans un carré où se trouve déjà le pion d'un autre joueur ?

L'autre joueur doit retourner à son point de départ. Il peut y échapper en donnant à son adversaire 1 carte illustrée (à condition que ce ne soit pas l'une de celles dont il doit se débarrasser) ou 2 jetons de transport.

Amusez-vous bien !



UN FINE SETTIMANA A BERLINO

SCOPRI LA CITTÀ E IMPARA IL TEDESCO GIOCANDO

L'idea del gioco

I giocatori effettuano un tour nella città di Berlino. Iniziando dalla propria casella di partenza, ogni giocatore muove la sua pedina sui riquadri della piantina, dirigendosi verso le attrazioni turistiche contrassegnate. Raggiunta un'attrazione, il giocatore dovrà rispondere a delle domande che gli consentiranno di guadagnare o cedere le carte illustrate. Rispondendo correttamente alle domande avrà inoltre la possibilità di vincere delle chip-viaggio, che gli consentiranno di prendere il taxi, l'autobus o la metropolitana. Con un po' di tattica e un po' di fortuna ai dadi ciascun giocatore potrà avvantaggiarsi su gli altri concorrenti, rendendo più avvincente la partita.



Studenti di lingua tedesca e madrelingua tedesca giocano insieme

Il gioco è concepito affinché studenti di lingua tedesca e persone di madrelingua tedesca possano giocare insieme. Nella parte superiore delle carte trovate una domanda di lingua tedesca. Questa, formulata secondo i criteri di riferimento europei, è di livello B1. Sotto a questa c'è una domanda di cultura generale relativa ai temi più svariati legati alla città di Berlino (livello B2). Lo studente di lingua tedesca potrà scegliere se rispondere alla prima o alla seconda domanda. Il giocatore di madrelingua deve invece rispondere sempre alla seconda domanda.

Preparazione

1. mettere la piantina al centro del tavolo
2. ogni giocatore prende una pedina, 2 chip-contrassegno del colore della sua pedina e 3 chip-viaggio
3. mischiare le carte-arrivo – ogni giocatore estrae una carta e la tiene coperta
4. ogni giocatore piazza la sua pedina sulla casella di partenza indicata sulla sua carta-arrivo
5. mischiare le carte illustrate e distribuirne 2 ad ogni giocatore che le metterà scoperte sul tavolo.
Mettere il mazzo delle altre carte illustrate accanto alla piantina
6. mischiare le carte con le domande e metterle nell'apposito spazio della scatola

Chi vince?

Vincitore del gioco è chi riesce a cedere per primo le sue 2 carte illustrate, ne ha guadagnate almeno 2 nuove ed è tornato alla sua casella di partenza.

Nota: Se si vuole prolungare la durata del gioco o se si gioca in 2 o in 3 si consiglia di fissare a 3 o a 4 il numero delle carte da cedere e da guadagnare (in questo caso all'inizio della partita si distribuiscono ai giocatori 3 o 4 carte illustrate e lo stesso numero di chip-contrassegno).

Si parte

Scegliere l'itinerario

Ogni giocatore guarda le sue carte illustrate e le legge. I riquadri sulla cartina fino ai quali dovrà avanzare corrispondono alle *coordinate o ai numeri delle immagini* riportate sulle carte illustrate. Ciascun giocatore piazza le sue chip-contrassegno sulle attrazioni turistiche corrispondenti alle sue carte illustrate.

Tirare i dadi e avanzare

Inizia il giocatore più giovane, che tira il dado e fa avanzare la sua pedina a seconda del simbolo. Il giocatore potrà avanzare in linea retta in tutte le direzioni, ma non in diagonale. Avanzando non potrà "svoltare", né cambiare direzione. Non potrà neanche rimanere fermo.

Cedere le carte illustrate

Se arriva a un riquadro *in cui si trova un'attrazione turistica corrispondente a una sua carta illustrata (casella con chip-contrassegno)*, il giocatore alla sua destra dovrà estrarre una carta con domanda e leggerla ad alta voce. Se risponde correttamente potrà **cedere la sua carta illustrata** (mettendola sul mazzo delle carte illustrate) e **prendere una chip-viaggio**. *Infine toglierà la sua chip-contrassegno dalla casella.*

Guadagnare le carte illustrate

Se il giocatore arriva a un'attrazione turistica *sulla quale non c'è nessuna chip-contrassegno* (né la sua né quella di un altro giocatore), risponderà lo stesso a una domanda. Se risponde correttamente potrà **prendere una chip-viaggio** e **prendere dal mazzo la carta illustrata** relativa all'attrazione. Se la carta è già nelle mani di un altro giocatore *gliela toglierà!*

Ogni singolo giocatore sceglierà in quale ordine tentare di cedere le proprie carte illustrate e di guadagnarne di nuove.

Nota: I giocatori scoprono le proprie carte illustrate in modo che queste possano essere viste dai concorrenti (per dar loro la possibilità di "rubarsele" a vicenda).

Tornare indietro

Il giocatore che riesce a cedere le 2 carte illustrate ricevute all'inizio del gioco e ne ha guadagnate almeno altre 2 *tornerà verso il riquadro di partenza*. Anche se durante il percorso viene a trovarsi su un riquadro in cui compaiono le attrazioni turistiche (senza chip-contrassegno) dovrà rispondere alle domande. Se risponde correttamente potrà avanzare **da 1 a 3 caselle**, in caso contrario dovrà **cedere una carta illustrata** (posandola sul mazzo delle carte illustrate).



Raggiungere il traguardo

Il giocatore deve raggiungere precisamente la casella di partenza. Se il risultato del dado non glielo consente dovrà rimanere fermo e avrà la possibilità di raggiungere il traguardo solo al turno successivo.

Che cosa succede se...**... un giocatore non risponde correttamente alla domanda?**

Peccato, rimane a mani vuote. Al prossimo turno dovrà spostarsi e potrà tornare sulla stessa casella solo più tardi. Se si trova già sulla strada del ritorno verso la casella di partenza, dovrà cedere una delle sue carte illustrate.

... un giocatore arriva su un riquadro sul quale sono presenti più attrazioni turistiche?

Il giocatore, rispondendo correttamente a una domanda, potrà scegliere la carta illustrata da prendere tra le attrazioni presenti nel riquadro (ciò vale solo per le attrazioni sulle quali non ci sia già una chip-contrassegno). Si consiglia di scegliere un'attrazione la cui carta illustrata sia in possesso di un altro giocatore.

... un giocatore non ha più chip-viaggio a disposizione?

Potrà vendere in qualsiasi momento agli altri giocatori una carta illustrata in cambio di 2 chip-viaggio, sempre che ci sia un altro giocatore disposto a comprarla. Se i concorrenti disposti a comprarla sono più di uno, il giocatore stesso deciderà a chi vendere. In alternativa potrà rimettere sul mazzo tutte le carte illustrate da lui possedute prendendo in cambio una chip-viaggio (ciò non vale naturalmente per le carte illustrate che deve cedere!). Se il giocatore non è in possesso di carte illustrate da barattare potrà avanzare solo se tirando il dado usciranno i simboli Jolly o A piedi.

... un giocatore arriva a un riquadro su cui c'è già la pedina di un altro giocatore?

La pedina dell'altro giocatore deve tornare alla sua casella di partenza. L'avversario può evitare di tornare indietro cedendogli 1 carta illustrata (ma non una di quelle iniziali che deve cedere per vincere) o 2 chip-viaggio.

Buon divertimento!

UN FIN DE SEMANA EN BERLIN

DESCUBRE BERLÍN Y APRENDE ALEMÁN JUGANDO

Objetivo

¡Prepárate para hacer un recorrido por Berlín! Para ello sólo tendrás que mover tu ficha por las casillas del tablero y dirigirte hacia las atracciones turísticas numeradas, partiendo de uno de los recuadros señalados. Una vez que hayas llegado a una atracción, deberás responder a diversas preguntas; así podrás acumular o desprenderte de tus tarjetas ilustradas. Por cada pregunta que respondas correctamente, ganarás, además, fichas que te permitirán tomar un taxi, un autobús o el metro. Con un poco de táctica y suerte con el dado, podrás sacar ventaja sobre los demás jugadores, despertar su espíritu competitivo... ¡y divertirte!

Tanto los estudiantes de alemán como los hablantes nativos de esta lengua pueden participar en el juego

El juego está concebido para que tanto los estudiantes de alemán como los hablantes nativos de esta lengua puedan participar en él. En la parte superior de las tarjetas con preguntas se encuentra una pregunta relativa a la lengua alemana, formulada en el nivel B1 del marco común europeo de referencia para las lenguas (MCER). Debajo de ella, se halla una pregunta referida a la ciudad de Berlín, formulada en el nivel B2. El estudiante de alemán podrá decidir si responde a la primera o a la segunda pregunta. El hablante nativo, por el contrario, deberá responder siempre a la segunda pregunta.

Preparación

1. Poner el tablero de juego en el centro de la mesa.
2. Cada jugador elige una figura, 2 fichas-señal del color de su figura y tres fichas de viaje.



3. Barajar las tarjetas de LLEGADA. Luego, poner las tarjetas boca abajo y sacar una tarjeta. Cada jugador extrae una.
4. Cada jugador pone su ficha en la casilla de partida indicada en su tarjeta de LLEGADA.
5. Barajar las tarjetas ilustradas y repartir dos a cada jugador, que las pondrá boca arriba sobre la mesa. Poner el resto de las tarjetas en la baraja de las tarjetas al lado de la mesa.
6. Barajar las tarjetas con las preguntas y colocarlas en el lugar asignado en la caja.

Quién gana

El vencedor del juego es aquel que consigue desprenderse primero de sus 2 tarjetas ilustradas, adquirir al menos otras 2 y volver a su casilla de partida.

Nota: Si se quiere prolongar la duración del juego o si juegan sólo 2 o 3 jugadores, recomendamos acumular y desprenderse de 3 o 4 tarjetas por jugador. En este caso, se repartirán a los jugadores 3 o 4 tarjetas ilustradas al principio del juego, y el mismo número de fichas-señal.

Cómo jugar

Planear la ruta

Cada jugador mirará sus tarjetas ilustradas y las leerá. Por las *coordenadas y el número de imagen* indicados en la tarjeta ilustrada, el jugador sabrá a qué recuadro deberá avanzar. Luego pondrá sus fichas-señal sobre las atracciones turísticas del tablero que correspondan a sus tarjetas ilustradas.

Echar el dado y avanzar

El jugador más joven empezará el juego. Tras echar el dado, moverá su ficha de acuerdo con el símbolo que saque con el dado. El jugador podrá avanzar recto en cualquier dirección, pero no diagonalmente; tampoco podrá dar la vuelta, cambiar de dirección o permanecer en el recuadro.

Desprenderse de las tarjetas ilustradas

Si el jugador llega a un recuadro *con una atracción turística que coincide con una de sus tarjetas ilustradas (una casilla con una ficha-señal)*, el jugador de su derecha sacará una tarjeta con preguntas y la leerá en voz alta. Si el jugador contesta a la pregunta correctamente, podrá **desprenderse de su tarjeta ilustrada** (la pondrá sobre la baraja de tarjetas ilustradas) y **tomar una ficha de viaje**. *Después quitará su ficha-señal de dicha casilla.*

Acumular tarjetas ilustradas

Si el jugador llega a una atracción turística *en la que no hay ninguna ficha-señal* (ni la suya ni la de otro jugador), responderá igualmente a una pregunta. Si acierta, podrá **tomar una ficha de viaje, sacar de la baraja la tarjeta ilustrada** correspondiente a la atracción y leerla. Si la tarjeta ya la tiene otro jugador, éste deberá entregársela al primero.

Los jugadores podrán decidir en qué orden se desprenderán o acumularán nuevas tarjetas ilustradas.

Nota: Cada jugador pondrá sus tarjetas ilustradas boca arriba para que los demás puedan verlas (de esta manera, el jugador podrá "ganar" tarjetas ilustradas a los adversarios).

El viaje de retorno

El jugador que se desprenda de las 2 tarjetas ilustradas recibidas al principio del juego y que acumule al menos 2 nuevas tarjetas ilustradas, *emprenderá el camino de retorno a la casilla de partida*. Si en el camino cae en un recuadro con una atracción sin ficha-señal, el jugador deberá responder a una pregunta, que será leída por el jugador de su derecha. Si acierta, **podrá avanzar de 1 a 3 casillas más**; si falla, tendrá que **entregar una de sus tarjetas ilustradas** (la pondrá sobre la baraja de éstas).

En la meta

El jugador deberá alcanzar su casilla de partida sacando con el dado el símbolo exacto. Si el símbolo del dado no es el adecuado, deberá permanecer donde se encuentra y esperar al próximo turno.

¿Qué sucede si...

...un jugador no responde correctamente a una pregunta?

Mala suerte. Se va con las manos vacías: ni tarjeta ilustrada, ni ficha de viaje. Tendrá que abandonar esta casilla en el próximo turno, y sólo en un turno posterior podrá parar nuevamente en ella. Si se encuentra ya en el camino de vuelta a su casilla de partida, tendrá que entregar una de sus tarjetas ilustradas.



...un jugador llega a un recuadro en el que está indicada más de una atracción turística?

Si responde bien a la pregunta, el jugador podrá elegir qué tarjeta ilustrada toma de las atracciones turísticas que se encuentran en este recuadro (esto es válido sólo para las atracciones turísticas en las que no hay ninguna ficha-señal). Se recomienda elegir una atracción turística cuya tarjeta ilustrada se encuentre en posesión de otro jugador.

...un jugador ya no tiene más fichas de viaje?

El jugador podrá vender a los otros una de sus tarjetas ilustradas a cambio de 2 fichas de viaje en cualquier momento del juego (pero ninguna de las que él deba desprenderse), si es que, claro, el otro jugador está dispuesto a comprar la tarjeta ilustrada. Si más de un jugador está dispuesto a hacerlo, el jugador vendedor decidirá a quién vendérsela. Otra posibilidad es que el jugador devuelva una de sus tarjetas ilustradas a la baraja y tome una ficha de viaje nuevamente (esto no vale, naturalmente, para las tarjetas ilustradas de las que debe desprenderse). Si el jugador no tiene tarjetas ilustradas, sólo podrá avanzar si saca con el dado el comodín o el símbolo del peatón.

...el jugador llega a un recuadro ocupado ya por otro jugador?

Ese otro jugador deberá volver al recuadro de partida, aunque podría evitarlo si le entrega al jugador que lo amenaza una tarjeta ilustrada (pero ninguna, evidentemente, de las que debe desprenderse) o 2 fichas de viaje.

¡Que te diviertas!

WEEKEND W BERLINIE

ODKRYWAJ BERLIN I UCZ SIĘ NIEMIECKIEGO

Opis gry

Gracze wybierają się na wycieczkę po Berlinie. Każdy gracz rozpoczyna grę ze swojego pola startowego i porusza się po mieście, przesuwając swój pionek po kwadratowych polach w kierunku narysowanych zabytków. Po dotarciu do nich trzeba udzielić odpowiedzi na pytania, co pozwala na zatrzymanie lub pozbycie się karty obrazkowej. Udzielając poprawnych odpowiedzi, gracze zarabiają także na przejazdy taksówką, autobusem, szybką koleją miejską i metrem. Dzięki odpowiedniej taktyce i przy odrobinie szczęścia w rzucaniu kostką można wiele zyskać, ale także podokuczać trochę innym.

Uczący się niemieckiego i rodzimi użytkownicy języka grają wspólnie

Gra jest tak zaprojektowana, aby uczący się niemieckiego i rodowici Niemcy mogli grać wspólnie: na górze karty z pytaniami znajduje się pytanie dotyczące języka niemieckiego. Jest ono sformułowane na poziomie B1 w skali biegłości językowej Rady Europy. Pod nim znajduje się pytanie dotyczące Berlina (poziom B2). Uczący się niemieckiego może wybrać, czy chce odpowiedzieć na pierwsze, czy na drugie pytanie. Rodzimy użytkownik języka zawsze odpowiada na drugie. Pomóż tym, którzy słabiej znają język! Pomagając innym w razie problemów z wymową lub ze zrozumieniem, nie zmniejszasz swoich szans na wygraną.

Przygotowanie

1. Planszę do gry umieścić na środku stołu.
2. Każdy gracz bierze 1 pionek, 2 żetony w kolorze swojego pionka i 3 żetony na przejazdy.
3. Po przetasowaniu kart przyjazdowych wszyscy losują po jednej.
4. Każdy gracz umieszcza swój pionek na polu startowym z wylosowanej przez siebie karty.
5. Należy przetasować karty obrazkowe. Gracze otrzymują po dwie z nich i rozkładają je przed sobą, tak aby wszyscy je widzieli. Pozostałe karty należy złożyć w talię i pozostawić obok planszy.
6. Przetasować karty z pytaniami i umieścić je w przegródce pudełka (patrz także uwaga u dołu strony 1).

Kto wygrywa?

Wygrywa gracz, który jako pierwszy pozbył się swoich 2 kart obrazkowych, zebrał co najmniej 2 nowe i powrócił na swoje pole startowe.

Wskazówka: aby przedłużyć grę lub jeśli jest tylko 2 albo 3 graczy, zaleca się rozdanie 3 lub 4 kart obrazkowych na początku oraz zbieranie takiej samej liczby nowych kart (w tym przypadku na początku gry każdy gracz otrzymuje 3 lub 4 karty i odpowiednią liczbę żetonów).



Zaczynamy grę

Planowanie trasy

Każdy gracz przygląda się swoim kartom obrazkowym. Po współrzędnych lub numerze na karcie *rozpoznaje*, do których pól musi się udać. Układa żetony w swoim kolorze na polach zabytków, których karty posiada.

Rzucanie kostką i ruch

Zaczyna najmłodszy gracz. Rzuci kostką i przesuwa swój pionek w zależności od wyrzuconego symbolu na kostce. Można poruszać się prosto we wszystkich kierunkach, ale nie ukośnie. W trakcie jednego przejścia graczowi nie wolno skręcać ani zmieniać kierunku. Nie wolno mu też nie wykonać żadnego ruchu.

Oddawanie kart obrazkowych

Jeśli gracz dojdzie do pola z zabytkiem, którego kartę posiada (pole z jednym z jego żetonów), osoba siedząca po jego prawej stronie losuje kartę z pytaniem i odczytuje je na głos. Po udzieleniu poprawnej odpowiedzi dany gracz oddaje swoją kartę obrazkową (kładzie ją na talii kart) i bierze jeden żeton na przejazd. *Dodatkowo zabiera swój żeton z danego pola na planszy.*

Zbieranie kart obrazkowych

Jeśli gracz dojdzie do pola z zabytkiem, na którym nie znajduje się żaden żeton (ani jego własny, ani innego gracza), również odpowiada na pytanie. Po udzieleniu poprawnej odpowiedzi otrzymuje jeden żeton na przejazd, a z talii wybiera należącą do tego zabytku *kartę obrazkową* i zapoznaje się z jej treścią. Jeśli karta jest aktualnie w posiadaniu innego gracza, *odbiera mu ją!*

Kolejność pozbywania się kart i zdobywania nowych jest dowolna.

Uwaga: *każdy rozkłada karty obrazkowe przed sobą w taki sposób, aby były one dla wszystkich widoczne (i aby gracze mieli możliwość odbierania ich sobie nawzajem).*

Droga powrotna

Gracz, który pozbył się otrzymanych na początku 2 kart obrazkowych i zebrał przynajmniej 2 nowe, *wyrusza w drogę powrotną w kierunku swojego pola startowego*. Jeśli po drodze stanie na polu z zabytkiem (bez żetonów), musi również odpowiedzieć na pytanie. Po udzieleniu poprawnej odpowiedzi może przesunąć się dalej o 1 do 3 pól. Jeśli nie zna odpowiedzi, musi oddać jedną kartę obrazkową (kładzie ją na talii kart).

Cel

Aby stanąć na polu startowym, trzeba wyrzucić kostką dokładnie pasującą wartość. Jeśli symbol na kostce nie pasuje, gracz nie wykonuje ruchu i dopiero w następnej rundzie ma kolejną szansę dotrzeć do celu.

Co się dzieje jeśli ...

... gracz nie udzieli poprawnej odpowiedzi?

Trudno – nic nie zyskuje. W następnej rundzie musi wykonać ruch i może powrócić na to pole dopiero w kolejnej rundzie. Jeśli jest już w drodze powrotnej ku swojemu polu startowemu, musi oddać jedną ze swoich kart obrazkowych.

... gracz stanie na polu, na którym znajduje się kilka zabytków?

Po udzieleniu poprawnej odpowiedzi na pytanie gracz sam wybiera spośród zabytków znajdujących się na polu ten, którego kartę chciałby otrzymać. Dotyczy to tylko zabytków, na polach których nie leży żaden żeton. Zaleca się wybranie takiego zabytku, którego kartę ma inny gracz.

... gracz nie ma już żetonów na przejeździe?

Podczas gry zawsze można sprzedać za 2 żetony jedną ze swoich kart obrazkowych innemu graczowi, jeśli wyrazi on na to zgodę. Jeśli chętnych do zakupu karty jest więcej, to sprzedający decyduje, komu ją odsprzeda. Ewentualnie może odłożyć jedną ze swoich kart na talię w zamian za 1 żeton (nie dotyczy to oczywiście kart, których musi się pozbyć!). Jeśli gracz nie posiada żadnych kart na sprzedaż, może przesuwać swój pionek, tylko jeśli wyrzuci kostką symbol jokera lub pieszego.

... gracz stanie na polu, na którym znajduje się już inny pionek?

Zbija wtedy pionek przeciwnika, zmuszając go do powrotu na pole startowe. Przeciwnik może temu zapobiec, jeśli odda graczowi, który chce go zbić, 1 kartę obrazkową (ale nie tę, której musi się pozbyć) lub 2 żetony.

Dobrej zabawy!



ВЫХОДНЫЕ В БЕРЛИНЕ

□□□□□□□□□□ □ □□□□□□□ □ □□□□ □□□□ □ □□□□□□□ □□□□□□□□ □□□□□

Идея игры

Игроки отправляются в обзорную экскурсию по Берлину. Каждый игрок начинает игру своей фигурой со своего стартового поля и двигается по городу по квадратам. По ходу игры игрок целенаправленно направляется к нанесенным на игровое поле достопримечательностям. Там он отвечает на вопросы, чтобы получить или отдать карточку. За правильные ответы игрок получает деньги на проезд на такси, автобусе, метро или городской железной дороге. Немного тактики и удачи при бросании игровой кости помогут вырваться вперед и раззадорят остальных участников игры.

Изучающие немецкий язык и носители немецкого языка играют вместе

Игра построена таким образом, что изучающие немецкий язык могут играть вместе с носителями языка: на карточках с вопросами сверху приведен вопрос на знание немецкого языка. Он сформулирован на уровне B1 Общеввропейской компетенции владения иностранным языком. Под ним приведен вопрос на знание Берлина по различным темам (уровень B2). Изучающий немецкий язык может выбирать, на какой из обоих вопросов он хочет ответить. Носитель языка всегда должен отвечать на второй вопрос. Помогайте изучающим язык! Ваши шансы на победу не станут меньше, если по ходу игры вы будете помогать друг другу понять вопрос или с произношением.

Подготовка

1. Положите игровое поле на стол.
2. Каждый игрок берет себе 1 игровую фигуру, 2 фишки цвета своей игровой фигуры и 3 проездных фишки.
3. Карточки прибытия перемешиваются и каждый игрок вытягивает по 1 карточке, не показывая ее остальным.
4. Каждый игрок располагает свою игровую фигуру на стартовое поле, которое указано на его карточке прибытия.
5. Открытки перемешиваются. Каждый игрок получает по 2 открытки и кладет их около себя, показывая остальным. Оставшиеся открытки складываются в стопку, которая кладется рядом с игровым полем.
6. Карточки с вопросами перемешиваются и укладываются в специальное отделение в коробке от игры

Кто выигрывает?

Тот, кто первый расстанется со своими 2 открытками, наберет минимум 2 новых открытки и первым вернется на свое стартовое поле, станет победителем.

Совет: Если вы хотите продлить время игры, или если в игре принимает участие 2 или 3 игрока, рекомендуется играть с 3 или 4 открытками и столько же брать по ходу игры (в этом случае в начале игры игроки получают 3 или 4 открытки и соответствующее количество фишек).

Начало игры

Планирование маршрута

Каждый игрок смотрит свои открытки и зачитывает текст на них. Он определяет *координаты или номер изображения* с открытки и выясняет, в какое игровое поле он должен попасть. Он раскладывает свои фишки на достопримечательностях на игровом поле, которым соответствуют изображения на его открытках.

Бросание кости и ход

Игру начинает самый младший игрок. Он бросает кость и ходит согласно выпавшему на ней символу. Игрок может ходить в любом направлении, но не по диагонали. Во время своего хода игрок имеет право ходить только по прямой и не имеет права менять направление. Остаться на месте игрок также не имеет права.

Сбрасывание открыток

После того, как игрок попадает в поле с *достопримечательностью, открытка которого у него на руках (поле с его фишкой)*, он тянет карточку с вопросом и зачитывает его вслух. Если игрок отвечает на вопрос правильно, он сдает открытку (кладет ее в стопку открыток) и берет проездную фишку. После этого он убирает свою соответствующую фишку с поля.



Получение открыток

Если игрок попадает на достопримечательность, *на которой не лежит фишка* (ни своя ни других игроков), он также должен ответить на вопрос. Если игрок отвечает на вопрос правильно, он *берет проездную фишку и берет из стопки открытку, относящуюся к достопримечательности*, и читает текст на ней. Если открытка достопримечательности находится у другого игрока, *он забирает ее у него!*

Очередность, с которой игроки будут скидывать свои открытки или получать новые, выбирают они сами.

Внимание: Игроки раскладывают свои открытки перед собой так, чтобы их могли видеть остальные игроки (так игроки получают возможность „охотиться“ за открытками других участников игры).

Обратный путь

Игрок, который сбросил 2 своих открытки, полученных в начале игры, и набрал минимум 2 новых открытки, *возвращается на свое стартовое поле*. Если он на обратном пути оказывается на полях с достопримечательностями (без фишек), он также должен отвечать на вопросы. Если он отвечает на вопрос правильно, он имеет право продвинуться на 1-3 поля. Если игрок дает неправильный ответ, он должен сдать открытку (кладет ее в стопку открыток).

Цель

При помощи игральной кости попасть точно в свое стартовое поле. Если выпавший символ не подходит, игрок остается на месте и ждет своего следующего хода.

Что делать, если...

... игрок дает неправильный ответ на вопрос?

Ему не повезло - ход оказался неудачным. Ему остается ждать следующего захода и попытаться снова попасть на это поле. Если игрок уже находится на пути назад к своему стартовому полю, он должен сдать одну из своих открыток.

... игрок попадает на игровое поле, на котором расположено несколько достопримечательностей?

Игрок может (только после правильного ответа на вопрос) выбрать, какую из открыток достопримечательностей из этого поля взять себе. Это правило действительно только для достопримечательностей, на которых отсутствуют фишки игроков. Рекомендуется выбирать достопримечательность, открытка которой находится у другого игрока.

... у игрока закончились проездные фишки?

Игрок в любое время по ходу игры может продать одну из своих открыток другим игрокам за 2 проездных фишки, если один из игроков готов купить ее. Если несколько игроков изъявляют желание купить открытку, игрок сам выбирает, кому из них он продает свою открытку. В качестве альтернативы игрок может сдать одну из своих собранных открыток в стопку и получить за нее 1 проездную фишку (это правило не действует для открыток, от которых игроку следует избавиться по ходу игры!). Если у игрока нет открыток для обмена, ему остается ждать, пока ему выпадет джокер или пешеход.

... игрок попадает на игровое поле, на котором уже находится игровая фигура другого игрока?

Он выбивает игровую фигуру другого игрока, и она возвращается на свое стартовое поле. Игрок, игровую фигуру которого выбивают, может откупиться от этого одной из своих открыток (кроме тех, от которых он обязан избавиться) или 2 проездными фишками.

Желаем приятной игры!



BERLİN'DE BİR HAFTA SONU

OYUN OYNAYARAK ŞEHİRİ KEŞFEDERKEN ALMANCA ÖĞRENİN

Oyunun Konusu

Oyuncular Berlin'de bir şehir turu yaparlar. Her oyuncu kendi başlangıç alanından başlayarak taşını şehrin karelerinde hareket ettirir. Hamle yaparken öncelikle şehrin görülecek yerlerine gitmeye çalışır. Oralara resimli kartlar toplamak veya onlardan kurtulmak için sorular yanıtlamak zorundadır. Doğru yanıtlanan her soru için ayrıca taksi, otobüs, tramvay ve metro için kullanabileceği yol parası kazanır. Akıllıca hareket ederek ve biraz da zararın şanslı düşmesiyle avantajlar elde edebilir ve aynı zamanda rakiplerini zor duruma sokabilir.

Almanca Öğrenenlerle Almanca Anadilliler Birlikte Oynuyor

Oyun, Almanca öğrenen kimselerin anadilleri Almanca olanlarla birlikte oynayabilecekleri şekilde tasarlandı. Soru kartlarında üstte Almanca olarak yazılmış bir soru yer alır. Bu soru, dil eğitimi için Avrupa Diller Ortak Çerçeve Programı'nın B1 seviyesinde ifade edilmiştir. Onun altında Berlin ile ilgili en farklı konularda bir bilgi sorusu yer alır (B2 seviyesi). Almanca öğrenen kişi, iki sorudan hangisini yanıtlamak istediğini seçebilir. Anadilli oyuncu daima ikinci soruyu yanıtlamak zorundadır. Dil yetenekleri daha az olanlara yardım edebilirsiniz! Oyun esnasında telaffuz veya anlama sorunlarında birbirlerinize yardım etmeniz, oyunu kazanma şansınızı etkilemeyecektir.

Hazırlık

1. Oyun planını masanın ortasına yerleştiriniz.
2. Her oyuncu 1'er tane taşı, taşının renginde 2'şer tane işaretleme jetonu ve ayrıca 3 tane yol jetonu alır.
3. Varış kartlarını karıştırınız - ardından her oyuncu diğerlerine göstermeden 1'er kart çeker.
4. Her oyuncu, taşını, çektiği kartta yazılı olan başlangıç hanesine yerleştirir.
5. Resim kartlarını karıştırınız. Her oyuncu, resimli yüzü üstte gelecek şekilde önüne dizeceği 2 kart alır. Geri kalan resim kartları deste halinde oyun planının yanına konur.
6. Soru kartlarını karıştırıp oyun kutusunun ilgili yerlerine koyunuz.

Kim Kazanır?

Oyunun başında çektiği 2 resim kartından kurtulup en az iki yeni resim kartı topladıktan sonra yeniden başlangıç hanesine ilk dönen oyuncu, oyunun galibi olur.

Not: Oyun süresini uzatmak isterseniz veya sadece 2 ya da 3 oyuncu oynayacaksa, bırakılması gereken ve yeniden kazanılması gereken resim kartı sayısının 3 ya da 4 olarak belirlenmesi tavsiye edilir. Bu durumda oyunun başında her oyuncuya duruma göre 3 ya da 4 resim kartı ve aynı miktarda işaretleme jetonu verilir.

Başlangıç

Yol Güzergahını Planlamak

Her oyuncu çekmiş olduğu resim kartlarına bakıp onları okur. Resim kartlarında belirtilen *koordinatlardan* ya da *resim numarasından*, hangi kareye hareket etmesi gerektiğini öğrenebilir. İşaretleme jetonlarıyla resim kartlarına sahip olduğu görülecek yerlerin oyun planındaki yerlerini işaretler.

Zar Atıp Hamle Yapmak

Yaşı en küçük olan oyuncu başlar. Zar atar ve taşını zarın gösterdiği simgeye göre hareket ettirir. Oyuncu taşını düz yönde istediği tarafa hareket ettirebilir, ancak diyagonal hamleler yapamaz. Aynı hamlede sapamaz veya yönünü değiştiremez. Ayrıca hamleyi tamamlamadan duramaz.

Resim Kartlarından Kurtulmak

Oyuncu *resim kartını elinde tuttuğu görülecek bir yerin bulunduğu bir kareye varırsa (daha önce işaretlemiş olduğu bir kareye gelirse)*, sağında oturan oyuncu bir soru kartını çeker ve onu yüksek sesle okur. İşaretlediği kareye varmış olan oyuncu soru kartında sorulan sorunun yanıtını doğru verirse, resim kartını bırakabilir (resim kartını destenin üzerine koyar) ve bir yol jetonu alabilir. *Daha sonra ilgili işaretleme jetonunu oyun planından kaldırır.*

Resim Kartlarını Toplamak

Üzerinde işaretleme jetonu bulunmayan (ne kendisine, ne de başka bir oyuncuya ait jetonla işaretli olmayan) görülecek bir yere varırsa, yine bir soruyu yanıtlamak zorunda olacaktır. Soruya doğru yanıt verirse, bir yol jetonu alabilir ve ilgili görülecek yere ait resim kartını desteden alıp okuyabilir. Bu kart daha önce başka bir oyuncu tarafından alınmışsa, kartı onun elinden alabilir!



Oyuncuların hangi sırayla resim kartlarından kurtulacakları veya yeni resim kartlarını elde edecekleri kendilerine kalmıştır.

Dikkat: Oyuncular elde ettikleri resim kartlarını önlere açık bir şekilde dizmeli ki, diğer oyuncular onları görebilsin (ve ellerinden almaya çalışabilsin).

Dönüş Yolu

Oyunun başında çektiği 2 resim kartından kurtulup en az 2 yeni resim kartını elde etmiş olan oyuncu, *başlangıç hanesine geri dönmek için yola koyulur*. Dönüş yolunda görülecek yerlerin bulunduğu (işaretleme jetonu bulunmayan) karelere varırsa, yine sorular yanıtlamak zorunda olacaktır. Doğru yanıt verirse, 1 ila 3 hane ilerleyebilir, yanlış yanıtlarda elindeki resim kartlarından birini bırakmalıdır (resim kartı destesine koymalıdır).

Hedef

Oyuncu attığı zar değeri ile tam olarak başlangıç hanesine varmak zorundadır. Attığı zarın simge değeri uymuyorsa, yerinde durmalı ve ancak bir sonraki sırası geldiğinde hedefe ulaşma şansını denemelidir.

Bir Oyuncu ...

... bir soruya yanlış yanıt verirse, ne olur?

Yazık olur - eline hiç bir şey geçmiyor. Bir sonraki turda ilerleyecek ve ancak daha sonra yeniden bu kareye dönebilecektir. Başlangıç hanesine dönüş yoluna girmişse, ayrıca yanlış yanıtladığı her soru için sahip olduğu bir resim kartını bırakmak zorundadır.

... birden fazla görülecek yerin bulunduğu bir kareye varırsa, ne olur?

Oyuncu - bir soruya doğru yanıt verirse - bu karede bulunan görülecek yerlere ait kartlardan hangisini alacağını seçebilir. Ancak bu sadece işaretleme jetonu bulunmayan görülecek yerler için geçerlidir. Resim kartı daha önce başka bir oyuncu tarafından alınmış olan görülecek bir yeri seçmek, en iyi seçim olur.

... yol jetonlarının tamamını harcamışsa, ne olur?

Oyun esnasında her zaman sahip olduğu resim kartlarından birini 2 yol jetonuna karşılık diğer oyunculara satabilir - oyuncuların birinin kabul etmesi şartıyla. Birden fazla oyuncu resim kartına talip olursa, kartı satan oyuncu kartını kime satacağına karar verir. Alternatif olarak elde etmiş olduğu resim kartlarından birini resim kartları destesine geri koyabilir ve buna karşılık 1 yol jetonu alabilir (bu tabii ki oyunun başında kendisine verilen, kurtulması gereken oyun kartları için geçerli değil!). Oyuncunun takas edebileceği resim kartları yoksa, sadece attığı zar Yaya veya Joker simgesini gösterdiği zaman hamle yapabilecektir.

... henüz başka bir oyuncuya ait taşın bulunduğu bir kareye varırsa, ne olur?

Diğer oyuncunun taşını vurur - ve onu başlangıç hanesine geri gönderir. Karşı oyuncu, kendini vurma durumundaki oyuncuya (elde ettiği kartlardan) 1 resim kartını veya 2 yol jetonu vererek, vurulmayı önleyebilir.

İyi eğlenceler!



柏林 周末

探索柏林，提高你的德语水平

游戏目的

准备好游览柏林吧！使用一个代币，从指定地点出发，在游戏板上画的方格里游遍柏林，直接朝有编号的景观出发。每到达一个景观，你要回答一个问题，如果答对了，就可以交出或收集一张图片卡。每答对一个问题，你还会赚到游戏币，可以用来乘坐出租车，公交或“U-或S-Bahn”（地铁）旅行。凭借聪明的技巧和一点运气，你可以超越其他玩家，鼓舞他们完成游戏并享受乐趣！

一个德国本地人与德语学习者一起玩的的游戏

这个游戏适合德语学习者与德国本地人一起玩。每张卡都有一个欧洲共同语言参考标准B1级的关于德语的问题，还有另外一个较深入的问题，用来测试各种各样有关柏林的知识（语言B2级）。语言学习者可以选择其中一个问题来回答，德国本地人则必须回答第二个问题。尽量帮助那些德语略逊于你的玩家。这并不会影响你获得机会去帮助另一个玩家关于发音或理解方面的问题。



准备工作

1. 把游戏板放在桌子中央。
2. 每个玩家拿一个代币，两个与代币颜色相同的标记币，三个旅行币。
3. 洗到达牌，然后把卡面向下放在桌面上，抽一张牌。每个玩家抽一张。
4. 每个玩家把自己的代币放在到达卡指示的起点。
5. 洗图片卡，每个玩家发两张。然后面向上放在每个玩家面前。剩下的图片卡整叠放在游戏板旁边。
6. 洗问题卡，然后放在游戏盒的隔间。

获胜条件

第一位交出头两张图片卡、又收集至少两张卡并返回起点的玩家获胜。

注： 如果你想玩久一些，或者你们只有两三个玩家，建议你们每个玩家收集或交出三四张图片卡。这样游戏开始时，每个玩家抽取三四张图片卡以及相应数量的标记币。

玩法说明

路线规划

每个玩家看他的图片卡。查看图片上的坐标或数字，然后就会知道你需要去哪些方格。在游戏板上那些你拥有图片卡的目的地上面，摆放你的标记币。

掷骰子，移动

从年龄最小的玩家开始游戏。先掷骰子，然后根据骰子上的符号来移动他的代币。玩家可以朝任意一个直线方向移动，但不可以向对角线方向移动。不可以拐弯，也不可以往回走。一旦玩家决定了一个方向，他必须一直遵守。

交出图片卡

当玩家到达一个方格，里面有他图片卡上显示的景观（带有其中一个标记币的方格），他右边的玩家就要抽取一张问题卡，大声读出上面的问题。如果他回答正确，那么他就可以交出他的图片卡（然后这张卡就会被放在那叠图片卡的上面）并拿走一个旅行币，然后把他的标记币从那个方格中拿掉。

收集图片卡

当他到了方格上的一个景观，上面没有标记币（他自己或者别人的），玩家也必须回答一个由他右边玩家读出的问题。如果答案正确，他可以拿一个旅行币，以及从整叠图片卡中拿一张与景观相符的卡。如果这张卡已经在另一个玩家手里，那个玩家必须转交。

每个玩家可以决定他想以什么顺序交出或收集卡片。

注意： 玩家摆出他们的图片卡让其他玩家可以看到（允许其他玩家从对方手里“赢取”特定图片卡）

回程

当一个玩家交出他开始游戏时的两张图片卡并另外收集了两张图片卡之后，就要开始返回起点。如果他沿途路过一个方格而方格中的景观不带标记币，他就要回答一个问题。如果答对了，就移动一至三个方格，如果错了，他必须交出一张图片卡。

抵达终点

玩家必须根据骰子上的数字准确到达他的起点。如果骰子上的数不能让他到达起点，玩家必须停在原地，等待下一轮。

如果发生以下情况...

...玩家没有答对问题怎么办？

倒霉 — 玩家什么也得不到，没有图片卡，也没有旅行币。他必须等下一轮再继续；他不能下一轮还留在同样的方格然后只是回答另一个问题。但是他可以在游戏晚些时候回到这个方格。如果他在返程途中，那他必须交出一张图片卡。

...玩家到了一个方格，里面包含不止一个景观怎么办？

如果玩家正确回答问题，他可以选择那个方格里的任意一张景观图片卡（只应用于没有标记币的景观）。建议：选择另一个玩家手里的图片卡。



...玩家完全没有旅行币了怎么办?

游戏中的任意时间, 玩家可以把他图片卡卖给另一个玩家来换取两个旅行币 - 当然要在另一个玩家愿意买那张图片卡的情况下。 如果不止一个玩家想买同一张图片卡, 玩家可以决定他想要卖给谁。 除此之外, 他可以把他的一张图片卡放回整叠图片卡中, 然后拿到一个旅行币(当然这其中不包括玩家需要除掉的图片卡!) 如果玩家没有图片卡了, 只有当他掷到骰子上的王牌或移动符号时才可以移动。

...玩家到达一个被其他玩家占据的方格怎么办?

另外一个玩家必须退回原点。 但是如果另一个玩家不想这么做, 他也可以给这个玩家一张图片卡(当然不可以是他需要交出的卡)或者两个旅行币。

尽情游戏吧!



ベルリンの週末

ベルリンの街を探検してドイツ語をマスター

目的

ベルリン観光ツアーに出かけましょう! コマを使って、特定のスタート地点からボードのマス目に沿って、番号のついた観光スポットを目指しベルリン各地を旅します。観光スポットに着いたら、質問に答えてピクチャーカードをやり取りします。質問に正解すると、タクシー、バス、「UバーンやSバーン」(地下鉄)での移動に使えるチップももらえます。巧みな駆け引きと少しの運で、他のプレイヤーとの競争をお楽しみください!

ドイツ語学習者とネイティブスピーカーをつなぐゲーム

このゲームは、ドイツ語学習者とドイツ語のネイティブスピーカーと一緒に遊べるように設計されています。各カードには、ヨーロッパ言語共通参照枠のレベルB1のドイツ語に関する質問が記載されています。各カードにはさらに、ベルリンに関する様々なトピックについての知識を問う質問が記載されています(言語レベルB2)。言語学習者は、2つのうちどちらの質問に答えるかを選ぶことができますが、ネイティブスピーカーは必ず2番目の質問に答えなくてはなりません。ドイツ語レベルが低いプレイヤーをいつでも助けてあげましょう。発音や読解の質問で他のプレイヤーを助けても、勝利のチャンスに影響はありません。

準備

1. ゲームボードをテーブルの中央に置きます。
2. 各プレイヤーはコマを1つ、コマと同色のマーカーチップを2枚、トラベルチップを3枚取ります。
3. 到着カードをシャッフルします。カードを伏せて置き、カードを引きます。各プレイヤーが1枚ずつ引きます。
4. 到着カードに指定されたスタート地点に、各プレイヤーのコマを置きます。
5. ピクチャーカードをシャッフルして、各プレイヤーに2枚ずつ配ります。それを各プレイヤーの前に表が見えるように置きます。残りのピクチャーカードは、ボードのそばに重ねて置きます。
6. 質問カードをシャッフルして、ゲームの箱の仕切りに入れておきます。

勝利条件

最初のピクチャーカード2枚を手放し、2枚以上を集めてスタート地点に戻った最初のプレイヤーの勝ちです。

注: より長く遊びたい場合、またはプレイヤーが2~3人しかいない場合は、各プレイヤーのやり取りするピクチャーカードを3~4枚にすることをお勧めします。その場合、プレイヤーはゲームの初めにピクチャーカードを3~4枚引き、マーカーチップを同じ数だけ取ります。



遊び方

ルートを計画する

各プレイヤーは、自分のピックアップカードを見ます。カードの組み合わせや番号を確認すると、旅行するマスがわかります。ボード上の手持ちのピックアップカードの目的地に、マーカーチップを置きます。

サイコロを振って移動する

一番年下のプレイヤーからゲームを始めます。サイコロを振って、出たマークの通りにコマを動かします。プレイヤーは、斜め以外ならどの方向にも直進できますが、曲がったり戻ったりはできません。一度方向を決めたら、それに従わなければなりません。

ピックアップカードを手放す

手持ちのピックアップカードと同じ観光スポットのマスに止まったら(マーカーチップのあるマス)、右のプレイヤーが質問カードを引いて質問を読み上げます。プレイヤーが質問に正解すると、自分のピックアップカードを(ピックアップカードの山の一番上に置く)手放して、トラベルチップをもらいます。そして自分のマーカーチップをそのマスから取ります。

ピックアップカードを集める

マーカーチップのないマスの観光スポットに(自分または他人の)着いた場合も、そのプレイヤーは右のプレイヤーが読む質問に答えなければなりません。正解すると、トラベルチップと観光スポットのピックアップカードを山から取ることができます。別のプレイヤーがすでにそのカードを持っている場合、そのプレイヤーはカードを渡さなければなりません!

各プレイヤーは、カードを手放したり集めたりする順番を決めることができます。

注: プレイヤーは、ピックアップカードを他のプレイヤーに見えるように置きます(他のプレイヤーが特定のカードを相手から「勝ち取る」ことができるように)。

帰り道

ゲームの初めに引いた2枚のピックアップカードを手放して別のピックアップカードを2枚以上集めたプレイヤーは、スタート地点に戻りましょう。途中で立ち寄ったマーカーチップのない観光スポットのマスでは、必ず質問に答えなければなりません。正解すると1〜3マス移動できますが、不正解の場合はピックアップカードを1枚手放すこととなります。

ゴール

プレイヤーは、サイコロの目がちょうどどの数でスタート地点に着かなければなりません。サイコロの目がちょうどどの数でスタート地点にたどり着けない場合は、その場で次の順番を待ちます。

こんな時どうする…

…質問の答えを間違えたら?

残念ながら、プレイヤーはピックアップカードもトラベルチップももらえません。次の順番で移動しなければならず、次の順番の時に同じマスで別の質問にだけ答えることはできません。ただし、後でそのマスに戻ってくることはできます。帰り道の途中であれば、ピックアップカードを1枚手放さなければなりません。

…観光スポットが1つ以上あるマスに着いたら?

質問に正解すると、そのマスの観光スポットのピックアップカードを選ぶことができます(マーカーチップのない観光スポットのみ)。ヒント: 別のプレイヤーが持っているピックアップカードを選びます。

…トラベルチップがなくなったら?

ゲーム中は、いつでも別のプレイヤーにピックアップカードをトラベルチップ2枚で売ることができます。もちろん、別のプレイヤーがそのピックアップカードを買いたい場合に限りです。ピックアップカードを買いたいプレイヤーが複数いる場合は、プレイヤーが誰に売るかを決めます。または、ピックアップカードをピックアップカードの山に戻して、トラベルチップを1枚手に入れることもできます(プレイヤーが捨てなければならぬピックアップカードを除く)。プレイヤーがピックアップカードを持っていない場合、サイコロを振ってジョーカーか徒歩のマークが出た時だけ移動できます。

…別のプレイヤーがいるマスに着いた場合は?

もう1人のプレイヤーは、スタート地点に戻らなければなりません。もう1人のプレイヤーは、ピックアップカードを1枚(手放す分ではないもの)かトラベルチップを2枚渡せば、それが免除されます。



では楽しいご旅行を!



نهاية أسبوع في برلين

اكتشف المدينة وتعلم الألمانية عن طريق اللعب

فكرة اللعبة

يذهب اللاعبون في رحلة داخل برلين. كل لاعب يتحرك من نقطة انطلاقه بواسطة حجر اللعب على المربعات داخل المدينة. وبهذا يتوجه قاصداً معالم المدينة حيث عليه الإجابة عن أسئلة ليجمع بطاقات صور أو يتخلص منها. وعند الإجابة الصحيحة عن الأسئلة يكسب مالاُ ثمن التاكسي أو الباص أو القطار أو المترو. مع بعض التكتيك وبعض الحظ مع النرد يمكنه اكتساب بعض المميزات وإغاطة اللاعبين الآخرين.

لعبة للذين يتعلمون اللغة الألمانية والذين يتحدثونها بصفتها اللغة الأم

صُممت اللعبة على أن يلعبها الناطقون باللغة الألمانية كلغة أم ولتعليمي اللغة الألمانية: يوجد على بطاقات اللعب من فوق سؤالاً حول اللغة الألمانية على مستوى (ب1) بناءً على ما نصت عليه مستويات الإطار الأوروبي المرجعي الموحد للغات. وأسفل البطاقة يوجد سؤال معرفة حول مختلف المواضيع المتعلقة ببرلين (مستوى ب2). يختار متعلم اللغة الألمانية ان كان يريد الإجابة عن السؤال الأول أو الثاني. ساعدوا من هو أقل مستوى في اللغة! لن تقل فرص ربحكم ان ساعدتم بعضكم البعض في اللفظ أو على الفهم.

التحضير

- 1- توضع لوحة اللعبة في وسط الطاولة
- 2- يأخذ كل لاعب حجر لعب وشريحتي تعليم بنفس لون حجر اللعب و3 شرائح مواصلات
- 3- تُخلط بطاقات الوصول - يسحب كل لاعب بطاقة واحدة ولا يكشفها.
- 4- يضع كل لاعب حجره على نقطة الانطلاق التي حدتها له بطاقة الوصول.
- 5- تُخلط بطاقات الصور. يحصل كل لاعب على بطاقتين ويضعها مكشوفة على الطاولة. توضع باقي بطاقات الصور الى جانب لوحة اللعبة.
- 6- تُخلط بطاقات الأسئلة وتُوضع في صندوق اللعبة (الرجاء قراءة الملاحظات في أسفل الصفحة الأولى)

من يريح؟

الرابح هو من يتخلص من بطاقتي الصور ويجمع على الأقل بطاقتي صور جديدة ويعود إلى نقطة انطلاقه. ملاحظة: إذا كنتم تريدون تطويل مدة اللعب أو اذا كان عدد اللاعبين 2 أو 3، ينصح توزيع 3 أو 4 بطاقات صور على اللاعبين في بداية اللعبة مع العدد المناسب لشرائح التعليم لكل لاعب.

وهكذا نبدأ

تخطيط الطريق

ينتظر كل لاعب إلى الصورة التي لديه ويقرؤها. يعرف من خلال رقم الصورة إلى أي مربع سوف يذهب. يضع شريحة التعليم على المعالم الموجودة على لوحة اللعبة والتي يملك صورها.

رمي حجر النرد وسحب البطاقات

يبدأ أصغر لاعب. يرمي حجر النرد ويحرك حجره حسب الصورة الموجودة على حجر النرد. يُسمح للاعب بالتحرك بخط مستقيم في كل الاتجاهات ولكن ليس بخط مائل. لا يُسمح له في دوره الانحراف أو تغيير الاتجاه. ولا يُسمح له البقاء مكانه.

التخلص من الصورة

عندما يصل اللاعب إلى مربع موجود عليه احد المعالم التي يملك لها صورة (مربع موضوع عليه احد شرائح التعليم التابعة له)، يسحب اللاعب من على يمينه بطاقة أسئلة ويقرؤها عاليًا. عندما يجيب عن السؤال اجابة صحيحة، يُسمح له تسليم بطاقة الصورة التي معه (يضعها على مجموعة بطاقات الصور) ويأخذ شريحة للمواصلات. يزيل بعدها شريحة التعليم التابعة للبطاقة من على لوحة اللعبة.



جميع بطاقات الصور

عندما يصل اللاعب الى معلم ليس عليه شريحة تعليم (سواء له او لغيره) يجيب أيضاً عن سؤال. اذا أجاب إجابة صحيحة. يأخذ شريحة مواصلات ويأخذ بطاقة صورة أحد المعالم. بطاقة من مجموعة بطاقات الصور ويقرأها. إذا كانت هذه البطاقة في حوزة لاعب آخر. يحق له أن يأخذها منه!

التدريب في التخلص من بطاقات الصور أو جمعها يُترك لكل لاعب

تنبيه: يترك اللاعبون بطاقات الصور التابعة لهم مكشوفة على الطاولة ليتسنى للاعبين رؤيتها (ويكون لهم الفرصة بأخذها منهم).

طريق العودة

اللاعب الذي تخلص من الصورتين التي حصل عليهما في بداية اللعبة وحصل على بطاقتين جديدتين يبدأ بالعودة إلى نقطة انطلاقه. إذا حط في طريق عودته على مربع فيه أحد المعالم (وليس عليه شريحة تعليم) يجب عليه أن يجيب سؤالاً. إذا كانت إجابته صحيحة، يُسمح له التقدم من مربع إلى 3 مربعات. إذا كانت إجابته خاطئة، يجب عليه تسليم بطاقة صورة (يضعها على مجموعة البطاقات).

الهدف

يجب على اللاعب الالتزام تماماً بحجر النرد للوصول إلى نقطة انطلاقه. اذا كان ما رماه حجر النرد لا يتناسب مع اللعبة عليه الانتظار إلى الدور التالي.

ماذا يحدث عندما....

يجيب اللاعب إجابة خاطئة؟

حظاً سيئاً - لا يحصل على شئ؛ ينتظر إلى الدور الثاني ويأتي في دور آخر مجدداً على هذا المربع. وإذا كان في طريق العودة الى نقطة انطلاقه. عليه تسليم احد بطاقات الصور التي معه

يأتي لاعب على مربع لعب عليه أكثر من معلم سياحي؟

يختار اللاعب - عند الاجابة الصحيحة - صورة لأي معلم سياحي في هذا المربع. ينطبق ذلك على المعالم التي لا يوجد عليها شريحة تعليم. يُنصح باختيار معلم سياحي يملك صورته أحد اللاعبين.

لا يملك اللاعب اي شريحة مواصلات؟

يقدر اللاعب بيع بطاقة صورة لأحد اللاعبين ويتقاضى ثمنها شريحتي مواصلات - اذا كان الآخر يريد شراءها. اذا كان أكثر من لاعب مستعد لشراؤها. يقرر اللاعب نفسه لمن يريد بيعها. أو بإمكانه إعادة احد بطاقات الصور التي بحوزته إلى مجموعة البطاقات والحصول مقابلها على شريحة مواصلات (هذا لا ينطبق بالطبع على البطاقات التي يجب عليه التخلص منها!). في حال كان اللاعب لا يملك اية بطاقات للتبديل فلا يمكنه التقدم الا إذا رمى بحجر النرد رمز المشاة أو الجوكر.

إذا وصل اللاعب على مربع موجود عليه حجر لعب؟

يضرب الحجر الموجود وعلى هذا الحجر العودة الى نقطة الانطلاق. يمكن للاعب صاحب هذا الحجر تفادي ذلك بإعطائه بطاقة صورة (طبعاً ليس من البطاقات التي يجب عليه التخلص منها) أو شريحتي مواصلات.

وقتها مسلماً!



Alle Rechte vorbehalten

© 2011 Grubbe Media GmbH

www.grubbemedia.de

Idee und Konzeption: Inez Sharp / Gerhard Grubbe

Inhalte: Mitglieder und freie Mitarbeiter der Redaktion

DEUTSCH *perfekt* – www.deutsch-perfekt.com

Jörg Walser, Chefredakteur DEUTSCH *perfekt*

Autorinnen: Barbara Kerbel, Gabriele Bauer

Redaktion: Barbara Duckstein, Katharina Heydenreich,

Sonja Krell, Claudia May, Barbara Schiele,

Janina Schneider-Eicke, Anne Wichmann

Übersetzung: Spotlight, Écoute, ADESSO, ECOS

Sprachenreich GmbH; Polnisch, Russisch, Türkisch,

Chinesisch, Japanisch, Arabisch

Design: agenten.und.freunde.de – www.a-u-f.de

Björn Hölle, Martina Dobrindt

Bildredaktion: Judith Rothenbusch

Kartografie: Astrid Fischer-Leitl

Bildnachweis: ©Thinkstock.com; Fotolia.com; Deutsche

Bahn/Andreas Muhs; Gedenkstätte Berliner Mauer; Hotel

Adlon Kempinski Berlin; Visit Berlin/Koch; Mauermuseum -

Museum Haus am Checkpoint Charlie; Europacenter;

Friedrichstadtpalast/Nina Mallmann; Gedenkstätte Berlin

Hohenschönhausen; Jüdisches Museum/Jens Ziehe;

Staatliche Museen zu Berlin/Maximilian Meisse; KadeWe