



# » VIA BAVARIA «



Ein lustiges Familienspiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren.  
Spieldauer ca. 45-90 Minuten.

## INHALT:

1 Spielplan, 6 Spielsteine mit Ferdls Portrait, 6 Vorlaufsteine, 64 Bildkarten, 10 Kontrarkarten, 6 Grapschkarten, 8 Joker und 2 Spielblöcke.

*Ferdl ist der Held des Geschehens. Sein Alltag spielt sich entlang der VIA BAVARIA ab. Ein Alltag, der mit dem, was die meisten von uns tagein, tagaus erleben, wenig zu tun hat. Denn wer begrüßt schon den Morgen mit einem fröhlichen Jodler, erklettert einen Maibaum oder erprobt sich beim Fingerhakeln? In diesem Spiel wir alle!*

*Wir schlüpfen für kurze Zeit in Ferdls Rolle und versuchen alle Aufgaben zu erfüllen, die sonst die seinen sind.*



## SPIELZIEL:

Der Spielplan enthält die bildliche Darstellung von 10 Aufgaben, alle entlang der VIA BAVARIA. Jeder Spieler versucht, diese 10 Aufgaben als erster zu erfüllen.

Eine Aufgabe wird erfüllt, indem man - *BILDKARTEN* so sammelt, daß sie mit einer Kombination von Bildsymbolen übereinstimmen, wie sie unter den Illustrationen der einzelnen - *AUFGABENFELDER* abgebildet sind.



## SPIELVORBEREITUNG:

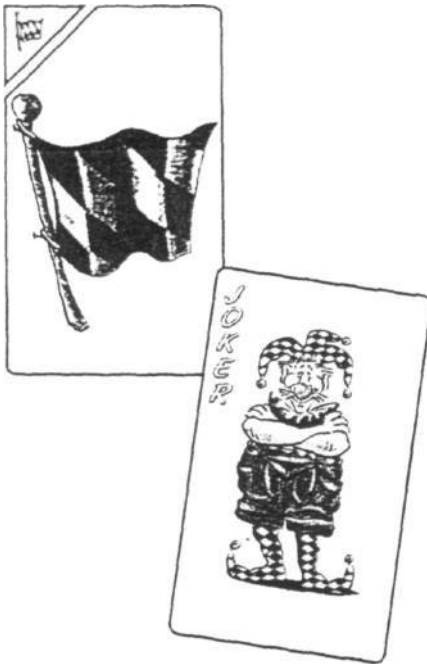
Die **88 Spielkarten** werden komplett gemischt, und jeder Mitspieler erhält davon 8 Karten. Die restlichen werden verdeckt auf das Feld in der Mitte des Spielplans gelegt.

Außerdem erhält jeder Spieler **einen großen Spielstein** mit dem Portrait von Ferdl und setzt diesen auf das Startfeld.

Die **kleinen Vorlaufsteine** werden vorerst außerhalb des Spielplans abgelegt. Ein Blatt vom **Spielblock und Stift** legt sich jeder bereit; dort werden später die erfüllten Aufgaben markiert.

## SPIELABLAUF:

Der jüngste Spieler am Tisch beginnt - danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Ist ein Spieler an der Reihe, kann er entweder Karten tauschen oder - wenn möglich - eine Aufgabe erfüllen.



## BILDKARTEN:

Die Bildkarten zeigen einen **Maßkrug**, eine **Weißwurst**, einen **Bergstiefel** oder eine **Fahne** - die bayerische natürlich, mit weiß-blauen Rauten. Aber Vorsicht, Weißwurst ist nicht gleich Weißwurst: die Bildkarten unterscheiden sich nämlich zusätzlich noch durch **verschiedene Rahmenformen** im linken oberen Eck: **Raute, Kreis, Quadrat** und **Dreieck**.

## JOKERKARTEN:

Jede Bildkarte läßt sich durch eine Jokerkarte ersetzen.

## KARTEN TAUSCHEN:

Um Karten für eine Kombination auf die Hand zu bekommen, kannst du Karten tauschen, wenn du an der Reihe bist. Du legst 1, 2, 3 oder 4 deiner Karten offen neben dem Mittelstapel ab und ergänzt sie durch die gleiche Anzahl neuer Karten vom Mittelstapel. Sind die Karten in der Mitte des Spielplans aufgebraucht, wird der offene Ablagestapel gemischt und verdeckt in die Mitte gelegt.



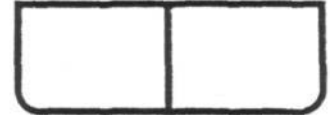
## DIE AUFGABENFELDER:

Um eine Aufgabe zu erfüllen, sammelt ein Spieler die Karten so, daß die — *BILDKARTEN* mit einer der **auf den Aufgabenfeldern vorgegebenen Kombination** übereinstimmen.

Jede Kombination enthält vier Symbole, die zum Teil durch Linien voneinander getrennt sind. Diese Linien bestimmen die **Rahmen** der geforderten Bildkarten. Von den gesammelten Karten müssen immer 4 in den abgebildeten Symbolen und in den verlangten Rahmen der Vorgabe des Aufgabenfeldes entsprechen.

### BEISPIEL:

Vorgaben des Aufgabenfeldes:



passende  
Symbolkarten:

4 Karten mit  
4 verschiedenen Rahmen

4 Karten mit  
je 2 gleichen Rahmen  
(Paare)



4 Karten,  
alle haben den gleichen Rahmen



Diese Aufgabe verlangt z.B.  
4 verschiedene Bilder mit  
4 unterschiedlichen Rahmen.

## ERFÜLLEN EINER AUFGABE:

**Karten ablegen:** Kannst du eine Aufgabe erfüllen, d.h. vorgegebene Kombination und gesammelte Karten stimmen überein, so zeige diese 4 Karten deinen Mitspielern und lege sie offen neben dem Mittelstapel ab. Natürlich die Karten, nicht die Mitspieler.

**Spielstein ziehen:** Dann ziehst du deinen Spielstein von seinem jeweiligen Standpunkt aus auf dieses Aufgabenfeld. Wenn du dabei Spielsteine deiner Mitspieler überspringst, kannst du diese ärgern - *VORLAUFSTEINE*.

**Karten ergänzen:** Nun ergänzt du vom Mittelstapel deine Karten wieder auf 8 und markierst das erledigte Feld auf dem Spielblock mit einem Kreuz.

Jeder Spieler versucht, **jede Aufgabe einmal zu erfüllen**. Es gibt keine Reihenfolge der Aufgaben. Ein Spieler entscheidet aufgrund der Karten, die er in der Hand hält, welche Aufgabe er erfüllen will, d.h., für welches Feld er sammelt (Ausnahme: - *VORLAUFSTEINE*).



## VORLAUFSTEINE:

Aus den Bewegungen der Spielsteine auf dem Spielplan ergibt sich die Funktion der kleinen Vorlaufsteine.

*SITUATION:* Du kannst eine Aufgabe erfüllen und ziehst deinen Spielstein auf das betreffende Feld. Dabei überspringst du den Spielstein eines Mitspielers. Wenn du willst, kannst du ihn jetzt ärgern. Nimm **den Vorlaufstein in der Farbe des übersprungenen Spielers** und leg ihn auf ein Aufgabenfeld, das dieser noch nicht erfüllt hat. **Der Spielstein folgt dem Vorlaufstein. Dieses Aufgabenfeld und kein anderes muß der übersprungene Spieler als nächstes in Angriff nehmen.** Hat er es geschafft (sein Spiel- und Vorlaufstein stehen jetzt im selben Feld), nimmt er seinen Vorlaufstein wieder aus dem Spiel. Nun kann er sein nächstes Feld wieder frei wählen. **Überspringst du mehrere Spielsteine**, so darfst du mit allen übersprungenen Spielern auf die gleiche Art verfahren.

Wird die Figur eines Spielers übersprungen, dessen Vorlaufstein bereits gesetzt ist, Finger weg! Dieser Vorlaufstein darf **nicht** umgesetzt werden. Auf einem Aufgabenfeld dürfen beliebig viele Setz- und Vorlaufsteine stehen.

**Achtung: Die VIA BAVARIA ist kein Kreis!!** Zwischen dem Jodler und der Bierzeltrauferei gibt es keine Verbindung, so daß hier auch kein Spielstein gezogen werden kann. Dein Weg führt also wieder zurück.

## KONTRAKARTEN:

Zu der Handlung eines jeden Aufgabenfeldes auf dem Spielplan gibt es eine passende Kontrakarte. Auf diesen ist Ferdl traurig. Alles, was ihm auf dem Spielplan gelingt, geht hier schief.

*SITUATION:* Dein Setzstein wird übersprungen. Dies kann Folgen haben—*VORLAUFSTEINE*. Es sei denn, du hast die Kontrakarte zu dem Feld, auf das der andere ziehen will. Zeig sie ihm, leg sie auf dem Ablagestapel ab und nimm dir sofort eine neue Karte vom Mittelstapel.

### Der so Gekonterte hat Pech gehabt:

- Er muß seinen Setzstein auf das Feld zurücknehmen, von dem sein Spielzug ausging.
- Er darf keine Vorlaufsteine setzen.
- Es gibt kein Kreuzchen für die Erfüllung der Aufgabe.
- Er muß alle seine Karten ablegen.

Erst in der nächsten und übernächsten Runde zieht er jeweils vier neue Karten vom Mittelstapel. In der dritten Runde nach dem Kontern spielt er wieder voll mit. **Außer dem Spielen von Grapschkarten sind für ihn in dieser Zeit keine anderen Aktionen möglich.** War der Vorlaufstein eines gekonterten Spielers gesetzt, so bleibt er liegen.



Kontrakarte

## GRAPSCHKARTEN:

Die gierige Hand. **Grapschkarten kannst du spielen, wann du willst**, egal, ob du an der Reihe bist oder nicht. Such dir einen Mitspieler aus, zeig ihm die Grapschkarte und zieh dir eine Karte aus seinem Kartenfächer. Die Grapschkarte wird dann abgelegt. Hat ein Spieler nur noch sechs Karten auf der Hand, darfst du von ihm keine weiteren Karten mehr ziehen. Auch gegen Spieler, die gerade vier Karten ablegen, um damit eine Aufgabe zu erfüllen, darf die Grapschkarte nicht eingesetzt werden.

Hast du nur noch 6 Karten auf der Hand, ist dies kein Grund zur Panik. **Nach dem Erfüllen einer Aufgabe ergänzt du immer wieder auf 8 Karten.**



## TIPS ZUM SPIEL:

- Ein Spieler droht, das Spiel zu gewinnen. Dieser Spieler bist nicht du. Such dir Verbündete. Mit Hilfe der Grapschkarten läßt sich die Kartenzahl des Ausreißers verringern. Absprachen sind jederzeit erlaubt.
- Setzt seinen Vorlaufstein so, daß ihr ihn kontern könnt. Du hast eine passende Kontrakarte, dein Setzstein steht aber so, daß der Ausreißer dich nicht überspringen wird. Ein anderer Spieler steht günstiger und hat eine Grapschkarte. Auch wenn du hinterher eine Karte weniger hast, bitte ihn, dir eine Karte wegzunehmen und verrate ihm auch, welche (die Kontrakarte natürlich!)
- Setze fremde Vorlaufsteine so, daß die anderen dich nicht überspringen müssen. Es sei denn, du hast die passende Kontrakarte.
- Du bist vorsichtig und willst auf Nummer Sicher gehen: Sammle auf ein Feld, dessen Kontrakarte du selbst besitzt.



## ALLE 10 AUFGABEN ERFÜLLT...

herzlichen Glückwunsch! Du hast das Spiel gewonnen, auch wenn der Ferdl das vielleicht noch etwas besser gekonnt hätte.