

# HEIDANEI SCHNEGGAHOFA

WER KENNT SICH AUS IN BAYERISCH-SCHWABEN?



Bernhard Lach  
Uwe Rapp



# HEIDANEI SCHNEGGAHOFA

WER KENNT SICH AUS IN BAYERISCH-SCHWABEN?

Für 2 bis 6 Spieler ab 10 Jahren

Schneckenhofen? Das soll in Schwaben liegen? Zwischen Augsburg und Ulm? Aber Ulm gehört doch schon zu Baden-Württemberg! Wo fangen die Grenzen unseres schönen „Schwabenländle“ an und wo hören sie auf? Ist Schneckenhofen im Süden oder im Norden von Günzburg zu finden? Fragen dieser Art werden häufiger während des Spiels aufkommen. Und wer die richtige Antwort kennt, ist dem Sieg ein gutes Stück näher. Wer die Antwort nicht weiß, kennt sich vielleicht besser in anderen Bereichen unseres Regierungsbezirks aus und kann in einer der Quizrunden punkten. Auf jeden Fall lernen alle Schwaben sowie die, die es gerne werden wollen, etwas über ihre Heimat dazu.

## INHALT

- 135 Ortskarten  
(105 Städte und  
30 Sehenswürdigkeiten)
- 65 Quizkarten  
(40 Schwäbische Wörter  
und 25 Wissensfragen)
- 2 Intermezzokarten  
„Schneckenpause“
- 1 Richtungskarte
- 35 Holzchips



## SPIELZIEL

Die Orte müssen entsprechend ihrer geografischen Lage in Nord-Süd- oder West-Ost-Richtung auf dem Tisch angeordnet werden. Wer dabei möglichst selten Fehler macht und möglichst viele Mitspieler bei Fehlern erlappt, wird mit Chips belohnt und gewinnt.

Zwischendurch können die Spieler ihr Wissen über die Region für Extrapunkte testen lassen.

## SPIELVORBEREITUNG

Die **Ortskarten** werden gut gemischt und so sortiert, dass sich die Ortsnamen oben, die Koordinaten und andere Angaben auf der Kartentrückseite befinden. Dann werden drei Stapel zu je 12 Karten gebildet. Die restlichen Karten werden zunächst zur Seite gelegt.

Auf den ersten Kartenstapel wird eine **Intermezzokarte** gelegt, darauf werden der zweite Stapel, die zweite Intermezzokarte und schließlich der dritte Stapel mit Ortskarten gelegt. Der jetzt gebildete Kartenstapel liegt für alle gut erreichbar auf dem Tisch.

Die **Richtungskarte** wird in die Tischmitte gelegt. Aus den verbliebenen Ortskarten wird die oberste Karte auf die Richtungskarte gelegt. Sie ist die Startkarte. Jeder Spieler erhält **4 Chips**. Die restlichen Chips werden später benötigt.

Die **Quizkarten** werden gemischt und mit der Fragensseite nach oben zunächst zur Seite gelegt. Sie werden erst in der Schneckepause benötigt.



## DAS SPIEL

Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Wer an der Reihe ist, nimmt die oberste Karte vom Stapel und liest den Ortsnamen vor.

**Achtung:** Kein Spieler darf die Koordinaten auf der Kartentrückseite sehen!

Dann entscheidet er, ob er diese Karte in West-Ost- oder Nord-Süd-Richtung einordnen möchte. Da zu Spielbeginn nur die Startkarte ausliegt, hat der Startspieler also vier Möglichkeiten seine Karte anzulegen: über der Startkarte (nördlich), unter der Startkarte (südlich), links neben der Startkarte (westlich) oder rechts neben der Startkarte (östlich). Der nachfolgende Spieler nimmt die oberste Karte vom Stapel und entscheidet, ob er seine Karte oben, unten, links oder rechts anlegt oder ob er sie **zwischen zwei bereits ausliegenden Karten** platzieren möchte usw.

**Achtung:** Eine Ortskarte darf immer nur in West-Ost- oder Nord-Süd-Richtung zur **Startkarte** gelegt werden. Die Karten bilden im Laufe des Spiels ein Kreuz. Andere Anlegemöglichkeiten sind nicht erlaubt.

Wer sich für einen Platz entschieden hat, legt seine Karte dort an. Sie liegt nun entweder in West-Ost- oder Nord-Süd-Richtung zur Startkarte. Nur in dieser einen Richtung muss die Karte richtig liegen.



### Beispiel

Sonthofen soll eingeordnet werden. Die blauen Häkchen zeigen fünf der insgesamt zehn Anlegemöglichkeiten.

## Jetzt sind alle Mitspieler gefragt

Sind alle der Meinung, dass die eben gelegte Karte richtig liegt, ist der nächste Spieler an der Reihe. Glaubt ein Spieler aber, die Karte liegt falsch (zu westlich oder zu östlich, wenn sie in West-Ost-Richtung liegt, zu nördlich oder zu südlich, wenn sie in Nord-Süd-Richtung liegt), klopf er auf den Tisch und ruft „falsch“.

Derjenige, der die Karte angezweifelt hat, dreht nun die eben gelegte sowie **eine** benachbarte Karte um.

## Richtig oder falsch?

Die eben gelegte Karte wird nur in Bezug auf die **umgedrehte Nachbarkarte** geprüft. Alle anderen Karten spielen keine Rolle. Auf der Rückseite der Karten sind die Koordinaten (geografische Längen und Breiten) der jeweiligen Orte zu sehen. Wurde eine Karte der West-Ost-Richtung angezweifelt, sind nur die beiden Koordinaten nach rechts (→O) maßgeblich. Wurde eine Karte der Nord-Süd-Richtung angezweifelt, sind nur die beiden Koordinaten nach oben (↑N) maßgeblich. Die eben ausgespielte Karte liegt richtig, wenn die Zahlen in Pfeilrichtung größer werden.

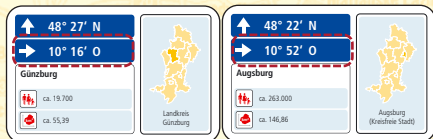


Breite N

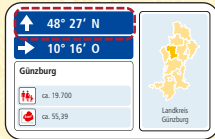
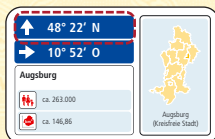


Länge O

Diese Karten liegen richtig



Diese Karten liegen falsch



Gelegentlich kann es vorkommen, dass zwei Karten mit genau den gleichen geografischen Längen- oder Breitengraden aufgedeckt werden. In dem Fall liegen beide Karten richtig.

**Wurde eine Karte zu Recht angezweifelt**, die Karte liegt also falsch, erhält der Herausforderer einen Chip von dem Spieler, der diese Karte gelegt hat. Die Karte wird aus dem Spiel genommen.

**Wurde eine Karte zu Unrecht angezweifelt**, die Karte liegt also richtig, erhält der Spieler, der diese Karte gelegt hat, vom Herausforderer einen Chip. Alle Karten bleiben liegen und werden umgedreht, so dass wieder nur die Ortsnamen zu sehen sind.

Wer keinen Chip mehr hat, muss auch keinen abgeben. Der Gewinner darf sich einen Chip aus dem Vorrat nehmen.

Sollten nicht mehr genügend Chips vorhanden sein, tauscht man 5 Chips gegen eine Ortskarte, die bereits aus dem Spiel genommen wurde. Diese Ortskarte ist also bei der Schlusswertung 5 Chips wert.

## SCHNECKENPAUSE

Reihum wird gespielt, bis die erste Intermezzokarte erscheint. Nun kommt es zu einer Schneckenpause, bei der das Schwaben-Wissen der Spieler gefragt ist.

Der Spieler links von demjenigen, der die letzte Ortskarte legen musste, nimmt die oberste Quizkarte vom Stapel und stellt die Frage darauf seinem linken Nachbarn. Kann dieser die Frage richtig beantworten, erhält er **zwei Chips** aus dem Vorrat. Kann er die Frage nicht beantworten, bekommen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn die Chance, die richtige Antwort zu nennen. Der Spieler, der die Frage beantworten kann, bekommt **einen Chip** aus dem Vorrat. Die Quizkarte wird danach aus dem Spiel genommen.



**Achtung:** Die Quizkarte sollte immer so gehalten werden, dass kein anderer Spieler außer dem Fragensteller die Antwort auf der Rückseite sehen kann.

Das Amt des Fragenstellers wechselt im Uhrzeigersinn solange, bis jeder Spieler einmal eine Frage wie oben beschrieben gestellt hat.

### Und weiter geht's

Alle ausliegenden Ortskarten, auch die Startkarte, werden aus dem Spiel genommen. Von den zu Spielbeginn beiseite gelegten Karten wird eine neue Startkarte gezogen und das Spiel wird reihum, wie oben beschrieben, fortgesetzt. Hierbei beginnt der Spieler links vom Startspieler der Vorrunde mit dem Legen der ersten Ortskarte.

## SPIELENDE

Sind alle (3 x 12) Karten des Stapels aufgebraucht, wird ein letztes Mal eine Schneckenpause gemacht. Danach ist das Spiel beendet.

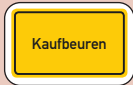
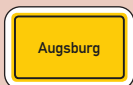
Der Spieler mit den meisten Chips ist Sieger.

**Tip:** Wer das Spiel erst einmal kennen lernen möchte, oder wer mit Kindern spielt, die noch nicht so fit darin sind, die geografische Lage einiger Orte zu bestimmen, kann vor dem Spiel einen Teil der „schwierigen“ Ortskarten aussortieren.

Hinweis: Für HEIDANEI SCHNEGGGAHOFA wurden aktuelle Zahlen zu Einwohnerzahl und Fläche der Orte verwendet. Da sich diese Zahlen kontinuierlich ändern, kann es im Vergleich zu einzelnen Quellen zu leichten Abweichungen kommen.



Liebe Spielerinnen und Spieler von HEIDANEI SCHNEGGAHOFA, auf den Karten finden Sie auch Informationen zu Einwohnerzahl und Fläche der Orte. Auch mit diesen Angaben darf gespielt werden! So können Sie die Orte anstatt nach ihrer geografischen Lage in Nord-Süd- oder West-Ost-Richtung, auch nach ihrer Einwohnerzahl oder nach ihrer Fläche anordnen. Legen Sie dazu kein Kreuz aus, sondern eine gerade Linie, auf der Sie die Orte von unten nach oben so legen, dass sich die kleineren Orte unten, die größeren oben befinden. Die Richtungskarte wird für diese Variante nicht benötigt. Die Möglichkeit anzuzweifeln und das Verteilen der Punkte entspricht den Regeln von HEIDANEI SCHNEGGAHOFA.



### Beispiel

So könnte eine Anordnung nach Einwohnerzahlen aussehen.

Wir bedanken uns bei Fata Morgana, dass wir diese Variante trotz der Ähnlichkeit zu ANNO DOMINI veröffentlichen dürfen.

© 2009 Swabian Games  
[www.swabian-games.de](http://www.swabian-games.de)  
 © 2005 HUCH & friends  
[www.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de)  
[www.ausgerechnet-buxtehude.de](http://www.ausgerechnet-buxtehude.de)

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

Autoren:  
 Bernhard Lach, Uwe Rapp  
 Illustration: Volker Maas

Kennen Sie sich auch in ganz Deutschland aus? Dann stellen Sie Ihr Wissen unter Beweis bei

**AUSGERECHNET BUXTEHUDE**

