

Wer kennt sich in Europa aus?

# Ausgerechnet Uppsala



Bernhard Lach • Uwe Rapp

HUCH!



## Wer kennt sich in Europa aus?

Für 2 bis 6 Spieler ab 10 Jahren

Geht mit Ando, dem Zwerg, auf Entdeckungstour durch ganz Europa! Wisst ihr, wo Uppsala liegt? Ausgerechnet Uppsala! Das befindet sich doch sicher nördlich von Valletta? Aber liegt es auch westlich von Blackpool? Ganz sicher liegt Uppsala doch weiter im Norden als Berlin! Wer über so brillante Europakennnisse verfügt, dass er Fragen dieser Art mit links beantwortet, hat allerbeste Chancen, das Spiel zu gewinnen. Wer das nicht kann, hat trotzdem noch lange nicht verloren! Denn ob eine Karte richtig oder falsch liegt, ist nicht so wichtig – entscheidend ist nur, ob die Mitspieler dies merken!



### Inhalt

- 208 Ortskarten (168 Orte und 40 Sehenswürdigkeiten)
- 2 Intermezzokarten
- 1 Richtungstafel
- 35 Holzchips

Papier und Stift werden ebenfalls benötigt.

## 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 ertappt, wird mit Chips belohnt und gewinnt.

## Spielvorbereitung

Mischt die **Ortskarten** und sortiert sie so, dass sich die Ortsnamen oben, die Koordinaten und andere Angaben unten befinden. Bildet anschließend 3 Stapel zu je 15 Karten und legt die restlichen Karten zunächst zur Seite. Auf den ersten Kartenstapel legt ihr nun eine **Intermezzokarte**, darauf den zweiten Kartenstapel, dann die zweite **Intermezzokarte** und schließlich den dritten Kartenstapel. Den so gebildeten Kartenstapel legt ihr für alle gut erreichbar auf den Tisch. Platziert die **Richtungstafel** in der Tischmitte. Legt nun von den zur Seite gelegten Karten die oberste Karte auf die Richtungstafel. Dies ist eure Startkarte. Jeder erhält nun noch **vier Chips**. Die restlichen Chips werden erst später benötigt.



**Hinweis:** Wer bereits eine ältere Ausgabe von UPPSALA besitzt, kann die Karten beider Spiele verwenden. Sortiert dazu einfach die doppelten Karten aus.

## Das Spiel

Es beginnt, wer zuletzt verrest war. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe, nimmst du die oberste Karte vom Stapel und liest den Ortsnamen vor.

**Achtung:** Niemand darf die Koordinaten auf der Kartenrückseite sehen! Dann entscheidest du, ob du diese Karte in West-Ost- oder Nord-Süd-Richtung einordnen möchtest. Da zu Spielbeginn nur die Startkarte ausliegt, hast du also vier Möglichkeiten, deine Karte anzulegen: über der Startkarte (nördlich), unter der Startkarte (südlich), links neben der Startkarte (westlich) oder rechts neben der Startkarte (östlich). Wer als nächstes am Zug ist, nimmt die nächste Ortskarte vom Kartenstapel und legt diese, entweder in West-Ost- oder Nord-Süd-Richtung an bereits ausliegende Ortskarten an. Alternativ darfst du Ortskarten auch **zwischen zwei bereits ausliegenden Karten** platzieren.

**Achtung:** Eine Ortskarte darf immer nur in West-Ost- oder Nord-Süd-Richtung zur **Startkarte** gelegt werden. Alle ausgelegten Karten bilden im Laufe des Spiels ein Kreuz. Andere Anlegemöglichkeiten sind nicht erlaubt. Hast du dich für einen Platz entschieden, legst du deine 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

Tallinn soll eingeordnet werden. Die grünen Häkchen zeigen fünf der insgesamt zehn Anlegemöglichkeiten.

## Jetzt sind alle Mitspieler gefragt

Sind alle der Meinung, dass die eben gelegte Karte richtig liegt, ist die reihum nächste Person an der Reihe. Wer die Korrektheit der Position anzweifelt (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 auf den Tisch und ruft „falsch“. Diese Person wird damit zum Herausforderer und dreht zur Kontrolle die eben gelegte Karte sowie **eine** benachbarte Karte um.

## Richtig oder falsch?

Die eben gelegte Karte wird nur in Bezug auf die **umgedrehte Nachbar-karte** 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 in der West-Ost-Richtung angezweifelt, sind nur die beiden Koordinaten beim Pfeil nach links ( ← W ) bzw. rechts ( → O ) maßgeblich. Wurde eine Karte in der Nord-Süd-Richtung angezweifelt, sind nur die beiden Koordinaten beim Pfeil nach oben ( ↑ N ) entscheidend. Die eben ausgespielte Karte liegt richtig, wenn die Zahlen in Pfeilrichtung größer werden.

**Achtung Ausnahme:** Am Nullmeridian, der sich durch das Vereinigte Königreich, Frankreich und Spanien zieht, ändert sich die Pfeilrichtung. Vom Nullmeridian aus werden die Zahlen sowohl nach Osten ( → ) als auch nach Westen ( ← ) größer. Eine Ortskarte mit einer West-Koordinate liegt also immer westlich von einer Ortskarte mit einer Ost-Koordinate und umgekehrt.

**Diese Karten liegen richtig** →

**N: Breite**  
**O & W: Länge**

**Diese Karten liegen falsch** ↑

Ort	Land	Breite (N)	Länge (O/W)	Belegter Wert
Großer Markt	Belgien	50° 51' N	4° 22' O	50° 51' N, 4° 22' O
Warschau	Polen	52° 14' N	21° 0' O	52° 14' N, 21° 0' O
Barcelona	Spanien	41° 24' N	2° 10' O	41° 24' N, 2° 10' O
Genua	Italien	44° 24' N	8° 56' O	44° 24' N, 8° 56' O

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



**Wurde eine Karte zu Recht angezweifelt**, die Karte liegt also falsch, erhält der Herausforderer einen Chip von der Person, die diese Karte gelegt hat. Die Karte wird aus dem Spiel genommen, die andere Karte wird wieder umgedreht, sodass wieder nur die Ortsnamen zu sehen sind.

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

Wer keinen Chip mehr hat, muss auch keinen abgeben. Stattdessen wird ein Chip aus dem Vorrat genommen.

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

## Zwischenwertung

Spielt reihum, bis die erste Intermezzokarte erscheint. Nun kommt es zu einer Zwischenwertung, bei der **alle** schätzen, wie viele Karten im aktuell ausliegenden Kartenkreuz **falsch** platziert sind. Notiert dazu alle geheim euren Tipp. Dreht anschließend **alle** ausliegenden Karten um und prüft sie.



**Wichtig:** Die Überprüfung wird immer von der Startkarte aus begonnen. In allen vier Himmelsrichtungen wird Karte für Karte geprüft, ob sie geografisch an der richtigen Stelle liegt (s. o.). Liegt eine Karte **falsch**, legt sie zur Seite. Zählt nach der Überprüfung die zur Seite gelegten

Karten. Alle, die richtig geschätzt haben, erhalten zwei Chips aus dem Vorrat. Hat keiner die richtige Zahl geschätzt, erhalten alle, die dem richtigen Resultat am nächsten kommen, einen Chip.



## Und weiter geht's

Alle ausliegenden Ortskarten, auch die Startkarte, werden aus dem Spiel genommen. Von den zu Spielbeginn beiseitegelegten Karten wird eine neue Startkarte gezogen und das Spiel wird reihum, wie oben beschrieben, fortgesetzt.

## Spielende

Sind alle (3 x 15) Karten des Stapels aufgebraucht, wird ein letztes Mal eine Wertung ausgeführt. Danach ist das Spiel beendet. Die Person mit den meisten Chips hat gewonnen.

**Tipp:** Wer das Spiel erst einmal kennenlernen 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.

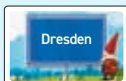
**Hinweis:** Für AUSGERECHNET UPPSALA wurden aktuelle Einwohnerzahlen verwendet. Da sich diese Zahlen kontinuierlich ändern, kann es im Vergleich zu einzelnen Quellen zu Abweichungen kommen. Es ist uns bewusst, dass die Russische Föderation und die Türkei geografisch nur zu einem Teil in Europa liegen. Da wir diese Länder nicht ausschließen wollen und um das Spiel nicht zu schwer zu machen, sind auch bekannte Städte aus den asiatischen Teilen in AUSGERECHNET UPPSALA enthalten.





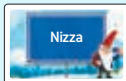
Liebe Spielerinnen und Spieler von **AUSGERECHNET UPPSALA**, auf den Karten findet ihr auch Informationen zu Einwohnerzahlen der Orte. Auch mit diesen Angaben darf gespielt werden! So könnt ihr die Orte anstatt nach ihrer geografischen Lage in Nord-

Süd- oder West-Ost-Richtung auch nach ihrer Einwohnerzahl anordnen. Legt dazu kein Kreuz aus, sondern eine gerade Linie, auf der ihr die Orte von unten nach oben so legt, dass sich die kleineren Orte unten, die größeren oben befinden. Die Richtungstafel wird für diese Variante nicht benötigt. Die Möglichkeit anzuzweifeln und das Verteilen der Punkte entspricht den Regeln von AUSGERECHNET UPPSALA.



### 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.

**Kennt ihr euch auch in Deutschland aus? Dann stellt euer Wissen unter Beweis bei AUSGERECHNET BUXTEHUDE!**

© 2006, 2022 HUCH!  
www.hutter-trade.com  
Autoren: Bernhard Lach, Uwe Rapp  
Illustration: Cyril Bouquet  
Design: Sabine Kondirolli  
Redaktion: VEB Spielekombinat Katja Volk

Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg | DEUTSCHLAND

**Achtung!** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Ersticken-gefahr. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. **Petits éléments.** Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

**HUCH!**  
HUCH!