



**TERRA**

# COLONIA

**Das Wissensspiel rund um die Kölner Veedel**



**Für 2 bis 6 Spieler ab 12 Jahren**

Auch wer sich in Köln nicht so gut auskennt, ist bei Terra Colonia genau richtig!

Es kann zwar hilfreich sein, eine ungefähre Vorstellung davon zu haben, wo sich der Tanzbrunnen befindet, oder was man unter dem Köln Triangle versteht – gewonnen hat man deswegen aber noch lange nicht!

Man muss auch im richtigen Moment an die Mitspieler glauben  
– oder eben gerade nicht glauben!



# INHALT

- 1 Spielplan
- 75 Terra-Colonia-Karten
- 1 Karte „Schätzmeister“
- 1 Karte „Herausforderer“
- 1 Kartenbox
- 12 Schätzsteine in 6 Spielerfarben

Die **Terra-Colonia-Karten** gibt es in 2 Schwierigkeitsstufen – erkennbar am Rahmen der Karte:

**weiß:** für Imis

**blau:** für echte Kölner



## SPIELVORBEREITUNG

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler erhält **2 Schätzsteine** in seiner Farbe. Einen davon legt jeder Spieler als Punktezahlstein auf **Feld 3** der Punkteleiste. Die **Kartenbox** wird mit **Terra-Colonia-Karten** gefüllt. Es empfiehlt sich, die Kartenbox ganz zu füllen, auch wenn für eine Partie *Terra Colonia* nur eine begrenzte Anzahl von Karten benötigt wird.

**Hinweis:** Die Karten sollten vor der ersten Partie gründlich gemischt werden. Achten Sie darauf, dass je nach gewünschter Schwierigkeitsstufe die Karten mit der richtigen Rahmenfarbe nach vorne zeigen.

# DIE TERRA-COLONIA-KARTEN

Die **obere Kartenhälfte** zeigt die Informationen, die die Spieler vor dem Setzen ihrer Spielsteine bekommen:

- 1 Thema** – zu jedem Thema gibt es 3 Aufgaben; eine davon wird pro Runde gelöst.
- 2 Foto** – bezieht sich stets auf das Gesuchte und kann mehr oder weniger konkrete Hinweise geben. Vorsicht: Das Foto zeigt nicht in allen Fällen genau das Gesuchte.
- 3 Aufgabe 1** – Anzahl an Gebieten, in denen das gesuchte Thema der Karte zu finden ist.
- 4 Aufgaben 2 und 3** – Maße, die eingeschätzt werden sollen; diese beziehen sich auf je 2 der 3 Skalen auf dem Spielplan und sind farblich folgendermaßen markiert:

**Grüne Schrift:** bezieht sich auf die Skala **Jahr**

**Blaue Schrift:** bezieht sich auf die Skala **Länge/Distanz/Fläche**

**Rote Schrift:** bezieht sich auf die Skala **Anzahl**

Diese Angaben zu den Aufgaben sind sichtbar, wenn die Karte in der Kartenbox steckt.



Auf der **unteren Kartenhälfte** stehen die Lösungen sowie einige kurze Zusatzinformationen zur gestellten Aufgabe.

- 5 Lösung für Aufgabe 1** – das Gebiet bzw. die Gebiete, in denen das Gesuchte zu finden ist.
- 6 Hinweis für die Lösung von Aufgabe 1** – eine Kölnkarte zum schnellen Finden der gesuchten Gebiete.
- 7 Lösungen für die Aufgaben 2 und 3** – die gesuchten Schätzmaße.
- 8 Infotext** – zusätzliche Informationen zum Thema der Karte.

Die untere Hälfte der Karte ist während des Setzens der Schätzsteine in der Kartenbox verborgen. Die Lösungen werden erst sichtbar, wenn die Karte für die Auswertung aus der Kartenbox genommen wird.



## SPIELZIEL

In jeder Runde schätzt zunächst **ein Spieler** ein gesuchtes Gebiet oder eine Maßangabe, die sich auf eine der Aufgaben auf einer Terra-Colonia-Karte bezieht. Anschließend entscheiden die Mitspieler, ob sie diese Einschätzung für richtig oder falsch halten. Wenn der Spieler richtig lag, erhalten er und alle Mitspieler, die seine Antwort für korrekt befunden haben, Punkte. Wenn er falsch lag, scheiden er und alle Mitspieler, die seine Antwort für richtig gehalten haben, aus der laufenden Runde aus. Sie erhalten keine Punkte. Nur die Spieler, die seine Antwort für falsch gehalten haben, setzen die Runde mit einer neuen Einschätzung fort, bis einer von ihnen richtig liegt oder nur noch ein Nein-Sager übrig ist. Der Spieler, der am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

## DAS SPIEL

Für die ersten Partien empfehlen wir, die erste Schwierigkeitsstufe zu spielen (weißer Kartenrahmen). Es werden so viele Runden gespielt, dass jeder Spieler gleich oft Startspieler ist:

- mit 2 oder 4 Spielern 8 Karten
- mit 3 Spielern 9 Karten
- mit 5 oder 6 Spielern 5 bzw. 6 Karten.

**Alternativ:** Vor Spielbeginn können die Spieler auch selbst festlegen, wie viele Karten sie durchspielen wollen.

Das Spiel geht über mehrere Runden. Eine Runde verläuft folgendermaßen:

1. Herausforderung
2. Schätzphase
3. Wertung

### 1. Herausforderung

Die Spieler einigen sich darauf, wer beginnt. Dieser Spieler ist der Startspieler und erhält die Karte „**Schätzmeister**“. Der **Spieler zu seiner Rechten** ist der **Herausforderer**. Er legt die Karte „**Herausforderer**“ vor sich auf den Tisch und erhält außerdem die Kartenbox. Er nennt das Thema der vordersten Karte in der Kartenbox. Die Mitspieler dürfen sich die Karte in der Box ebenfalls ansehen, sie jedoch nicht aus der Box herausziehen. Der Herausforderer wählt nun eine der drei Aufgaben und liest sie laut vor. Diese Aufgabe darf der Schätzmeister beantworten, aber er muss es nicht.



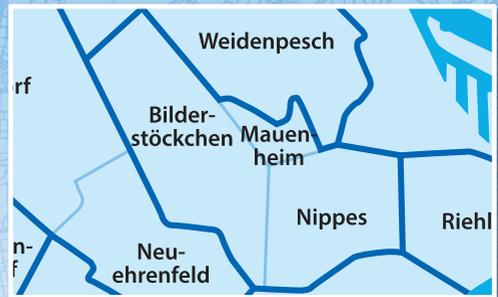
Der Schätzmeister entscheidet, ob er die Herausforderung annimmt oder ob er sie ablehnt. Wenn er sie ablehnt, gibt er dem Herausforderer die Schätzmeisterkarte. Der Herausforderer wird zum Schätzmeister und muss nun selbst die Antwort geben.

Derjenige, der die Antwort gibt, setzt seinen Schätzstein in eines der Gebiete auf der Kölnkarte oder auf ein Feld einer der Skalen (je nachdem, welche Aufgabe gelöst werden soll).

### Einsetzen in ein Gebiet

Wenn nach Gebieten gefragt wird, setzt der Schätzmeister seinen Schätzstein in ein Gebiet auf der Kölnkarte. Die Gebiete sind durch dunkelblaue Linien voneinander getrennt.

**Beispiel:** Das blau eingefasste Gebiet umfasst die Stadtteile Bilderstöckchen, Mauenheim und Nippes. Ist der Schätzmeister der Meinung, das Gefragte liegt in einem dieser Stadtteile, setzt er einen Schätzstein in dieses Gebiet. Zur Erhöhung des Schwierigkeitsgrades kann auch vereinbart werden, nur auf den einen richtigen Stadtteil zu setzen.



**Hinweis:** Aus spieltechnischen Gründen wurden einige Stadtteile zu größeren Gebieten zusammengefasst.

### Einsetzen auf einer Skala

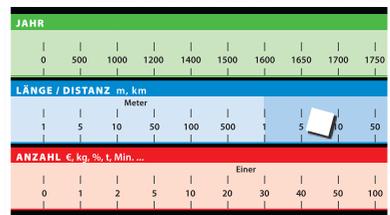
Wenn nach einer Maßeinheit gefragt wird, setzt der Schätzmeister seinen Schätzstein auf die entsprechende Skala (Bereich zwischen zwei Strichen).

**Achtung:** Es gibt drei Skalen, die sich jeweils auf verschiedene Maßangaben beziehen. Pro Karte wird nach Maßen für zwei Skalen gefragt. Entspricht die Antwort genau einer Zahl auf der Skala, gelten beide benachbarten Felder als richtig.

**Skala Jahr** – Fragen nach einem Zeitpunkt oder Zeitraum (Jahr)

**Skala Länge/Distanz/Fläche** – Fragen nach Höhen, Entfernungen und Flächen (Meter, Kilometer, Quadratmeter, Quadratkilometer)

**Skala Anzahl** – alle anderen Maße, z.B. Fragen nach Prozent (%), Stunden (h), Liter (l), Tonne (t) etc. sowie nach der Anzahl von unterschiedlichen Dingen. Nach welchen Maßeinheiten gefragt wird, ist bei den Fragen oft (in Klammern) angemerkt.



## 2. Schätzphase

Nachdem der Schätzmeister seinen Schätzstein gesetzt hat, sind die Mitspieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und setzen jeweils ihren Schätzstein entweder auf **JA**, wenn sie die Antwort für korrekt halten, oder auf **NEIN**, wenn sie meinen, die Antwort sei falsch.

Wenn alle Spieler ihren Schätzstein gesetzt haben, zieht der Schätzmeister die Terra-Colonia-Karte aus der Kartenbox, **ohne sie den Mitspielern zu zeigen**. Er prüft geheim, ob seine Antwort richtig ist.



JA



NEIN

**Wenn der Schätzmeister richtig liegt**, endet die Runde sofort. Der Schätzmeister sowie die Mitspieler, die auf JA gesetzt haben, bekommen Punkte. Die Punkte werden sofort auf der Punkteleiste vorgerückt.

Mitspieler, die ihren Stein auf NEIN gesetzt haben, bekommen keine Punkte. Dann nehmen alle Spieler ihren Schätzstein wieder an sich.

**Wenn der Schätzmeister falsch liegt**, schiebt er die Terra-Colonia-Karte wieder zurück in die Kartenbox und nimmt seinen Schätzstein vom Spielplan. Er bekommt diese Runde keine Punkte bzw. verliert sogar welche, wenn er als Herausforderer schätzen musste (s. S. 8, Der Herausforderer).

Die Mitspieler, die ihre Schätzsteine auf JA gesetzt haben, nehmen diese ebenfalls vom Spielplan und erhalten keine Punkte. **Nur die Spieler, die auf NEIN gesetzt haben, bleiben im Spiel**. Derjenige von ihnen, der im Uhrzeigersinn am nächsten zum bisherigen Schätzmeister sitzt, erhält die Schätzmeisterkarte und platziert nun seinerseits seinen Schätzstein auf ein Gebiet bzw. ein Feld auf einer der Skalen – je nachdem, wonach gefragt war. Er hat nun den kleinen Vorteil, dass er zumindest schon bei einem Gebiet bzw. Skalenfeld weiß, dass es nicht die richtige Antwort ist. Die übrigen Mitspieler, die noch im Spiel sind, entscheiden wiederum, ob sie auf JA oder NEIN setzen wollen, je nachdem, ob sie die neue Einschätzung für richtig oder falsch halten.

Dann prüft der aktuelle Schätzmeister wiederum geheim die Antwort. Liegt er richtig, bekommen er und die Mitspieler, die auf JA gesetzt haben, Punkte. Liegt er falsch, nehmen er und alle Ja-Sager ihre Schätzsteine vom Spielplan. Sie erhalten in dieser Runde keine Punkte.

Befindet sich noch mehr als ein Schätzstein auf NEIN, geht die Schätzphase weiter. Der nächste der verbleibenden Spieler (Nein-Sager) im Uhrzeigersinn erhält die Schätzmeisterkarte und setzt seinen Stein ein.

Die Runde endet, sobald ein Spieler die korrekte Antwort gegeben hat oder wenn nur noch ein Nein-Sager übrig ist. Er darf auf das Schätzen verzichten und bekommt sofort 3 Punkte. Er kann aber auch die Schätzmeisterkarte an sich nehmen und selbst

noch eine Schätzung abgeben – liegt er richtig, bekommt er 5 Punkte. Liegt er falsch, erhält er 0 Punkte.

**Ausnahme:** Im Spiel mit nur 2 oder 3 Spielern **muss** auch der letzte Spieler noch eine Einschätzung abgeben. Nur wenn er richtig liegt, bekommt er als neuer Schätzmeister 5 Punkte.

### 3. Wertung

#### Der Schätzmeister:

- Liegt er **falsch**, bekommt er 0 Punkte.
- Liegt er **richtig**, bekommt er 5 Punkte.
- Liegt der **erste Schätzmeister** einer Runde **allein richtig**, weil alle Mitspieler auf NEIN gesetzt haben, bekommt er sogar 7 Punkte. Hat mindestens ein Mitspieler auf **JA** gesetzt, bekommt der Schätzmeister 5 Punkte.

#### JA-Sager:

- Wenn der Schätzmeister falsch liegt, bekommen alle Ja-Sager 0 Punkte.
- Wenn der Schätzmeister richtig liegt, bekommen alle Ja-Sager 3 Punkte.

#### NEIN-Sager:

- Wenn der Schätzmeister falsch liegt und es befindet sich noch mehr als ein Schätzstein auf NEIN, geht die Runde für die Nein-Sager weiter (s.o.).
- Wenn der Schätzmeister falsch liegt und es befindet sich nur noch ein letzter Schätzstein auf NEIN, darf dessen Besitzer sofort 3 Punkte nehmen oder selbst noch einmal schätzen. Ausnahme: Im Spiel mit nur 2 oder 3 Spielern gibt es nicht automatisch Punkte für den letzten Nein-Sager – er muss auf jeden Fall noch einmal schätzen: Liegt er falsch, erhält er 0 Punkte; liegt er richtig, bekommt er 5 Punkte.
- Wenn ein Nein-Sager neuer Schätzmeister wird und die richtige Antwort gibt, bekommt er 5 Punkte.

#### Der Herausforderer:

- Lehnt der erste Schätzmeister einer Runde die Herausforderung ab und gibt dem Herausforderer die Schätzmeisterkarte, muss dieser als Erster schätzen. Gibt der Herausforderer eine falsche Antwort, verliert er 3 Punkte.  
**Achtung:** Ein Spieler kann nicht unter 0 Punkte fallen.
- Wenn der Herausforderer die richtige Antwort gibt, erhält er 7 Punkte (unabhängig davon, ob Mitspieler auf JA gesetzt haben oder nicht).

### Beispiel A:

Max ist an der Reihe und bekommt die Schätzmeisterkarte. Verena, die rechts neben ihm sitzt, erhält die Herausfordererkarte und die Kartenbox. Das Thema der Karte ist der Kölner Zoo. Verena fragt Max nach dem Gebiet. Max nimmt die Herausforderung an und setzt auf das Gebiet mit dem Stadtteil Riehl. Ellie, die links von ihm sitzt, muss als Nächste ihren Schätzstein platzieren – und zwar entweder auf JA oder NEIN – je nachdem, ob sie Max' Antwort für richtig oder falsch hält. Sie meint, die Antwort sei falsch, und setzt auf NEIN. Die übrigen Mitspieler schließen sich ihrer Meinung an und setzen alle ebenfalls auf NEIN. Nun zieht Max die Karte aus der Box und prüft die Antwort. Er liegt mit seiner Einschätzung richtig. D.h. alle nehmen ihre Schätzsteine wieder vom Spielplan, und nur Max bekommt Punkte. Da er erster Schätzmeister der Runde war und niemand auf JA gesetzt hat, schiebt er seinen Zählstein auf der Punkteleiste um 7 Felder vor. Hätte mindestens einer der Mitspieler Max' Antwort für richtig gehalten und auf JA gesetzt, hätte Max nur 5 Punkte bekommen und der Ja-Sager 3 Punkte.



### Beispiel B:

Ellie ist an der Reihe und bekommt die Schätzmeisterkarte. Der rechts von ihr sitzende Max erhält die Herausfordererkarte und die Kartenbox. Das Thema ist der Tanzbrunnen. Max fragt Ellie nach der Anzahl Stehplätze. Sie hat keine Ahnung und lehnt die Herausforderung ab. D.h. Max erhält von ihr die Schätzmeisterkarte und hat als Herausforderer nun die Chance, 7 Punkte zu bekommen, wenn er richtig antwortet. Er setzt seinen Schätzstein auf die rote Skala zwischen 20.000 und 50.000. Jetzt sind die Mitspieler im Uhrzeigersinn an der Reihe, und Ellie muss als Erste auf JA oder NEIN setzen. Sie bezweifelt Max' Antwort und setzt auf NEIN. Die nächste Mitspielerin ist Anna – sie meint, dass Max' Antwort stimmt, und setzt auf JA. Die folgenden Spieler, Maria und Verena, setzen wie Ellie auf NEIN. Nun prüft Max die Antwort, ohne den Mitspielern die Karte zu zeigen. Leider ist seine Antwort nicht korrekt. D.h. er nimmt seinen Schätzstein vom Spielplan und verliert als Herausforderer 3 Punkte.



Anna, die auf JA gesetzt hatte, nimmt ihren Stein ebenfalls zurück und erhält 0 Punkte. Sie scheidet auch aus dieser Runde aus.

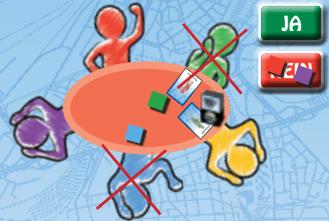
Nun sind nur noch Ellie, Maria und Verena im Spiel. Auch sie nehmen ihre Schätzsteine vom Spielplan zurück, und Ellie ist mit Schätzen an der Reihe. Sie bekommt von Max die Schätzmeisterkarte und tippt auf der roten Skala auf 5.000 bis 10.000 Stehplätze.

Maria und Verena bezweifeln auch diese Antwort und setzen ihre Schätzsteine auf NEIN.

Ellie prüft die Antwort und stellt fest, dass sie tatsächlich falsch lag. Sie nimmt ihren Schätzstein vom Plan, verliert aber keine Punkte. Dann reicht sie die Schätzmeisterkarte und die Kartenbox an Maria weiter.

Maria tippt auf 2.000 bis 5.000 Stehplätze. Verena hält auch diese Antwort für falsch und setzt auf NEIN. Dann prüft Maria die Antwort. Sie liegt tatsächlich falsch und erhält 0 Punkte. Verena verzichtet darauf, selbst eine Antwort zu geben, und erhält 3 Punkte dafür, dass sie als Letzte auf NEIN gesetzt hat.

Hätte sie die Schätzmeisterkarte an sich genommen und einen korrekten Tipp abgegeben, hätte sie für die richtige Antwort 5 Punkte erhalten. Hätte sie falsch getippt, hätte sie 0 Punkte bekommen.



Am Ende der Runde gibt der Spieler, vor dem die Herausfordererkarte liegt, diese im Uhrzeigersinn weiter. Der neue Herausforderer erhält außerdem die Kartenbox, während sein linker Nachbar als neuer Startspieler die Schätzmeisterkarte bekommt.



### Variante – zusätzliche Regel: Das weiß eh keiner!

Dieses Feld kann zusätzlich ins Spiel aufgenommen werden. Wir empfehlen, es noch nicht in den ersten Spielrunden zu nutzen.

Nachdem der erste Schätzmeister seinen Stein eingesetzt hat, setzen die Mitspieler wie gewohnt auf JA oder NEIN. Im **ersten Durchgang** (bevor der erste Schätzmeister die Antwort prüft) besteht dabei zusätzlich noch die Möglichkeit, dass **ein Mitspieler** (nicht der Schätzmeister!) seinen Schätzstein auf *Das weiß eh keiner!* statt auf JA oder NEIN setzt. Hat ein Spieler dort seinen Schätzstein platziert, können nachfolgende Spieler dieses Feld in dieser Runde nicht mehr nutzen. Der Schätzstein verbleibt bis zum Ende der Runde auf diesem Feld.

## Wertung:

- Hat tatsächlich bis zum Ende der Runde niemand richtig geschätzt, erhält der Spieler, der auf *Das weiß eh keiner!* gesetzt hat, 2 Punkte pro Mitspieler (z.B. im Spiel zu fünft: Er hat 4 Mitspieler und bekommt also 8 Punkte).
- Gibt jedoch mindestens ein Spieler die richtige Antwort, verliert der Spieler, der auf *Das weiß eh keiner!* gesetzt hat, 1 Punkt pro Mitspieler (z.B. im Spiel zu fünft: Er hat 4 Mitspieler und verliert also 4 Punkte).

## SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn die Spieler die zu Beginn des Spiels festgelegte Anzahl von Runden gespielt haben. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

**Hinweis:** Die Informationen auf den Terra-Colonia-Karten stammen aus verschiedenen Quellen im Internet sowie aus Fachbüchern. Je nach Quelle weichen die Angaben mehr oder weniger stark voneinander ab. Für die Informationen auf den Karten wurde sich bei unterschiedlichen Angaben für eine der Angaben entschieden. Ein Teil der im Spiel abgefragten Inhalte unterliegt zudem Schwankungen. Für das Spiel wurde versucht, möglichst aktuelle Werte zugrunde zu legen.



ENTDECKEN SIE AUCH DIE „WELT DER KÖLNER“:



Spielsituation	Treffer	JA-Sager
Nur 1. Schätzmeister korrekt	7 Punkte	Keine Ja-Sager
Schätzmeister und JA-Sager korrekt	5 Punkte	3 Punkte
Schätzmeister falsch	0 Punkte	0 Punkte
Herausforderer (+ Ja-Sager) korrekt	7 Punkte	3 Punkte
Herausforderer falsch	-3 Punkte	0 Punkte

Letzter verbliebener NEIN-Sager = 3 Punkte (im Spiel ab 4 Spieler)



© 2019 HUCH!

Autor: Friedemann Friese

Design: Sabine Kondirolli, HUCH!

Redaktion: Tina Landwehr-Rödde

[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)

**Hersteller + Vertrieb:**

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm. Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg

DEUTSCHLAND

**Achtung!** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **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!**