

BERNHARD LACH & UWE RAPP

JUSTEMENT · PROPRIO

USGRÄCHNET



Bünzen



WER KENNT DIE SCHWEIZ?
CONNAISSEZ-VOUS LA SUISSE?
CONOSCETE LA SVIZZERA?



USGRÄCHNET BÜNZEN

Wer kennt die Schweiz?

Für 2 bis 6 Spieler ab 10 Jahren

Bünzen!?! Wissen Sie, wo Bünzen liegt? Ausgerechnet Bünzen! Das befindet sich doch sicher südlich von Basel? Aber liegt es auch westlich von Zürich? Ganz sicher liegt Bünzen doch weiter im Norden als Locarno? Wer über so brillante Schweizkenntnisse verfügt, dass er Fragen dieser Art mit links beantwortet, hat allerbeste Chancen, das Spiel zu gewinnen. Wer das nicht kann, dem hilft nur die Hoffnung, dass die anderen auch nicht besser sind oder dass als nächste Karte ein Ort aus seiner Heimatregion gezogen wird.

INHALT

- 200 Ortskarten
- 170 Orte,
- 5 Berge,
- 5 Flüsse,
- 20 Sehenswürdigkeiten
- 2 Intermezzokarten
- 1 Richtungstafel
- 36 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 erappt, wird mit Chips belohnt und gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Die **Ortskarten** werden gut gemischt und so sortiert, dass sich die Ortsnamen oben, die Koordinaten und andere Angaben unten befinden. Dann werden drei Stapel zu je 15 Karten gebildet. Die restlichen Karten werden zunächst zur Seite gelegt. Auf den ersten Stapel Ortskarten wird eine **Intermezzokarte** gelegt, darauf werden der zweite Stapel, die zweite Intermezzokarte und schliesslich der dritte Stapel gelegt.

Der jetzt gebildete Kartenstapel liegt für alle gut erreichbar auf dem Tisch. Die **Richtungstafel** wird in die Tischmitte gelegt. Aus den verbliebenen Ortskarten wird die oberste Karte auf die Richtungskarte gelegt. Sie ist die **Startkarte**. Jeder Spieler erhält vier **Holzchips**. Die restlichen Chips werden später benötigt.



DAS SPIEL

Der älteste 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 Kartenrückseite 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. Bei den Bergkarten sind dabei jeweils die Koordinaten der Gipfel gefragt, bei den Flusskarten die der Quellen. Alle ausgelegten 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:

Schwyz soll eingeordnet werden. Die Häkchen zeigen fünf der insgesamt zehn erlaubten Anlegemöglichkeiten.

Jetzt sind alle Mitspieler gefragt

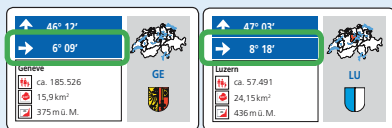
Sind alle der Meinung, dass die eben gelegte Karte richtig liegt, ist der nächste Spieler an der Reihe. Glaubt ein Spieler aber, die Karte liegt falsch (zu westlich oder zu östlich, wenn sie in West-Ost-Richtung liegt, zu nördlich oder zu südlich, wenn sie in Nord-Süd-Richtung liegt), klopft er auf den Tisch und ruft „falsch“. Derjenige, der die Karte angezweifelt hat, dreht nun die eben gelegte Karte sowie **eine** benachbarte Karte um. Dieser Spieler ist nun der Herausforderer.



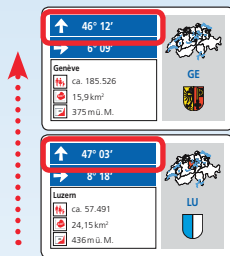
Richtig oder falsch?

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 → entscheidend. Wurde eine Karte der Nord-Süd-Richtung angezweifelt, sind nur die beiden Koordinaten nach oben ↑ entscheidend. Die eben ausgespielte Karte liegt richtig, wenn die Zahlen in Pfeilrichtung größer werden.

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



✓ *Diese Karten liegen richtig*



✗ *Diese Karten liegen falsch*

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, 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 der Spieler, der 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

Reihum wird gespielt, bis die erste Intermezzokarte erscheint. Nun kommt es zu einer Zwischenwertung, bei der **alle Spieler** schätzen, wie viele Karten im aktuell ausliegenden Kartenkreuz **falsch** platziert sind. Jeder Spieler notiert geheim seine Zahl. **Alle** ausliegenden Karten werden umgedreht und geprüft.

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**, wird sie zur Seite gelegt.

Die beiseitegelegten Karten werden gezählt. Jeder Spieler, der richtig geschätzt hat, erhält zwei Chips aus dem Vorrat. Hat kein Spieler die richtige Zahl geschätzt, erhalten alle Spieler, 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.

SPIELENDÉ

Sind alle (3 x 15) Karten des Stapels aufgebraucht, wird ein letztes Mal eine Wertung durchgeführt. Danach ist das Spiel beendet. Der Spieler mit den meisten Chips ist Sieger.

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.

VARIANTEN



Zockerspiel

Die Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält 10 Karten. Der 1. Spieler legt nacheinander alle 10 Karten nach bestem Wissen in der erhaltenen, zufälligen Reihenfolge ab, ohne diese Reihenfolge zu verändern. Die 1. Karte ist die Startkarte. Die anderen Karten werden in die vier Himmelsrichtungen angelegt bzw. eingefügt. Ist ein Spieler bei Karten unsicher, darf er sie aus dem Spiel nehmen, auch die Startkarte. Nach der 10. Karte wird geprüft, ob die Karten richtig liegen. Bei nur einem Fehler werden alle Karten dieser Richtung entfernt. Die Startkarte bleibt liegen. Am Ende liegen nur noch die Karten auf dem Tisch, die in einer Himmelsrichtung komplett richtig liegen. Dadurch können maximal 10 Punkte erreicht werden. Wer in alle Richtungen mindestens eine Karte falsch gelegt hat, erhält 0 Punkte. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe usw. **Variante:** Die Spieler spielen miteinander mit dem Ziel, ein möglichst hohes Ergebnis zu erzielen.

Spiel nach Einwohnerzahl oder Fläche

Auf den Karten finden Sie auch Informationen zu Einwohnerzahl, Fläche und Höhenlage 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 USGRÄCHNET BÜNZEN. Sehenswürdigkeiten, Berg- und Flusskarten kommen bei diesen Varianten nicht zum Einsatz.

Hinweis: Für USGRÄCHNET BÜNZEN wurden aktuelle Einwohnerzahlen verwendet. Da sich diese Zahlen kontinuierlich ändern, kann es im Vergleich zu einzelnen Quellen zu Abweichungen kommen.

Wir bedanken uns bei den folgenden Personen und Organisationen für die Verwendung der Fotos im Spiel USGRÄCHNET BÜNZEN: Roland Zumbühl · Hansueli Trachsel · www.ausflugsziele.ch · www.rhone-integral-kayak.blogspot.com · www.sommerspass.ch · www.ticino.ch.

JUSTEMENT BÜNZEN

Connaissez-vous la Suisse ?

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans

Bünzen ! Avez-vous une idée où peut bien se trouver Bünzen ? Justement Bünzen ! C'est sûrement au sud de Bâle ? À moins que ce soit à l'ouest de Zurich ? Par contre, c'est sûr que c'est plus au nord que Locarno ! Celui qui connaît suffisamment bien la Suisse pour répondre facilement à ce genre de questions a toutes les chances de gagner. Celui qui n'y arrive pas, n'a plus qu'à espérer que les autres ne seront pas meilleurs que lui ou que la prochaine carte sera un lieu de sa région natale.

CONTENU

- 200 cartes Lieu
- 170 villes ou villages,
- 5 montagnes,
- 5 fleuves,
- 20 sites touristiques
- 2 cartes Intermezzo
- 1 carte Direction
- 36 jetons en bois

Prévoir également du papier et un crayon.





BUT DU JEU

Il s'agit d'ordonner différents lieux sur la table selon leur situation géographique, en suivant un axe nord-sud ou est-ouest. Le joueur qui se trompera le moins, tout en relevant le maximum d'erreurs chez ses adversaires, sera récompensé par des jetons et gagnera la partie.

PRÉPARATION

Bien mélanger les **cartes Lieu** et les ordonner de manière à ce que le nom du lieu se trouve sur le dessus, et les coordonnées et autres informations en-dessous. Former ensuite 3 paquets de 15 cartes chacun. La pile de cartes restantes est laissée de côté pour l'instant. Placer une carte Intermezzo sur la première pile de cartes Lieu, puis empiler la deuxième pile de cartes avec la deuxième **carte Intermezzo** dessus, et finir avec la troisième pile de cartes. La pile ainsi formée est placée à portée de main de tous les joueurs. Poser la **carte Direction** au centre de la table. La recouvrir ensuite avec la carte supérieure de la pile restée de côté : c'est la **carte de départ**. Chaque joueur reçoit **4 jetons** en bois. Les autres serviront plus tard.



LE JEU

Le joueur le plus âgé commence. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur pioche la carte supérieure de la pile et lit le nom du lieu à voix haute. Attention ! aucun joueur ne doit voir les coordonnées au dos de la carte ! Il décide alors de placer cette carte selon l'axe est-ouest ou nord-sud. Comme seule la carte de départ est posée au début de la partie, le joueur ne possède que quatre possibilités pour poser sa carte : au-dessus de la carte de départ (au nord), au-dessous (au sud), à gauche (à l'ouest) ou à droite (à l'est). Le joueur suivant pioche la carte suivante et décide s'il la place au-dessus, au-dessous, à gauche, à droite, **ou entre deux cartes déjà posées...**

Attention : une carte Lieu ne peut être placée que selon l'axe nord-sud ou est-ouest passant par la **carte de départ**. Pour les cartes Montagne, on tient compte des coordonnées des sommets, et pour les cartes Fleuve ce sont les sources qui sont déterminantes. Au cours de la partie, les cartes forment une croix. Toute autre possibilité de pose est exclue. Une fois qu'il s'est décidé, le joueur place sa carte. Elle est alors sur l'axe nord-sud ou est-ouest passant par la carte de départ. La carte n'est bien placée que sur l'un de ces axes.



Exemple :
Le joueur doit placer **Schwyz**.
Les coches indiquent cinq des dix emplacements possibles.

Tous les autres joueurs donnent leur avis

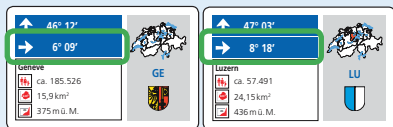
Si tous les joueurs pensent que la carte est bien placée, c'est au tour du joueur suivant de jouer. Par contre, si l'un des joueurs pense qu'elle est mal placée (trop à l'ouest ou trop à l'est sur l'axe est-ouest, trop au nord ou trop au sud sur l'axe nord-sud), il tape rapidement sur la table et crie « Faux ! ». Il retourne alors la carte qui vient d'être posée ainsi qu'une carte voisine. Ce joueur lance alors un défi.



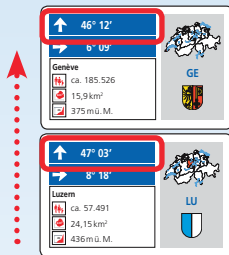
Bien ou mal placée ?

La carte qui vient d'être posée est alors comparée à la carte voisine choisie. Toutes les autres cartes ne sont pas prises en compte. Au verso de chaque carte figurent les coordonnées (longitude et latitude) du lieu. Si la carte mise en doute se trouve sur l'axe est-ouest, seules les coordonnées vers la droite ➡ seront décisives. Si la carte mise en doute se trouve sur l'axe nord-sud, seules les coordonnées vers le haut ⬆ seront décisives. La position de la carte est bonne si les coordonnées croissent dans le sens des flèches.

Il peut arriver que les deux cartes retournées aient exactement la même longitude ou latitude. Dans ce cas, les deux cartes sont bien placées.



✓ ➡
Ces cartes sont bien placées.



✗ ➡
Ces cartes sont mal placées.

Si le joueur a eu raison de douter de la carte,

et que sa position était donc mauvaise, celui-ci reçoit un jeton du joueur qui l'a posée. La carte est retirée du jeu et la carte voisine est retournée de manière à ce que les noms des lieux soient de nouveau visibles.

Si le joueur a eu tort de douter de la carte,

et que sa position était donc correcte, le joueur qui l'a posée reçoit un jeton du joueur qui l'a mis en doute. Toutes les cartes restent en place et sont retournées de manière à ce que les noms des lieux soient de nouveau visibles.

Le joueur qui n'a plus de jeton n'en donne pas. On prend alors un jeton de la réserve. S'il n'y a plus assez de jetons dans la réserve, les joueurs échangent 5 jetons contre une carte Lieu déjà retirée du jeu. Cette carte rapportera donc cinq points à la fin.

DÉCOMPTE INTERMÉDIAIRE

Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que la première carte Intermezzo apparaisse. Un décompte intermédiaire a lieu : **tous les joueurs** doivent alors estimer combien de cartes actuelles de la croix sont **mal** placées. Chacun note secrètement son nombre. **Toutes** les cartes posées sont ensuite retournées et contrôlées.

Important : la vérification commence toujours à partir de la carte de départ. Les joueurs contrôlent, une par une, la position de chaque carte, selon les quatre points cardinaux (voir méthode ci-dessus). Toute carte **mal** placée est mise de côté.

Toutes les cartes ainsi écartées sont comptées. Le joueur qui a trouvé le bon nombre gagne deux jetons de la réserve. Si aucun joueur n'a trouvé, celui qui s'en approche le plus gagne un jeton.



Et la partie continue...

Toutes les cartes posées, y compris la carte de départ, sont retirées de la partie. Une nouvelle carte de départ est tirée de la pile des cartes laissées de côté au début et la partie continue, comme expliquée auparavant.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque les 3 paquets de 15 cartes sont épuisés, un dernier décompte a lieu. La partie est ensuite terminée. Le vainqueur est le joueur qui possède le plus de jetons.

Conseil : celui qui désire d'abord se familiariser avec le jeu, ou qui joue avec des enfants qui ne connaissent pas encore bien la position géographique de certains lieux, peut écartier certaines cartes « difficiles » avant de commencer.

VARIANTE



Jeu pro

Mélanger les cartes et en distribuer 10 à chaque joueur. Le premier joueur pose, l'une après l'autre, les 10 cartes dans l'ordre dans lequel il les a reçues, sans rien modifier. La 1re carte est la carte de départ. Les autres cartes sont placées, ou ajoutées, selon les quatre points cardinaux. Si un joueur a un doute pour une carte, il peut la retirer, cela vaut aussi pour la carte de départ. Après la 10e carte on vérifie si les cartes ont été posées correctement. Il suffit d'une seule erreur pour que toutes les cartes de cette direction soit retirées. La carte de départ reste posée sur la table. A la fin, il ne reste que les cartes qui sont correctement posées pour un point cardinal. Cela permet de marquer 10 points au maximum. Qui a posé au moins une carte erronée dans chaque direction marque 0 points. C'est ensuite au tour du joueur suivant, etc. **Variante:** les joueurs jouent ensemble avec pour but d'atteindre un résultat le plus élevé possible.

Jeu avec la population ou superficie

Sur les cartes figurent également des informations sur le nombre d'habitants, la superficie et l'altitude du lieu. Vous pouvez également jouer avec ces données ! Vous pouvez ainsi classer les lieux, non plus selon leur longitude ou latitude, mais selon leur nombre d'habitants ou leur superficie. Dans ce cas, formez une ligne au lieu d'une croix, en plaçant les lieux de bas en haut, les plus petits lieux en bas et les plus grands en haut. Dans cette variante, les coordonnées ne servent pas. Comme dans la règle de base, il est possible de contester la position d'une carte et le décompte des points reste le même. Dans cette variante, les sites touristiques, les cartes Montagnes et les cartes Fleuve ne sont pas utilisés.

Indication : le nombre d'habitants et la superficie des lieux indiqués dans JUSTEMENT BÜNZEN sont les données actuelles. Celles-ci évoluant sans cesse, elles peuvent varier légèrement selon les sources.

Nous remercions les personnes et organisations ci-après pour l'utilisation de photos dans le jeu JUSTEMENT BÜNZEN : Roland Zumbühl · Hansueli Trachsel · www.ausflugsziele.ch · www.rhone-integral-kayak.blogspot.com · www.sommerspass.ch · www.ticino.ch.

PROPRIO BÜNZEN

Conoscete la Svizzera?

Da 2 a 6 giocatori, a partire da 10 anni

Bünzen! Sapete per caso dove si trova Bünzen? Proprio Bünzen!

Si troverà di sicuro a sud di Basilea? Forse anche a ovest di Zurigo? Sicuramente deve trovarsi a nord di Locarno! Chi ha conoscenze della Svizzera tanto brillanti da riuscire a rispondere con facilità a tali domande ha ottime possibilità di vincere questo gioco. Chi non le ha può solo sperare che gli altri non siano più bravi di lui o che la prossima carta che viene tirata sia un luogo della sua regione d'origine.

CONTENUTO

- 200 carte di luogo
- 170 luoghi,
- 5 montagne,
- 5 fiumi,
- 20 attrazioni
- 2 carte intermezzo
- 1 carta di direzione
- 36 gettoni di legno

Servono pure carta e matita.





SCOPO DEL GIOCO

I luoghi dovranno essere disposti sul tavolo in direzione nord-sud o ovest-est secondo la loro posizione geografica. Chi farà meno errori e chi più spesso si accorgerà degli errori degli altri giocatori verrà ricompensato con gettoni e vince.

PREPARAZIONE

Le **carte di luogo** vengono mischiate accuratamente e ordinate in modo che i nomi dei luoghi vengano esposti e le coordinate e le altre indicazioni si trovino in basso. In seguito vengono creati 3 mazzi di 15 carte ciascuno. Le rimanenti carte per il momento vengono messe da parte. Sul primo mazzo di carte dei luoghi viene messa una **carta intermezzo**, seguita dal secondo mazzo, da una seconda carta intermezzo e infine dal terzo mazzo di carte. Il mazzo così ottenuto è da mettere sul tavolo, ben raggiungibile da tutti. La **carta di direzione** viene disposta al centro del tavolo e su questa viene messa la prima carta del mazzo delle restanti carte di luogo. Questa è la **carta di inizio**. Ogni giocatore riceve **4 gettoni**. Il resto dei gettoni verrà utilizzato più tardi.



IL GIOCO

Il giocatore più anziano comincia e si continua in senso orario. Il giocatore che è di turno prende la prima carta del mazzo e legge il nome del luogo ad alta voce.

Attenzione: nessun giocatore deve vedere le coordinate sul retro della carta! A questo punto il giocatore decide se vuole collocare la carta in direzione ovest-est o in direzione nord-sud. Dato che all'inizio del gioco è esposta solo la carta di partenza, il primo giocatore ha quattro possibilità per collocare la sua carta. La può mettere sopra alla carta di partenza (a nord), sotto (a sud), a sinistra (a ovest) o a destra (a est).

Il giocatore successivo prende la prossima carta del mazzo e decide se la vuole collocare sopra, sotto, a sinistra, a destra **o tra due carte** già giocate.

Attenzione: una carta di luogo può soltanto essere collocata in direzione ovest-est o nord-sud rispetto alla **carta di inizio**. Per le carte delle montagne vengono richieste le coordinate delle cime, per le carte dei fiumi, le coordinate delle sorgenti. Nel corso del gioco le carte in tavola formano una croce. Non è possibile collocare le carte diversamente. Il giocatore colloca la sua carta dove meglio crede che verrà a trovarsi o in direzione ovest-est o in direzione nord-sud rispetto alla carta di partenza. È solo in una di queste direzioni che la carta deve essere collocata correttamente.



Esempio:

Bisogna collocare **Schwyz**.
Le spunte blu mostrano cinque delle dieci possibilità di collocamento.

Ora viene chiesta l'opinione degli altri giocatori

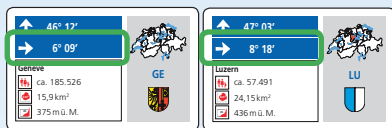
Se tutti sono dell'opinione che la carta appena giocata sia al posto giusto, il gioco continua e tocca al prossimo giocatore. Se invece un giocatore crede che la carta sia al posto sbagliato (troppo a ovest o a est se si trova in direzione ovest-est o troppo a nord o a sud se si trova in direzione nord-sud) picchia con la mano sul tavolo e dice „errore”. A questo punto colui che ha messo in dubbio la carta la gira unitamente a **una** carta vicina. Il giocatore in questione diventa lo sfidante.



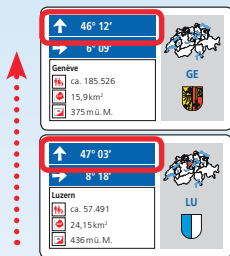
Corretto o sbagliato?

La carta che è appena stata giocata viene ora verificata in rapporto all'altra carta girata. Tutte le altre carte non giocano nessun ruolo. Sul retro di ogni carta si trovano le coordinate geografiche (latitudine e longitudine) delle rispettive città. Se è stata messa in dubbio una carta della direzione ovest-est sono rilevanti le coordinate di destra ➡. Se invece è stata messa in dubbio una carta della direzione nord-sud sono rilevanti le coordinate verso l'alto ⬆. La carta che è appena stata giocata si trova al posto giusto se nella direzione delle frecce i numeri si trovano in ordine crescente.

Può succedere che vengano girate due carte che hanno la stessa longitudine o latitudine. In questo caso entrambe le carte sono disposte in modo giusto.



✓ ➡
Queste carte sono disposte in modo giusto.



✗
Queste carte sono disposte in modo sbagliato.

Se è stata messa in dubbio una carta che risulta sbagliata

lo sfidante riceve un gettone dal giocatore che ha disposto la carta.

La carta viene tolta dal gioco, mentre l'altra carta viene nuovamente girata in modo da vedere solo i nomi delle località.

Se è stata messa in dubbio una carta che risulta giusta

il giocatore che ha disposto la carta riceve un gettone dallo sfidante.

Le carte rimangono in gioco e vengono rigirate in modo che si possa leggere solo il nome del luogo.

Se il perdente non possiede gettoni, il vincitore ne prende uno di quelli di riserva. Se non ci sono più abbastanza gettoni si sostituiscono 5 gettoni con una carta di luogo che è stata tolta dal gioco. Nel punteggio finale questa carta varrà 5 gettoni.

VALUTAZIONE INTERMEDIA

Si gioca a turno finché appare la prima carta intermezzo. A questo punto si fa una valutazione intermedia in cui **tutti i giocatori** stimano quante carte sono state disposte in modo **sbagliato**. Ogni giocatore annota in segreto un numero. **Tutte** le carte giocate vengono girate e verificate.

Importante: la verifica viene sempre effettuata a partire dalla carta di partenza. Dal centro si procede verso le estremità della croce e si verifica che ogni carta sia giusta (v. sopra). Le carte **sbagliate** vengono messe da parte e in seguito contate. I giocatori che hanno stimato correttamente il numero di carte sbagliate ricevono due gettoni dalla scatola. Nel caso in cui nessun giocatore abbia indovinato il risultato giusto, i giocatori che vi si avvicinano di più ricevono un gettone.



E il gioco continua

Le carte in tavola, compresa quella di partenza, vengono tolte dal gioco. Dal mazzo di carte che all'inizio del gioco è stato messo da parte viene tirata una nuova carta di partenza e il gioco continua come descritto sopra.

FINE DEL GIOCO

Una volta che tutte le carte (3 x 15) sono state giocate viene fatta una valutazione intermedia. Successivamente la partita è finita. Il giocatore con il maggior numero di gettoni vince.

Suggerimento: chi non conosce ancora bene il gioco o chi gioca con bambini che non sono ancora tanto bravi a determinare la posizione geografica di determinati luoghi, può escludere una parte delle carte dei luoghi più difficili.

VARIANTI



Gioco d'azzardo

Le carte vengono mescolate e ogni giocatore ne riceve 10. Il 1° giocatore mette in tavola le 10 carte nella sequenza in cui le ha ricevute, quindi senza cambiarla, come segue. La 1a carta è quella di partenza e le altre carte vengono aggiunte secondo i quattro punti cardinali. Se un giocatore non è sicuro che una carta sia corretta, la può togliere dal gioco, compresa quella di partenza. Dopo la 10a carta si controlla se le carte sono state disposte correttamente. Anche nel caso di un solo errore, tutte le carte disposte in quella direzione vengono tolte. La carta di partenza rimane in tavola. Alla fine rimangono in tavola solo le carte disposte correttamente in una direzione e il giocatore vince 10 punti al massimo. Chi ha disposto in tutte le direzioni anche una sola carta sbagliata riceve 0 punti. È di turno poi il giocatore successivo e così via. **Variante:** tutti i partecipanti giocano contemporaneamente con lo scopo di vincere il maggior numero di punti.

Gioco con abitanti o superficie

Sulle carte trovate pure indicazioni sul numero di abitanti, sulla superficie e sull'altitudine dei luoghi. È possibile giocare anche con queste! Invece di disporre le carte secondo la loro posizione geografica in direzione nord-sud o ovest-est potete allineare i luoghi secondo il loro numero di abitanti o la loro superficie. Non create in questo caso una croce, ma una linea su cui i luoghi più piccoli stanno sotto e i luoghi più grandi sopra. Per questa variante non c'è bisogno della carta di direzione. La distribuzione dei punti e la possibilità di dubitare della posizione delle carte corrisponde alle regole di PROPRIO BÜNZEN. Per queste varianti non vengono usate le carte delle attrazioni, delle montagne e dei fiumi.

Nota: i dati riguardanti la popolazione dei luoghi che sono stati utilizzati per PROPRIO BÜNZEN sono tutti attuali. Visto che questi cambiano di continuo è possibile che ci siano piccole differenze rispetto ad altre fonti.

Vorremmo ringraziare le seguenti persone e organizzazioni per l'utilizzo delle foto nel gioco PROPRIO BÜNZEN: Roland Zumbühl · Hansueli Trachsel · www.ausflugsziele.ch · www.rhone-integral-kayak.blogspot.com · www.sommerspass.ch · www.ticino.ch.



Foto: Roland Zumbühl

Augusta Raurica

Vor über 2000 Jahren wurde die Römerstadt am Ufer des Rheins gegründet. Heute gilt sie als schweizweit größte archäologische Fundstätte.

Augusta Raurica

La ville romaine a été fondée sur les rives du Rhin il y a plus de 2000 ans. Elle est aujourd'hui le plus grand site archéologique de Suisse.

Augusta Raurica

La città di origine romana è stata fondata 2000 anni fa sulla riva del Reno. Attualmente è considerato il sito archeologico più grande della Svizzera.



Foto: Privatarchiv

Chiesa di San Giovanni Battista

Die elliptische Kirche wurde von Mario Botta in Mogno im Val Lavizzara gebaut. Sie besticht durch die mit weissem Marmor und grauem Granit verkleideten Betonwände.

Chiesa di San Giovanni Battista

Cette église à la forme élliptique a été construite à Mogno dans la Val Lavizzara par l'architecte tessinois Mario Botta. Elle se démarque par ses murs en granit gris et marbre blanc.

Chiesa di San Giovanni Battista

La chiesa ellittica a Mogno in Val Lavizzara è stata costruita dall'architetto ticinese Mario Botta. Le pareti di cemento sono rivestite di marmo bianco e granito grigio.



Foto: www.maestrani.ch



Foto: Roland Zumbühl

Chocolarium (April 2017)

Im Maestrani-Chocolarium werden die Besucher in eine Erlebniswelt rund um Schokolade geführt. Individuelle Rundgänge, Einblicke in die Produktion und Schokoladen-Giesskurse zeigen die ganze Vielfalt der Schokoladen-Welt.

Chocolarium (avril 2017)

Au Chocolarium Maestrani, les visiteurs découvrent l'univers fantastique du chocolat. Des visites individuelles permettent d'avoir un aperçu de la production et même de couler soi-même son chocolat.

Chocolarium (aprile 2017)

Nel Chocolarium di Maestrani i visitatori potranno vivere lo straordinario mondo del cioccolato. Durante la visita personale avranno una panoramica delle fasi di produzione e potranno partecipare a corsi per fondere il cioccolato.

Freilichtmuseum Ballenberg

Das Freilichtmuseum bietet in mehr als 70 Wohnhäusern stille und wertvolle Eindrücke zu diversen Tätigkeiten wie z. B. Brotbacken und Stoffverarbeitung.

Musée d'habitat rural de Ballenberg

Le musée d'habitat rural de Ballenberg compte 70 bâtisses différentes. Sous nos yeux, le blé se transforme en pain, le lin en tissu et le bois en charbon de bois.

Museo svizzero all'aperto di Ballenberg

Il museo all'aperto con oltre 70 costruzioni offre ai visitatori una suggestiva panoramica su diverse attività, tra cui la preparazione del pane e la lavorazione dei tessuti.



© www.glass.ch

Glasi

Die Glashütte Hergiswil besteht seit 1817. In der Manufaktur wird das Glasblasen neu belebt und mit modernem Design verbunden. Im Glasi-Museum wird die Geschichte des Glases und der Glashütte dreidimensional dargestellt.

Verrerie

La verrerie de Hergiswil existe depuis 1817. La tradition artisanale du verre soufflé est réanimée dans la manufacture de verre et associée au style contemporain. Dans le musée de la verrerie, l'histoire du verre et du bâtiment est mise en scène avec une présentation en 3D.

Vetreria

Nella vetreria di Hergiswil, che esiste dal 1817, viene data nuova vita alla tradizione artigianale di soffiare il vetro. Nel museo della vetreria viene illustrata in modo tridimensionale la storia del vetro e della vetreria.



Foto: Roland Zumbühl

Heidihaus

Im Heidihaus, im Heididorf ob Maienfeld, können sich Besucherinnen und Besucher aus aller Welt in die Entstehungszeit der weltbekannten Kindergeschichte „Heidi“ versetzen lassen.

Maison de Heidi

Dans la maison de Heidi, les visiteurs du monde entier sont transportés à l'époque du conte pour enfants mondialement connu.

La casa di Heidi

Nei paese di Heidi, sopra Maienfeld, i visitatori di tutto il mondo possono ammirare le origini di questa famosissima storia per bambini.



Foto: Privatarchiv



Foto: Roland Zumbühl

Hobby-Eisenbahnanlage

Europas größte Hobby-Eisenbahnanlage der Spur 0 liegt in Lichtensteig. 1000 Meter Schienen, 13 gleichzeitig fahrende Züge von 4 bis 8 Metern Länge, und ein 22 Meter langes Bahnhofareal können hier bestaunt werden.

Installation du chemin de fer de loisir

Le chemin de fer de loisir de Lichtensteig est le plus grand d'Europe, il émerge avec ses 1000 m de rails, les 13 trains roulants d'une longueur de 4 à 8 m et sa gare de 22 m.

Plastico ferroviario

Il più grande plastico ferroviario a scartamento 0 si trova a Lichtensteig. Si possono ammirare 1000 metri di rotaie, 13 treni in corsa contemporaneamente per una lunghezza da 4 a 8 metri e un'area adibita a stazione di 22 metri.

Höllgrotten

Höllgrotten werden die sehenswerten Tropfsteinhöhlen in der Nähe von Baar genannt. Kleine Seen, Stalagmiten und Stalaktiten in unterschiedlichen Farbnuancen geben jeder Höhle ihren eigenen Charakter.

Les grottes de l'Enfer

Les „grottes de l'enfer“ se situent près de Baar. De petits lacs, des stalagmites et stalactites aux différentes nuances de couleurs caractérisent chacune de ces grottes de manière particulière.

Le grotte infernali

Le grotte di concrezioni calcaree situate nelle vicinanze di Baar e assolutamente degne di una visita sono chiamate Höllgrotten, ossia grotte infernali. Laghetti, stalagmiti e stalattiti nelle tonalità di colore più svariate caratterizzano ogni grotta.



Foto: www.glacier3000.ch

Peak Walk

Diese Hängebrücke ist die einzige weltweit, die zwei Berggipfel miteinander verbindet. Sie befindet sich auf dem Glacier 3000. Mit 107 Metern Länge und 80 Zentimetern Breite bietet sie eine grandiose Aussicht auf die Alpen.

Peak Walk

Le Peak Walk, premier pont suspendu au monde à relier deux sommets, est situé sur le Glacier 3000. Avec une longueur de 107 m et une largeur de 80 cm, il offre une vue grandiose sur les Alpes.

Peak Walk

Questo ponte sospeso è unico al mondo e collega due vette montane. Si trova sul Ghiacciaio 3000, è lungo 107 metri e largo 80 centimetri e offre un panorama mozzafiato.



© www.prehisto.ch

Prehisto-Park

Die 6 Millionen Jahre alten Tropfsteinhöhlen von Réclère zählen zu den geologisch interessantesten Erscheinungen Europas. Im Prehisto-Park, werden die Besucher auf einem Lehrpfad in die Geheimnisse der Evolution entführt.

Préhisto-Parc

Situé en plein milieu de la forêt de Réclère, le Préhisto-Parc introduit les spectateurs dans le monde fantastique des dinosaures. Les grottes, vieilles de 6 millions d'années, font partie des phénomènes géographiques les plus intéressants en Europe.

Parco preistorico

Nel bosco di Réclère si trova il Parco preistorico che offre una spettacolare panoramica del mondo dei dinosauri. Le grotte di stalattiti e stalagmiti risalgono a 6 milioni di anni fa e fanno parte delle formazioni geologiche più interessanti d'Europa.



Foto: Roland Zumbühl



Foto: www.sel.de/salipes.ch

Rheinfall

Der Rheinfall ist 150m breit und 23m hoch. Er ist damit der grösste Wasserfall Europas und bietet den Besucher ein grandioses Schauspiel.

Les chutes du Rhin

Avec une largeur de 150 m et une hauteur de 23 m, les chutes du Rhin sont les plus grandes chutes d'eau en Europe, impressionnant les visiteurs par la magie de ce spectacle.

Cascade del Reno

Le cascade del Reno, larghe 150 m e alte 23 m, sono le più grandi d'Europa e offrono al visitatore un emozionante spettacolo.

Salzbergwerk Bex

Die Salzminen von Bex bilden heute ein riesiges kilometerlanges unterirdisches Labyrinth. Beim Rundgang kann man die spektakulärsten und charakteristischsten Techniken der Salzgewinnung kennenlernen.

Les mines de sel de Bex

Les Mines de Sel de Bex constituent aujourd'hui un immense labyrinthe souterrain s'étendant sur plusieurs kilomètres. Le parcours permet de découvrir les éléments les plus spectaculaires et les plus caractéristiques des diverses techniques d'exploitation du sel.

Le miniere di sale di Bex

Le miniere di salgemma a Bex sono un gigantesco labirinto sotterraneo lungo diversi chilometri. Nel corso di una visita si potranno ammirare le più spettacolari e caratteristiche tecniche per estrarre il sale.



Foto: www.engadin.ch

Schellen-Ursli Weg

In Guarda kann die Geschichte des Jungen mit den struppigen Haaren und der Zipfelmütze nacherlebt werden. Von der Glockenverteilung bis zum Maiensäss und dem Chalanda-marz-Umzug sind alle bekannten Stationen der Geschichte enthalten.

Chemin Jean de Sonnailles

L'histoire du célèbre petit garçon aux cheveux hirsutes coiffés de son bonnet rouge peut être revécue à Guarda. Toutes les étapes essentielles de l'histoire sont représentées.

Sentiero una campana per Ursli

A Guarda si può vivere da vicino la storia del ragazzino dai capelli arruffati e il berretto a punta. Sul percorso sono illustrati i momenti più importanti: dalla distribuzione delle campane alla salita all'alpe fino al corteo di Chalanda-marz.



© www.schulmuseum.ch

Schulmuseum Mühlebach

Wie war es früher in der Schule und wie haben Schulzimmer ausgesehen? Das Schulmuseum Amriswil dokumentiert in einer ehemaligen Lehrerwohnung die Anfänge der Volksschule.

Musée de l'école

Comment ça se passait dans les anciennes écoles, et quelle atmosphère régnait dans les salles de classe ? Dans un ancien appartement d'enseignant, le musée de l'école de Amriswil révèle les débuts de l'enseignement.

Museo della scuola

Come erano le scuole di un tempo e che aspetto avevano le aule? Il museo della scuola di Amriswil documenta in un appartamento di un insegnante di allora gli inizi della scuola.



© Musée Suisse du Jeu



Foto: www.brunoweberpark.ch

Schweizerisches Spielmuseum

Spiele sind nicht nur blosser Zeitvertreib sondern auch eine kulturelle Errungenschaft. Interaktiv und einladend, nimmt Sie das Schweizer Spielmuseum mit in die Welt der Spiele.

Musée Suisse du Jeu

Le jeu est beaucoup plus qu'un passe-temps, il est une acquisition culturelle. Interactif et convivial, le Musée Suisse du Jeu vous invite à voyager dans l'univers fascinant des jeux antiques et modernes.

Museo svizzero del gioco

I giochi, oltre ad essere un passatempo, rivestono un ruolo culturale. Interattivo e invitante, il Museo svizzero del gioco introduce nel mondo dei giochi antichi e moderni.

Skulpturenpark Bruno Weber

Der begehbare und als Zusammenspiel von Architektur und Natur erlebbare Kunstraum auf 15.000 m² gilt schweizweit als grösste Skulpturenpark-schöpfung eines einzelnen Künstlers.

Parc de sculptures Bruno Weber

Cet espace artistique dans lequel on peut se promener se veut une alliance entre architecture et nature et représente le plus grand parc national de sculptures créé par un seul artiste.

Parco sculture Bruno Weber

Il parco culturale, vasto 15.000 m² in cui si fondono armoniosamente architettura e natura, è considerato il più vasto di questo genere in tutta la Svizzera ed è opera di un unico artista.



Foto: Roland Zumbühl

Swissminiatur

Swissminiatur wurde im Jahr 1959 in Melide mit dem Ziel eröffnet, die Schweiz symbolisch und zusammenfassend darzustellen. Hier stehen über 120 Modelle von Patrizierhäusern, Burgen, Domkirchen und anderen Bauten der Schweiz im Maßstab 1:25.

Suisseminiatur

Les portes de Suisseminiatur s'ouvrent en 1959 à Melide avec pour but la représentation symbolique et résumée de la Suisse entière. On y trouve plus de 120 modèles de maisons patriciennes, de châteaux, de cathédrales et autres bâtiments suisses à l'échelle 1:25.

Swissminiatur

Swissminiatur è stato aperto a Melide nel 1959 con lo scopo di rappresentare la Svizzera in modo simbolico e riassuntivo. Ospita più di 120 modelli di case patrizie, castelli, cattedrali e altri edifici svizzeri in scala 1:25.



Foto: Privatarchiv

Tell-Museum

Bürglen gilt seit jeher als die Heimat Wilhelm Tells. Im Museum lassen sich umfassende Sammlungen von Dokumenten und Gegenständen historischer und künstlerischer Art aus sechs Jahrhunderten über den Freiheitshelden bestaunen.

Musée de Tell

Depuis toujours, Bürglen est réputé comme le lieu de la patrie de Guillaume Tell. Dans le musée, une collection considérable de documents, d'objets historiques et artistiques des six derniers siècles nous donne un accès authentique au sujet Guillaume Tell, héros de la liberté.

Museo Tell

Bürglen viene considerata da sempre la patria di Guglielmo Tell. Nel museo si può ammirare un'ampia raccolta di documenti e oggetti storici e artistici raccolti durante sei secoli sull'eroe dell'indipendenza svizzera.



© Fondation des Moulins Souterrains



© Archiv Appenzellerland Tourismus

Unterirdische Mühlen

Dieses vom 17. bis 19. Jahrhundert aktive Wasserkraftwerk befindet sich in einer ausgebauten Grotte und ist ein faszinierendes Zeugnis früher Ingenieurskunst. Das Museum erzählt von Energie, Mühlen, Getreide und Regionalgeschichte.

Moulins souterrains

Située dans une grotte, cette usine hydraulique a été aménagée entre le 17e et le 19e siècle. Elle demeure un témoignage fascinant de l'ingéniosité et du savoir-faire des ingénieurs de jadis. Le musée met l'accent sur l'énergie, les moulins et les céréales.

Mulini sotterranei

Questa centrale idrica, attiva tra il XVII e il XIX secolo, si trova in una grotta consolidata ed è un affascinante testimonianza dell'ingegnosità di un tempo. Il museo illustra energia, mulini, cereali, storia regionale.

Witz-Wanderweg

Es ist kein Witz! Der Witzweg führt im schönen Appenzeller Vorderland von Heiden über Wolfhalden nach Walzenhausen. Über 200 Tafeln mit amüsanten Anekdoten verbreiten Spass und gute Laune!

Chemin des blagues

Sans blague ! Sur le chemin des blagues qui se trouve dans les belles régions d'Appenzell de Heiden et Wolfhalden jusqu'à Walzenhausen, des blagues inscrites sur plus de 200 panneaux nous font pleurer de rire.

Via delle barzellette

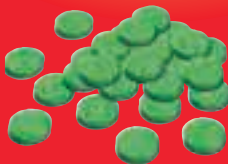
Non è uno scherzo! La via delle barzellette vi porta attraverso il Vorderland dell'Appenzello da Heiden a Walzenhausen, passando per Wolfhalden. Più di 200 cartelli vi faranno sbellicare dalle risa.







Manufacturer:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, Germany



© 2016 Game Factory
www.gamefactory-spiele.com

Exklusive Distribution:
Carletto AG
Moosacherstrasse 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

Autoren / Auteurs / Autori:
Bernhard Lach, Uwe Rapp
Illustration / Illustrations /
Illustrazioni: Peter Braun

© 2006 HUCH! & friends

HUCH!
& friends
HUCH!

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren:
Erstickengefahr durch Kleinteile. **Attention !**
Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être
ingérés. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di
età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che
potrebbero essere ingerite.

