



# SPIELREGEL

**LINZSPIEL**  
Das kenn ich...!  
Autor: Ewald Wolfsgruber 2018

1 Phase:	
ABSCHNITT	RICHTIG FALSCH
S (O)	1-7
M1	8-14
M2	15-21
M3	22-28
N (W)	29-35

Keine Pflicht!

2 Phase:	
ZONE	RICHTIG FALSCH
UNGEFÄHR HIER	8 -2
GENAU HIER	12 -6



**GENAU HIER**  
richtig = 12 P  
falsch = -6 P

**ungefähr hier**  
richtig = 8 P  
falsch = -4 P

**LINZ**  
10

**LINZ**  
50

# SPIELREGEL GRUNDSPIEL „DAS KENN ICH..... LINZSPIEL“

- 1 Spielplan Linz
- 1 Satz Linzkarten
- 1 Schuber LEICHT
- 1 Schuber SCHWER
- 1 Satz Spielgeld Linzerl
- 1 Sammelbox für Linzkarten
- 4 Schätzsteller
- 4 x 8 Phasenkarten
- 4 x 2 Phasenfiguren
- Spielgeldablage

## VORBEREITUNG:

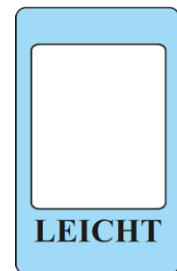
Der Spielplan wird in die Mitte, für jeden gut zugänglich, gelegt. Ein jeder Spieler oder jedes Team erhält einen Satz Phasenkarten, zwei Phasenfiguren und je einen Schätzsteller. Nun werden die Linzkarten gemischt und verdeckt neben die Schuber LEICHT/SCHWER gelegt. Die Linzerl werden auf die Spielgeldablage gelegt

## SPIELBEGINN:

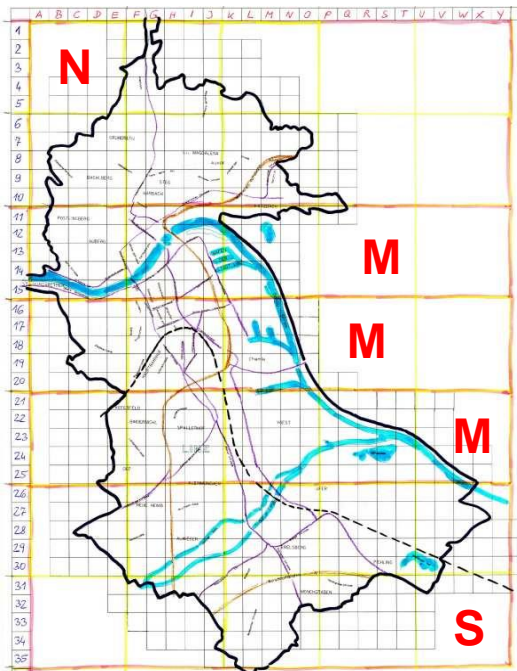
Jener Spieler wer zuletzt am Linzer Hauptplatz war, beginnt das Spiel.

Er bestimmt nun welcher Schuber zum Einsatz kommt. Dann nimmt er verdeckt eine Linzkarte auf und schiebt sie in den Schuber. Dann dreht er ihn um.

Schuber LEICHTER: man sieht das Bild und den Namen des gewünschten Zieles. Z.B. Bild mit dem Grottenbahzweg und als Name GROTTENBAHN.

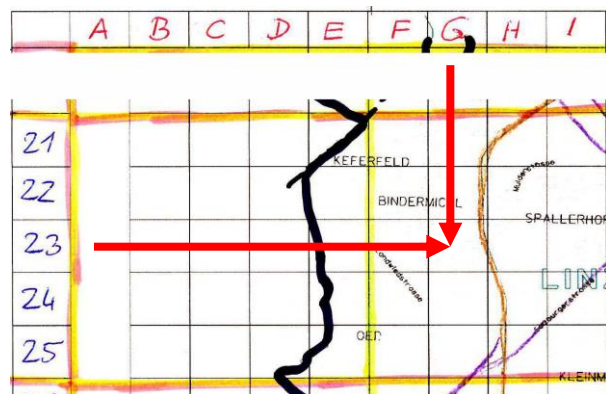


Schuber SCHWER: man sieht nur das Bild. Viel Spaß beim Raten!



## SPIELPLANAUFTEILUNG:

Der Spielplan ist in Bezirke (roten waagrechten Linien), ZONEN (gelbe Bereiche) und kleinen Kästchen aufgeteilt.



Der Raster ist waagrecht aufgeteilt von A-Y und senkrecht von 1-35. Dadurch ergibt sich immer ein Schnittpunkt z.B. G23 liegt im Gebiet vom Bindermichl.

## WERTUNGSKARTEN:

Ein Satz Wertungskarten besteht aus 8 Karten,

S=Süden von Linz, N= Norden von Linz,  
M1=Linz Mitte 1, M2=Linz Mitte 2, M3=Linz  
Mitte 3, ZONE, Punktgenau, Hier ungefähr

Man hat die Möglichkeit bei zwei Wertungs-  
phasen mitzumachen!

## SCHÄTZSTELLER:

Jeder Spieler muss am Beginn seinen Schätzsteller  
auf einen Schnittpunkt einstellen z.B. C und 18.  
Dadurch legt er auch gleich seine Wertungskarte für  
die erste Schätzphase fest. In unseren Fall  
brauchen wir die M2 Wertungskarte

## ABLAUF SCHÄTZPHASE:

Nach dem man nun glaubt zu wissen wo sich die Linzkarte am Spielplan befindet,  
kann jeder Spieler für sich bestimmen ob er bei beiden Schätzphasen oder nur bei  
einer mitmachen möchte!

Egal ob er sich nun entscheidet bei beiden Schätzphasen mitzumachen oder nur bei  
der ersten, er muss nun zwei Wertungskarten vor sich verdeckt liegen haben!

Möchte man nur bei der ersten Schätzphase mitmachen reicht am Beginn der  
zweiten Schätzphase ein Einfaches „Ich steig aus“ und man macht bei der Wertung  
nicht mit!

## 1 SCHÄTZPHASE:

Hier kommen die Karten **N, S, M1 bis M3** zum Einsatz. Jeder Spieler legt nun die  
Karte offen vor sich hin und zeigt dadurch wo er glaubt, dass sich die Linzkarte  
befindet!

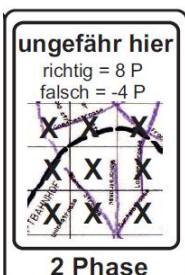
## 2 SCHÄTZPHASE:



Jeder Spieler, der nicht sagt „Ich steig aus!“, legt nun seine zweite  
Phasenfigur auf die Zone am Spielfeld wo er auch die Wertungskarte  
ausgespielt hat. Es beginnt der Startspieler!

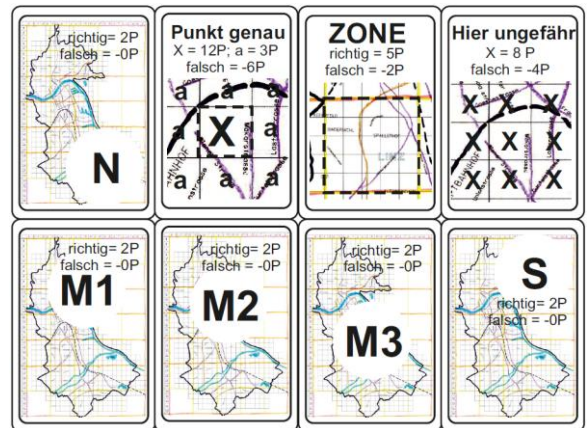
### ZONEKARTE

Er stellt seine zweite Phasenfigur auf eine Zone seiner ausgespielten  
Wertungskarte. **ACHTUNG, diese ZONE muss sich im Bereich  
seiner Einstellung am Schätzzähler befinden!!!!!!**



### HIER UNGEFÄHR

Nun kommen die Spieler mit der HIER UNGEFÄHR-Karte und legen,  
wieder vom Startspieler beginnend, ihre zweite Phasenfigur auf ihr  
gewähltes Kästchen. Es gelten also rund um das Feld die Auszahlung  
der Karte (3x3) **ACHTUNG, dieses Kästchen muss identisch sein  
mit seiner Einstellung am Schätzzähler!!!!!!**

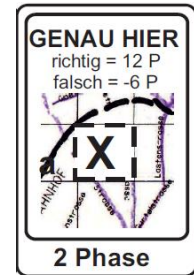


## 1 Phase:

ABSCHNITT		RICHTIG	FALSCH
S (O)	1-7	2	0
M1	8-14		
M2	15-21		
M3	22-28	0	
N (W)	29-35		

## **GENAU HIER**

Am Schluss legen die GENAU HIER-Karten Spieler ihre zweiten Phasenfigur auf ihr gewähltes Kästchen. **ACHTUNG, dieses Kästchen muss identisch sein mit seiner Einstellung am Schätzzähler!!!!!!**



## **PUNKTEWERTUNG:**

Nun wird die Linzkarte aus dem Schubser genommen und geschaut wo die Spieler ihre Phasenfiguren hingestellt haben!

Keine  
Plicht!

## **2 Phase:**

	RICHTIG	FALSCH
ZONE	4	-2
UNGEFÄHR HIER	8	-4
GENAU HIER	12	-6

### ***Punkteaufteilung in der ersten Schätzphase:***

Jeder Spieler, der in der ersten Schätzphase die richtige Bezirk-Karte gespielt hat bekommt nun 2 Punkte. Die Spieler mit den falschen Karten haben Glück, da es in dieser Runde keine Minuspunkte gibt!

### ***Punkteaufteilung in der zweiten Schätzphase:***

Ab jetzt gibt es auch Minuspunkte für einen falschen Tipp.

1. Es wird mit den Spielern begonnen, die eine ZONE-Karte gespielt haben und ihrem zweiten Schätzstein gelegt haben. Die richtige ZONE bringt 5 Punkte, eine falsche kostet 2 Punkte.

2. nun werden die Spieler mit ihren HIER UNGEFÄHR-Karte abgerechnet. Hat man das Feld genau getroffen oder ist angrenzend am Schnittpunkt so erhält man 8 Punkte. Hat man dies nicht so kostet es 4 Punkte.

3. Alle Spieler mit PUNKTGENAU erhalten wenn sie richtig geschätzt haben 12 Punkte. Liegen sie ein Feld daneben so erhalten sie als kleines Trostpflaster 3 Punkte. Sind sie falsch so kostet es sie 6 Punkte!

Ihre Punkte werden in Form von Linzerl ausgezahlt!

## **SPIELENDENDE**

Bei 2 – 3 Spieler: Wenn 25 Linzkarten aufgedeckt worden sind!

Bei 4 Spieler: Wenn 30 Linzkarten aufgedeckt worden sind!

Sieger ist der Spieler mit den meisten Linzerl (Siegpunkten).

Bei gleichstand spielen diese Spieler noch eine Runde.

Es wird eine Linzkarte gezogen. Jeder stellt einen Tipp auf seinem Schätzzähler ein. Der Spieler, der am nächsten bei der Linzkarte ist, gewinnt!