

# CHALLENGE AUSTRIA

Teste Dein Wissen über Österreich!  
Gewusst, getauscht, geraten?

Ein Quizspiel von Melita und Robert Sedlacek sowie Roberta Baron für 3 oder mehr Spieler ab 14 Jahren  
Spieldauer: nach Belieben | Design: Martin Czapka

Die Quizreise führt durch alle neun Bundesländer, wo vielfältige Fragen auf die Spieler warten. Wer sein Startkapital vermehren will, muss möglichst viele Fragen richtig beantworten und sein Wissen gut einschätzen. Aber keine Angst: Wichtig ist nicht nur das Wissen, sondern auch das Verhandlungsgeschick – und ein Quäntchen Glück beim Würfeln.

## SPIELMATERIAL

### 1 Spielplan mit der Landkarte Österreichs

Der Landesgrenze entlang führt eine bunte Laufstrecke; jede Farbe steht für ein bestimmtes Bundesland; 1 Spielfeld pro Farbe ist immer mit dem entsprechenden Bundesländerkürzel gekennzeichnet, z. B. **W** für Wien. Auf dem Spielplan befindet sich außerdem ein Feld mit der Bezeichnung „Fragen“ und eines mit der Bezeichnung „Ablage“ sowie eine Übersicht des Spielablaufs als Kurzversion.

### 485 Quizkarten zweierlei Art

- **Farbige, mit einem Bundesländerkürzel gekennzeichnete Karten**, zum Beispiel **V** für Vorarlberg, **N** für Niederösterreich: Die Farbe der Karte stimmt mit der Farbe des Spielfeldes auf dem Spielplan überein. Eine Frage auf diesen Karten darfst Du nur dann beantworten, wenn Deine Spielfigur gerade auf einem der Felder des entsprechenden Bundeslandes steht. Ist der Name einer Person gesucht, so dient die Farbe der Karte als Hinweis: Gefragt wird nach einer Person, die in diesem Bundesland geboren ist. Personen aus anderen Bundesländern kommen für die Beantwortung nicht in Frage. Gleiches gilt für Fragen nach Sehenswürdigkeiten, Kulturveranstaltungen, Sportereignissen etc.
- **Weißer, mit A gekennzeichnete Karten**: Auf ihnen befindet sich eine allgemeine Frage zu Österreich. Diese Frage darfst Du beantworten, egal in welchem Bundesland Deine Spielfigur gerade steht.

Die Antwort zur Frage steht jeweils auf der Kartenrückseite. Du kannst sie nur mit Hilfe der Rotfilterkarte lesen, indem Du diese nach der Beantwortung über die rote Codierung legst.

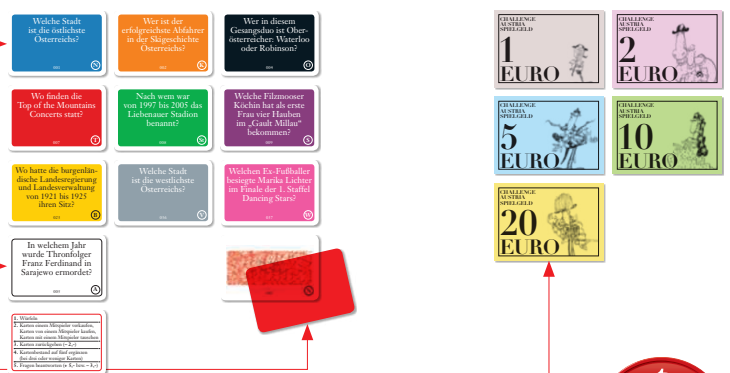
### 1 Rotfilterkarte zur Überprüfung der Antwort

### 9 Übersichtskarten mit dem Spielablauf als Kurzversion

### Spielgeld (50x 1, 30x 2, 20x 5, 20x 10, 20x 20)

### 9 Spielfiguren, 2 Würfel

### 1 Spielanleitung



## SPIELZIEL

Du versuchst, durch richtiges Beantworten von Fragen und durch geschicktes Verkaufen von Fragekarten Dein Startkapital zu vermehren, **um als Erster den zu Beginn des Spiels festgesetzten Geldbetrag zu erreichen.**

## SPIELVORBEREITUNG

- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- Das erste Paket Quizkarten wird ausgepackt und auf das Feld „Fragen“ gelegt, und zwar mit der Frageseite nach oben, sodass die oberste Frage gelesen werden kann. Die Karten sind fortlaufend nummeriert. Wir empfehlen, die Karten entsprechend der Nummerierung zu verwenden. Dadurch ist ein guter Mix der Themen und der Bundesländer gewährleistet. Sobald das erste Paket aufgebraucht ist, wird das nächste geöffnet und auf das Feld „Fragen“ gelegt.
- Jeder Spieler erhält ein Startkapital von 15 Euro in folgender Stückelung: 4 Stück à 1 Euro, 3 Stück à 2 Euro und 1 Stück à 5 Euro.
- Die Rotfilterkarte, die zwei Würfel und das restliche Spielgeld werden neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Es ist Euch überlassen, ob Ihr Teams bilden wollt oder ob Einzelspieler gegeneinander antreten. Siehe dazu das Kapitel „Das Spielen in Teams“.
- Ein Startspieler bzw. ein Startteam wird bestimmt.
- Bist Du Startspieler, wählst Du ein beliebiges Bundesland aus und stellst Deine Spielfigur auf das mit dem Bundesländerkürzel versehene Feld dieses Bundeslandes. **Die Farbe der Spielfigur muss mit der Farbe des gewählten Bundeslandes übereinstimmen.**
- Anschließend wählen die anderen Spielteilnehmer der Reihe nach im Uhrzeigersinn ein noch freies Bundesland und stellen die farblich passende Spielfigur auf das Feld mit dem Bundesländerkürzel. **In jedem Bundesland darf nur 1 Spieler starten.**
- Dann nimmt jeder der Reihe nach 5 Karten vom Feld „Fragen“ auf und legt diese vor sich mit der Frage nach oben auf den Tisch. **Achtung! Die Fragen dürfen in dieser Phase noch nicht beantwortet werden, es sollte auch nicht über eine mögliche Antwort diskutiert werden!**
- Abschließend erhält jeder eine Übersichtskarte mit dem Spielablauf als Kurzversion.  
Die 9 Übersichtskarten befinden sich unten im ersten Fragenpaket. Auf den Übersichtskarten ist vermerkt, in welcher Reihenfolge Du agieren darfst, wenn Du am Zug bist.
- Ein Geldbetrag wird festgelegt, den Du während des Spiels zu erreichen versuchst. 75 Euro werden für das erste Spiel vorgeschlagen. Jetzt geht's los!
- Für das gesamte Spiel gilt: Fragen müssen auf Wunsch eines anderen Spielers vorgelesen werden. Außerdem kannst Du jederzeit verlangen, dass ein anderer Spieler seinen Geldbestand bekanntgibt.

## SPIELABLAUF

Der Startspieler beginnt. Wer an der Reihe ist, führt seinen Spielzug aus, der aus **fünf Aktionen** bestehen kann:

1. **Würfeln**
2. **Karten verkaufen, kaufen oder tauschen**
3. **Karten zurückgeben**
4. **Kartenbestand ergänzen**
5. **Fragen beantworten**

Du musst nicht alle fünf Aktionen durchführen. Zwar musst Du immer würfeln, aber Du kannst auf eine oder mehrere der Aktionen 2 bis 5 verzichten, das heißt, dass Du beispielsweise keine Karte verkaufst, kaufst oder tauschst, keine Karte zurückgibst etc. Nachdem Du den Spielzug beendet hast, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

## DIE AKTIONEN IM EINZELNEN

### 1. Würfeln

Du würfelst mit beiden Würfeln und ziehst Deine Spielfigur im Uhrzeigersinn so viele Felder vorwärts, wie dies der Summe beider Augenzahlen entspricht. Die gleiche Zahl auf den zwei Würfeln erlaubt keinen weiteren Wurf. **Im Verlauf des Spiels dürfen auf einem Feld gleichzeitig mehrere Spielfiguren stehen.**

### 2. Karten verkaufen, kaufen oder tauschen

Nachdem Du Deine Spielfigur bewegt hast, darfst Du **eine oder mehrere Quizkarten an Mitspieler verkaufen oder von diesen kaufen.** Die Preise können frei vereinbart werden. Auch ein bargeldloser Tausch von Karten ist möglich. Du wirst in erster Linie danach trachten, von Mitspielern Karten zu kaufen, deren Frage sich auf jenes Bundesland bezieht, in dem sich Deine Spielfigur gerade befindet. In zweiter Linie kaufst Du Karten für jene Bundesländer, in die Du mit Deiner Spielfigur demnächst ziehen wirst. Der Verkäufer liest die relevanten Fragen vor, dann wird über den Preis verhandelt.

### 3. Karten zurückgeben

Anschließend kannst Du **unerwünschte Quizkarten auf den Ablagestapel legen** – mit der Frageseite nach oben. Das kostet allerdings pro Karte **2 Euro**, die Du zum Spielgeld neben den Spielplan legst.

### 4. Kartenbestand ergänzen

Hast Du jetzt **3 oder weniger Karten** vor Dir auf dem Tisch liegen, darfst Du die Zahl Deiner Karten **auf 5 ergänzen**, indem Du von oben der Reihe nach die fehlenden Karten von dem Fragenstapel nimmst. Für das Aufnehmen von Karten brauchst Du nichts zu zahlen.

### 5. Fragen beantworten

Immer nur am Ende Deines Spielzuges darfst Du **eine oder mehrere Fragen** von Karten, die jetzt vor Dir auf dem Tisch liegen, beantworten.

- Entweder Du beantwortest eine Frage, die sich auf das Bundesland bezieht, in dem Deine Spielfigur gerade steht,
- oder Du beantwortest eine mit **A** gekennzeichnete Österreich-Frage. In diesem Fall spielt es keine Rolle, in welchem Bundesland Deine Spielfigur gerade steht.

Hast Du eine Frage beantwortet, nimmst Du die Rotfilterkarte zur Hand und überprüfst, ob die Antwort richtig ist. Ist die Antwort **richtig**, darfst Du **5 Euro** aus dem allgemeinen Spielgeld nehmen. Ist sie **falsch**, musst Du **3 Euro** zum allgemeinen Spielgeld legen. Anschließend legst Du die Karte auf den Ablagestapel – mit der Frageseite nach oben.



**Die Reihenfolge der fünf Aktionen muss unbedingt eingehalten werden! Deshalb hat jeder Spieler eine Übersichtskarte mit dem Spielablauf als Kurzversion vor sich auf dem Tisch liegen.**

Es ist nicht verboten, mehr als 5 Quizkarten auf dem Tisch liegen zu haben, allerdings wirst Du danach trachten, **möglichst wenig Karten zu haben**, damit Du rasch neue Karten nehmen darfst. Wer eine oder mehrere Karten vom Stapel genommen hat, darf auch die neuen Fragen sofort beantworten.

### **ABSCHLIESSEND NOCH ZWEI REGELN, DIE DAS WÜRFELN UND ZIEHEN BETREFFEN.**

#### **Der Sprung in ein anderes Bundesland**

Landest Du mit Deiner Spielfigur durch Würfeln **genau auf einem mit Bundesländerkürzel gekennzeichneten Feld**, darfst Du

- auf diesem Feld die Aktionen 2 bis 5 durchführen und anschließend
- mit Deiner Spielfigur **in ein anderes Bundesland Deiner Wahl springen**, indem Du Deine Figur **auf das mit dem Kürzel gekennzeichnete Feld** des gewählten Bundeslandes stellst. Auch dort darfst Du die Aktionen 2 bis 5 durchführen. Du springst also beispielsweise von  nach , weil Du nicht nur in Kärnten, sondern auch in Niederösterreich eine oder mehrere Fragen beantworten willst.

#### **Nochmaliges Würfeln im persönlichen Startbundesland**

Wenn Du im Verlauf des Spiels durch Würfeln in jenem Bundesland landest, in dem Du gestartet bist, darfst Du zunächst die Aktionen 2 bis 5 durchführen **und anschließend erneut würfeln**. Landet Deine Spielfigur dadurch im nächsten Bundesland, so stehen Dir auch dort die Aktionen 2 bis 5 zur Verfügung. Da zu Beginn des Spiels auf eine Übereinstimmung zwischen der Farbe der Spielfigur und der Farbe des Startbundeslandes geachtet wurde, ist leicht erkennbar, wem ein zweites Würfeln zusteht.

**Eine Kombination dieser zwei Regeln ist nicht möglich.** Wenn Du durch Würfeln mit Deiner Spielfigur **genau auf dem mit einem Bundesländerkürzel gekennzeichneten Feld Deines persönlichen Startbundeslandes** zu stehen kommst, darfst Du nicht ein zweites Mal würfeln. Du profitierst ohnedies von der Regel, dass Du in ein anderes Bundesland springen darfst. **Ein Springen in das persönliche Startbundesland** führt in gleicher Weise **nicht** zu einem weiteren Würfeln.

### **SPIELEND**

Das Spiel endet, sobald ein Spieler den zu Beginn des Spiels festgesetzten Geldbetrag **erreicht oder überschritten hat**. Dieser Spieler gewinnt. Alle Spieler zählen ihr Spielgeld, womit die weitere Reihung erstellt werden kann.

### **ACHTUNG! WÄHREND DES GESAMTEN SPIELS**

#### **GELTEN FOLGENDE PRINZIPIEN:**

- Die Reihenfolge der fünf Aktionen muss eingehalten werden. Fragen darf immer nur jener Spieler beantworten, der gewürfelt hat, und zwar am Ende seines Zuges. Die anderen Spieler dürfen in dieser Phase keine Fragen beantworten. Außerdem gibt es für die anderen Spieler die Einschränkung, dass sie Karten nur mit jenem Spieler handeln dürfen, der gerade am Zug ist.
- Die Fragen der auf dem Tisch liegenden Karten sind jederzeit auf Verlangen eines Mitspielers vorzulesen. Jeder Spieler soll wissen, welche Fragen gerade auf dem Markt sind.
- Der Geldbestand eines Spielers ist jederzeit auf Verlangen eines Mitspielers bekanntzugeben. Vor allem gegen Ende des Spiels ist das von Bedeutung.
- Bei ungenau oder unvollständig beantworteten Fragen entscheidet die Mehrheit der Spieler, ob die Frage als ausreichend beantwortet anerkannt wird oder nicht.
- Smartphones, Tablets, Bücher und andere Hilfsmittel dürfen nicht verwendet werden.

### **SPIELTIPPS**

- Je weniger Quizkarten Du hast, desto schneller darfst Du neue Karten aufnehmen – und **neue Karten sind neue Chancen**. Daher der Tipp: **Es lohnt sich nicht, Karten zu horten!** Wir empfehlen Dir, Fragen, die Du nicht beantworten kannst, den Mitspielern anzubieten, sobald Du wieder am Zug bist. Gibt es mehrere Interessenten, kannst Du im Rahmen einer Versteigerung an den Meistbietenden verkaufen. Lässt sich der Verkauf einer Karte nicht realisieren, empfehlen wir, die Karte zurückzugeben und auf den Ablagestapel zu legen, obwohl dies 2 Euro kostet.
- Zu welchem Preis ist es sinnvoll, eine Karte zu verkaufen, deren Frage Du nicht beantworten kannst?
  - **Verkauf um 2 Euro**, gleichzeitig Ersparnis von 2 Euro für die Rückgabe. **Vorteil: 4 Euro.**
  - **Verkauf um 1 Euro**, gleichzeitig Ersparnis von 2 Euro für die Rückgabe. **Vorteil: 3 Euro.**
  - **Eine Karte verschenken** und nicht verkaufen. Ersparnis 2 Euro für die Rückgabe. **Vorteil: 2 Euro.**
  - Einem Mitspieler eine Karte überlassen und **diesem zusätzlich noch 1 Euro zahlen**. Ersparnis 2 Euro für die Rückgabe. **Vorteil: 1 Euro.**
- **Bedenke: Wenn Du Karten verschenkst oder für die Abnahme einer Karte etwas bezahlst, könnte dies Deine zukünftige Verhandlungsposition schwächen.** Es könnte sein, dass auch andere Spieler für Deine Karten nichts bezahlen wollen, ja sogar Geld verlangen.
- Du kannst, wenn Du am Zug bist, eine Karte von einem anderen Spieler auch mit der Auflage kaufen, **dass er Dir die nach seiner**

**Meinung richtige Antwort mitteilt.** Der Verkäufer sagt: „Ich verkaufe diese Karte, weil meine Figur von dem betreffenden Bundesland weit entfernt ist. Wenn Du die Antwort nicht weißt, kein Problem: Ich bin sicher, die richtige Antwort zu wissen.“ Nach Abschluss der Preisverhandlungen gibt der Verkäufer die Antwort bekannt, die er für richtig hält. Der Käufer kontrolliert die Antwort mit der Rotfilterkarte und bekommt, wenn die Antwort richtig ist, 5 Euro aus dem allgemeinen Spielgeld. Ist die Antwort falsch, legt er 3 Euro ins allgemeine Spielgeld.


- Eine Zusatzvereinbarung bei derartigen Verhandlungen kann so aussehen: Der Verkäufer verpflichtet sich, dem Käufer **jenen Betrag von 3 Euro zu ersetzen**, den dieser ins allgemeine Spielgeld legen müsste, **wenn die genannte Antwort falsch sein sollte.** Ein Verkäufer, der überzeugt ist, die richtige Antwort zu wissen, wird darauf eingehen.

### DAS SPIELEN IN TEAMS

Challenge Austria kann ab 6 Spielern auch in Teams gespielt werden. Dazu teilen sich die Spieler in möglichst gleich große Teams auf. Außerdem ist durch eine Teambildung auch ein Spiel mit mehr als 9 Personen möglich. Die Spieler eines Teams werden sich beraten, ehe sie sich für eine Aktion entscheiden.

Wenn Du zu „Challenge Austria“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende Dich bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien oder [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

Like us on 

Piatnik Spiel Nr. 612879 | © 2017 Piatnik, Wien | Printed in Austria



**Robert Sedlaczek**, kariert von Martin Czapka. Der 1952 in Wien geborene Journalist und Buchautor hat das Quizspiel „Challenge Austria“ gemeinsam mit seiner Frau Melita und seiner Tochter Roberta entwickelt. Es ist das dritte bei Piatnik erschienene Quiz – nach „Das neue Wien Quiz“ und „Das neue Österreich-Quiz“. Sedlaczek ist ein leidenschaftlicher Tarockspieler, er hat gemeinsam mit Wolfgang Mayr die Bücher „Die Strategie des Tarockspiels“ und „Die Kulturgeschichte des Tarockspiels“ verfasst. Er schreibt wöchentlich eine Sprachkolumne in der „Wiener Zeitung“. Persönliche Website: [www.robertsedlaczek.at](http://www.robertsedlaczek.at)

## Ein Crashkurs in Österreichisch vom »Armaturenschlecker« bis zum »Zwickerbussi«

Nach dem Bestseller »Österreichisch fia Fuaßboifäns« ein neues Buch von Robert Sedlaczek, liebevoll illustriert von Martin Czapka



**Kolbenreiber**, der Ein Horror für jeden österreichischen Autofahrer: Kolben und Lauffläche des Zylinders verbinden sich durch mangelhafte Schmierung fest miteinander, und die Maschine kommt schlagartig zum Stillstand. Die deutschen Autofahrer beklagen in diesem Fall einen Kolbenfresser.

**Kombinesch**, die Bezeichnung für ein Kleidungsstück, das heute kaum noch getragen wird: ein Damenunterkleid. Leitet sich von englisch *combination* ab, das eine französische Lautform bekommen hat. Das »Österreichische Wörterbuch« hat **Kombination** als Schreibung festgelegt, mit dem Hinweis,

dass die Endung französisch ausgesprochen wird. Aber viel häufiger ist die Schreibung **Kombinesch** anzutreffen.

**Körbergeld**, das Nach der Wortherkunft: Jenes Geld, das man in ein Körbchen legt, um es dort für später aufzubewahren. Die exakte Bedeutung lässt sich so umschreiben: ein kleines, nebenbei abfallendes Zusatz Einkommen. In Deutschland Zubrot genannt.

**krawutisch** Eine Kombination aus kroatisch und aus Wut – offensichtlich wurde zu Zeiten der Monarchie den Kroaten diese Eigenschaft angedichtet.



52

Kokettierfetzen



53

Kombinesch

112 Seiten

10,3 x 16,5 cm, mit zahlreichen Illustrationen

A/D: EUR 12,00 | CH: CHF 14,90

Auch als E-Book erhältlich

ISBN 978-3-99050-076-7



Amalthea