



Deutschland – Finden Sie Minden?

Spielanleitung – kurz erklärt

2–6

SPIELER

ab 10

JAHREN

100–200

MINUTEN

mittel

EINSTIEG

Bei „Deutschland – Finden Sie Minden?“ ratet ihr, wo Städte, Gewässer, Naturräume und Sehenswürdigkeiten auf der Landkarte liegen. Das Besondere: Ihr entscheidet selbst, wie genau ihr euch festlegt. Wer sehr präzise tippt, kann viele Punkte holen, geht bei einem einzigen Fehler aber komplett leer aus.

Spielziel

Ihr verortet Orte in Deutschland möglichst genau und zieht dafür auf der Siegpunktleiste vor. Zusätzlich sammelt ihr die richtig getippten Ortskarten für die Schlusswertung.

Vorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jeder nimmt eine Farbe mit Tipptafel, 4 Tippsteinen, 1 Spielfigur und 2 Tauschkärtchen. Die Figuren starten auf den Feldern mit der Zahl eurer Spielerzahl, die älteste Person steht vorne. Mischt gelbe, rote und blaue Ortskarten und legt etwa die Hälfte als verdeckten Stapel bereit.

So spielt ihr

- 1 Deckt so viele Ortskarten auf, wie ihr Personen seid – nur die Aufgabenseite ist sichtbar.
- 2 Von hinten nach vorne wählt jeder eine Karte aus; wer möchte, tauscht sie mit einem Tauschkärtchen gegen die oberste Karte vom Stapel.
- 3 Alle tippen gleichzeitig: Setzt 1 bis 4 Tippsteine auf eure Tipptafel, in der Reihenfolge Ost/West, Nord/Mitte/Süd, Sektor, Abschnitt A–D.
- 4 Ausgewertet wird von hinten nach vorne. Stimmen alle gesetzten Steine, zieht ihr pro Stein 1 Feld vor. Ein einziger Fehler bedeutet 0 Felder.
- 5 Bei genug richtigen Steinen dürft ihr die Ortskarte behalten.

So gewinnt ihr

Sobald jemand ein dunkelblaues Feld betritt, endet das Spiel nach der laufenden Wertung. Nach der Schlusswertung mit den gesammelten Karten gewinnt, wer auf der Siegpunktleiste am weitesten vorne steht.

Spielziel

Ihr sollt erraten, wo ein Ort in Deutschland liegt – und zwar so genau, wie ihr euch traut. Jeder korrekt gesetzte Tippstein bringt euch ein Feld auf der Siegpunktleiste. Wer präzise genug getippt hat, behält zusätzlich die Ortskarte, denn Karten bringen am Ende weitere Punkte. Gewonnen hat, wer nach der Schlusswertung ganz vorne auf der Siegpunktleiste steht.

Spielmaterial

224 Ortskarten

1 Spielplan

1 Ortsanzeiger

6 Spielfiguren

6 Tipptafeln

24 Tippsteine

12 Tauschkärtchen

1 Deutschland-Poster

1 Spielanleitung

Spielaufbau

- Legt den Spielplan in die Tischmitte.
- Jeder entscheidet sich für eine Farbe. Zu dieser Farbe gehören eine Tipptafel, eine Spielfigur, vier Tippsteine sowie zwei Tauschkärtchen – dieses Material nehmt ihr euch.
- Stellt die Spielfiguren auf die Startfelder, die mit eurer Spielerzahl beschriftet sind. Bei 4 Personen sind das die Felder mit der aufgedruckten „4“.
- Die älteste Person stellt ihre Figur ganz nach vorne, die übrigen folgen nach Alter dahinter.
- Mischt für die Grundversion die gelben, roten und blauen Ortskarten zusammen und legt etwa die Hälfte davon als Stapel bereit – die Lösungsseite zeigt nach unten.
- Stellt den Ortsanzeiger zunächst neben den Spielplan.
- Vor der ersten Partie löst ihr Tipptafeln und Tauschkärtchen vorsichtig aus dem Kartonrahmen.

Spielbeginn

Zu Beginn deckt ihr so viele Ortskarten auf, wie ihr Personen seid. Startspieler ist, wessen Figur auf der Siegpunktleiste hinten steht – zu Spielbeginn also die jüngste Person. Sie sucht sich als Erste eine Ortskarte aus.

Spielablauf

Rundenaufbau

Das Spiel läuft über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus vier Schritten: Ortskarten auslegen, Karte wählen (und eventuell tauschen), tippen, auswerten.

1. Ortskarten auslegen

Zieht so viele Karten vom Stapel, wie Personen mitspielen. Legt sie mit der Aufgabenseite nach oben neben den Spielplan. Die Lösungsseite darf niemand ansehen.

2. Karte wählen und tauschen

Wer mit seiner Figur am weitesten hinten liegt, wählt zuerst. Danach folgen die anderen in der Reihenfolge ihrer Position auf der Siegpunktleiste, von hinten nach vorne. Wer führt, bekommt die letzte übrige Karte. Legt eure Karte mit der Aufgabenseite nach oben vor euch ab.

Gefällt euch keine der Karten, könnt ihr ein Tauschkärtchen einsetzen. Ihr wählt wie gewohnt eine Karte, legt sie zusammen mit dem Tauschkärtchen in die Schachtel – beides ist damit aus dem Spiel – und nehmt stattdessen die oberste Karte vom Stapel. Jeder darf das zweimal pro Partie tun.

3. Tipp-Phase

Jetzt tippen alle gleichzeitig. Ihr setzt 1 bis 4 Tippsteine auf eure Tipptafel und legt euch damit Schritt für Schritt genauer fest. Die Reihenfolge ist vorgegeben:

- 1 **Ost oder West:** Dieser Tipp ist Pflicht. Die weiße Linie teilt Deutschland am 10. Längengrad. Setzt einen Stein auf O oder W.
- 2 **Norden, Mitte oder Süden:** Der 50. und der 52. Breitengrad trennen die drei Bereiche N, M und S.
- 3 **Sektor:** Jeder Bereich ist in 10 beziehungsweise 15 Sektoren unterteilt. Dicke schwarze und weiße Linien grenzen sie ab, große weiße Zahlen benennen sie.
- 4 **Abschnitt A, B, C oder D:** Dünne schwarze Linien teilen jeden Sektor in vier gleich große Abschnitte. Die Buchstaben stehen nur auf der Tipptafel.

Alle Tipps ab Schritt 2 sind freiwillig. Wer unsicher ist, setzt einfach weniger Steine.

4. Auswertung

Ausgewertet wird von hinten nach vorne, beginnend mit der Figur auf der letzten Position.

- 1 Stelle den Ortsanzeiger für alle sichtbar auf die Stelle des Spielplans, die deinen Tipps entspricht.
- 2 Drehe deine Ortskarte auf die Lösungsseite und lies die Koordinaten laut vor.
- 3 Sind alle gesetzten Steine richtig, ziehe deine Figur um die entsprechende Anzahl Felder vor: 4, 3, 2 oder 1 Feld. Felder mit fremden Figuren werden übersprungen und nicht mitgezählt.
- 4 Prüfe, ob du die Ortskarte behalten darfst.
- 5 Nimm deine Tippsteine von der Tafel – das zeigt, dass dein Tipp gewertet ist.

Danach folgt die Person an vorletzter Stelle und so weiter, bis alle ausgewertet sind. Anschließend beginnt die nächste Runde.

Karten behalten

Wie viele richtige Steine ihr braucht, hängt von der Kartenfarbe ab:

- Gelb (Großstädte): 4 Tippsteine gesetzt, alle richtig.
- Rot (Städte): mindestens 3 Tippsteine, alle richtig.
- Blau (Gewässer und Naturräume): mindestens 2 Tippsteine, alle richtig.
- Lila (Sehenswürdigkeiten): mindestens 2 Tippsteine, alle richtig.

War auch nur ein Stein falsch, geht die Karte auf den Ablagestapel – selbst dann, wenn genug Steine gesetzt waren.

Schlusswertung

Die Schlusswertung besteht aus zwei Teilen.

a) Mehrheiten je Kategorie. Nacheinander wird geprüft, wer die meisten und wer die zweitmeisten Karten einer Farbe besitzt – erst Gelb, dann Rot, dann Blau, dann Lila. Der erste Platz bringt 3 Punkte, der zweite Platz 2 Punkte. Teilen sich mehrere den ersten Platz, erhalten sie je 2 Punkte und der zweite Platz geht leer aus. Gibt es einen alleinigen Ersten und mehrere Zweite, bekommen die Zweitplatzierten je 1 Punkt.

b) Komplette Kartensätze. Wer je eine Karte aus Gelb, Rot und Blau besitzt, legt diese 3 Karten ab und zieht 3 Felder vor. Das gilt für jeden weiteren vollständigen Satz erneut. Wurde mit den lilafarbenen Karten gespielt, besteht ein Satz aus allen 4 Farben und bringt ebenfalls 3 Punkte. Auch hier gilt die gewohnte Reihenfolge: Wer hinten liegt, wandelt zuerst um.

Der Spielzug

- 1 Ortskarten in Spieleranzahl aufdecken, Aufgabenseite nach oben.
- 2 Von hinten nach vorne je eine Karte auswählen, bei Bedarf mit Tauschkärtchen gegen die oberste Stapelkarte tauschen.
- 3 Gleichzeitig 1 bis 4 Tippsteine auf die eigene Tipptafel setzen, in der Reihenfolge Ost/West, Nord/Mitte/Süd, Sektor, Abschnitt.
- 4 Von hinten nach vorne auswerten: Ortsanzeiger setzen, Lösungsseite umdrehen, Koordinaten vorlesen.
- 5 Bei komplett richtigem Tipp Figur um die Anzahl der Steine vorziehen, fremde Figuren überspringen.
- 6 Prüfen, ob die Ortskarte behalten werden darf, sonst auf den Ablagestapel legen.
- 7 Tippsteine von der Tafel nehmen.

Sonderregeln

- Manche Ortskarten nennen mehrere Lösungen, weil der Ort in mehreren Abschnitten oder Sektoren liegt. Der Tipp stimmt dann, wenn eine der angegebenen Lösungen passt.
- Die Ortspunkte auf der Karte richten sich danach, wo der Stadtkern überwiegend liegt. Bei größeren Gebieten zählt der überwiegende Teil der Fläche.
- Beim Vorziehen werden Felder mit gegnerischen Figuren übersprungen und nicht mitgezählt.
- Ein einziger falscher Tippstein bedeutet: keine Felder und keine Karte, egal wie viele Steine korrekt waren.
- Der Tipp Ost oder West ist Pflicht, alle weiteren Tipps sind freiwillig, müssen aber der vorgegebenen Reihenfolge folgen.
- Die Lösungsseite der Ortskarten darf vor der Auswertung niemand ansehen.

Spielende und Gewinn

Betritt eine Figur eines der dunkelblauen Felder der Siegpunktleiste, ist das Spielende eingeläutet. Die laufende Wertung wird noch komplett zu Ende gespielt, danach folgt die Schlusswertung mit den gesammelten Karten. Wer nach der Schlusswertung am weitesten vorne auf der Siegpunktleiste steht, gewinnt und darf sich „Deutscher Meister“ nennen. Bei Gleichstand gibt es mehrere Siegerinnen und Sieger.

Varianten

- Profivariante mit lilafarbenen Karten: Ihr könnt die lilafarbenen Sehenswürdigkeiten-Karten mit einmischen. Sie sind schwerer, weil man erst wissen muss, in welcher Stadt das Objekt steht. Wird damit gespielt, gibt es auch für Lila eine Mehrheitenwertung, und ein kompletter Satz besteht aus allen 4 Farben.
- Ob mit oder ohne lilafarbene Karten gespielt wird, entscheidet ihr vor dem Spiel gemeinsam.

Tipps

- Setzt Tippsteine nur so weit, wie ihr euch sicher seid. Ein falscher Stein löscht auch alle richtigen.
- Denkt an die Schlusswertung: Ein zusätzlicher Stein kann sich lohnen, weil ihr die Karte nur mit genug richtigen Steinen behaltet.
- Gelbe Karten sind besonders riskant, weil ihr alle 4 Steine setzen und alle treffen müsst, um sie zu behalten.
- Achtet darauf, von jeder Farbe mindestens eine Karte zu bekommen. Jeder komplette Satz bringt 3 zusätzliche Punkte.
- Wer hinten liegt, wählt zuerst aus der Auslage und kann sich die machbarste Karte sichern.
- Hebt eure zwei Tauschkärtchen für Karten auf, bei denen ihr wirklich keine Ahnung habt.

Häufige Fragen

Muss ich alle 4 Tippsteine setzen?

Nein. Pflicht ist nur der Tipp auf Ost oder West. Alle weiteren Steine sind freiwillig, ihr müsst aber die vorgegebene Reihenfolge einhalten.

Was passiert, wenn nur ein einziger Tippstein falsch liegt?

Dann zieht ihr gar keine Felder vor und legt die Ortskarte auf den Ablagestapel. Es spielt keine Rolle, wie viele andere Steine korrekt waren.

Zählen Felder mit gegnerischen Figuren beim Ziehen mit?

Nein. Besetzte Felder werden übersprungen und nicht mitgezählt.

Wie viele richtige Steine brauche ich, um eine Karte zu behalten?

Für eine gelbe Karte müssen alle 4 Steine gesetzt und richtig sein, für Rot mindestens 3, für Blau und Lila jeweils mindestens 2 – und immer alle korrekt.

Wer darf sich zuerst eine Ortskarte aussuchen?

Wer mit der Figur am weitesten hinten liegt. Danach geht es von hinten nach vorne weiter, die führende Person nimmt die letzte übrige Karte.

Wie funktioniert das Tauschen einer Ortskarte?

Ihr wählt wie gewohnt eine Karte und legt sie zusammen mit einem Tauschkärtchen in die Schachtel. Beides ist aus dem Spiel, ihr nehmt dafür die oberste Karte vom Stapel. Zwei Tauschkärtchen hat jeder pro Partie.

Was gilt, wenn auf der Lösungsseite mehrere Antworten stehen?

Dann liegt der Ort in mehreren Abschnitten oder Sektoren. Euer Tipp ist richtig, sobald er einer der angegebenen Lösungen entspricht.

Endet das Spiel sofort, wenn jemand ein dunkelblaues Feld erreicht?

Nein. Die laufende Wertung wird noch komplett zu Ende geführt, danach folgt die Schlusswertung.

Was passiert bei Punktgleichstand am Ende?

Dann gibt es mehrere Siegerinnen und Sieger.

Wie werden geteilte Plätze in der Kategoriewertung behandelt?

Teilen sich mehrere den ersten Platz, bekommen alle davon 2 Punkte und der zweite Platz geht leer aus. Gibt es einen alleinigen Ersten mit 3 Punkten und mehrere Zweite, erhalten diese je 1 Punkt.

Informationen zum Spiel

Verlag	KOSMOS
Autor	Günter Burkhardt
Erscheinungsjahr	2017
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Gesellschaftsspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG (KOSMOS), zuletzt geprüft am 20.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/deutschland-finden-sie-minden/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/deutschland-finden-sie-minden/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026