



Reise durch die Schweiz

Spielanleitung – kurz erklärt

2–6

SPIELER

Reise durch die Schweiz ist ein klassisches Laufspiel auf einer Landkarte der Schweiz. Ihr würfelt euch von Ort zu Ort über das eingezeichnete Straßennetz und lernt dabei Städte und Kantone kennen. Die Anleitung bietet zwei Fassungen: eine einfache Rundreise und eine anspruchsvollere Variante mit Städtekärtchen und frei wählbarer Route.

Spielziel

Ihr reist mit eurer Figur über die Schweizer Städte und wollt als Erste wieder am Startort ankommen. In der schwierigeren Fassung müsst ihr unterwegs zusätzlich bestimmte Städte besuchen.

Vorbereitung

Jede Person bekommt eine Spielfigur. In der einfachen Fassung startet ihr alle in Zürich und fahrt nur auf den weißen Straßen. In der schwierigeren Fassung verteilt ein gewählter Reiseleiter zusätzlich je ein Fähnchen in der Figurenfarbe sowie Städtekärtchen aus dem gemischten Stapel.

So spielt ihr

- 1 Reihum würfelt ihr und zieht eure Figur um so viele Orte weiter, wie Augen gewürfelt wurden.
- 2 In der einfachen Fassung braucht ihr zum Start aus Zürich eine 6 und entscheidet selbst, ob es Richtung Winterthur und Schaffhausen oder Richtung Baden und Brugg geht.
- 3 Auf schwarzen Städtetpunkten dürfen mehrere Figuren stehen, und dort darf überholt werden.
- 4 Auf roten Städtetpunkten steht immer nur eine Figur, und überholen ist dort verboten.
- 5 In der schwierigeren Fassung gebt ihr ein Städtekärtchen beim Reiseleiter ab, sobald ihr den Ort erreicht oder überschreitet.

So gewinnt ihr

Wer die Rundreise beendet und als Erste oder Erster wieder am eigenen Startort steht, gewinnt die Partie.

Spielziel

Ihr seid auf einer Reise quer durch die Schweiz und zieht eure Figur von Stadt zu Stadt über das Straßennetz der Spielkarte. In der einfachen Fassung geht es darum, die große Runde über die weißen Straßen zu fahren und wieder in Zürich einzutreffen. In der schwierigeren Fassung hat jede Person einen eigenen Heimatort und muss vier oder mehr ausgeloste Städte anfahren, bevor die Rückkehr zählt. Gewonnen hat, wer die eigene Reise als Erste oder Erster abschließt.

Spielmaterial

99 Städtekartchen

6 Spielfiguren

6 Fähnchen

1 Würfel

Spielaufbau

- Legt den Spielplan mit der Schweizer Karte in die Tischmitte.
- Jede teilnehmende Person nimmt sich eine Spielfigur. Bis zu 6 Personen können mitspielen.
- Einfache Fassung: Fähnchen und Städtekartchen bleiben in der Schachtel. Alle Figuren starten in Zürich, gefahren wird ausschließlich auf den weißen Straßen.
- Schwierigere Fassung: Wählt eine Person als Reiseleitung. Sie überwacht den Spielverlauf und gibt jeder Person eine Figur und ein Fähnchen in derselben Farbe.
- Schwierigere Fassung: Mischt die Städtekartchen gut. Jede Person zieht ein Kärtchen. Der dort genannte Ort ist Start und Ziel der eigenen Reise und wird auf dem Plan mit dem eigenen Fähnchen markiert.
- Schwierigere Fassung: Danach zieht jede Person 4 weitere Kärtchen. Das sind die Orte, die unterwegs besucht werden müssen. Für eine längere Partie dürft ihr auch mehr Kärtchen austeilen.

Spielbeginn

In der einfachen Fassung müsst ihr eine 6 würfeln, um in Zürich loszufahren. Anschließend entscheidet ihr selbst, in welche Richtung ihr die Rundreise antretet: über Winterthur und Schaffhausen oder über Baden und Brugg. In der schwierigeren Fassung beginnt ihr am eigenen, mit dem Fähnchen markierten Heimatort und würfelt reihum.

Spielablauf

Einfache Spielregel

Auf dem Plan sind weiße und schwarze Straßen eingezeichnet. In dieser Fassung benutzt ihr ausschließlich die weißen Straßen. Sie bilden eine Rundstrecke, die durch die ganze Schweiz und zurück nach Zürich führt.

- 1 Würfelt eine 6, um eure Figur in Zürich auf die Strecke zu setzen.
- 2 Legt fest, in welche Richtung ihr die Runde fahrt.
- 3 Bei jedem Zug rückt ihr um so viele Orte vor, wie die Augenzahl angibt.
- 4 Wer während der Partie eine 6 würfelt, darf noch einmal würfeln.
- 5 Wer dreimal nacheinander eine 6 würfelt, muss mit der Figur zurück zum Startpunkt.

Schwarze und rote Städtepunkte

Die Punkte auf dem Plan unterscheiden sich in der Farbe, und diese Regel gilt in beiden Fassungen gleichermaßen.

- Schwarzer Punkt: Hier dürfen 2 oder mehr Figuren gleichzeitig stehen. Figuren auf schwarzen Punkten dürfen jederzeit überholt werden.
- Roter Punkt: Hier hat nur eine Figur Platz. Eine Figur auf einem roten Punkt darf nicht überholt werden. Ihr müsst warten, bis der rote Punkt wieder frei ist.

Schwierigere Spielregel

In dieser Fassung spielt die Farbe der Straßen keine Rolle mehr. Ihr dürft alle Straßen in jeder Richtung befahren.

- 1 Reihum würfelt jede Person einmal und zieht ihre Figur um die gewürfelte Augenzahl an Orten weiter.
- 2 Erreicht ihr dabei einen Ort, den ihr besuchen müsst, oder zieht ihr über ihn hinweg, gebt ihr das passende Städtekärtchen an die Reiseleitung ab.
- 3 Die Reihenfolge der Besuche bestimmt ihr selbst. Es lohnt sich, den kürzesten Weg zu planen.
- 4 Ziehen dürft ihr in alle Richtungen, aber nicht unmittelbar hin und wieder zurück.
- 5 Über fremde und eigene Fähnchen sowie über Figuren kommt ihr nicht einfach hinweg. Ihr haltet am Ort davor an und setzt die Reise beim nächsten Wurf fort.
- 6 Auf einem Ort dürfen niemals zwei Figuren gleichzeitig stehen.

Nach der Partie

Die Reiseleitung legt alle Kärtchen, die in einer Partie benutzt wurden, beiseite. Bei den folgenden Runden kommen dadurch immer neue Orte ins Spiel, und jede Partie verläuft anders.

Die Städtekärtchen

Auf jedem Kärtchen steht der Stadtname fett gedruckt. Darunter folgt in Klammern der Kanton, in dem die Stadt liegt. Die Buchstaben darunter, zum Beispiel ZH, sind die Kantonskürzel von den Schweizer Autokennzeichen.

Der Spielzug

- 1 Du bist an der Reihe und würfelst einmal.
- 2 Du ziehst deine Figur um so viele Orte weiter, wie Augen gewürfelt wurden. In der einfachen Fassung nur auf weißen Straßen, in der schwierigeren Fassung auf beliebigen Straßen und in beliebiger Richtung, aber nicht direkt hin und zurück.
- 3 Blockiert ein rotes Städtefeld mit einer Figur, ein Fähnchen oder eine Figur deinen Weg, hältst du am Ort davor an.
- 4 Schwierigere Fassung: Hast du einen deiner Zielorte erreicht oder überschritten, gibst du das Städtekärtchen an die Reiseleitung ab.
- 5 Einfache Fassung: Hast du eine 6 gewürfelt, würfelst du noch einmal. Bei der dritten 6 in Folge kehrst du zum Ausgangspunkt zurück.
- 6 Die nächste Person ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Auf roten Städtepunkten darf immer nur eine Figur stehen, und dort darf nicht überholt werden. Ihr müsst warten, bis der Punkt frei wird.
- Auf schwarzen Städtepunkten dürfen mehrere Figuren stehen und es darf überholt werden.
- Einfache Fassung: Eine gewürfelte 6 bringt einen zusätzlichen Wurf.
- Einfache Fassung: Drei Sechsen hintereinander bedeuten, dass die Figur zum Ausgangspunkt zurückmuss.
- Schwierigere Fassung: Ein Zug darf nicht unmittelbar hin und wieder zurück führen.
- Schwierigere Fassung: Fähnchen und Figuren blockieren den Weg. Ihr haltet am Ort davor.
- Schwierigere Fassung: Auf einem Ort dürfen nie zwei Figuren gleichzeitig stehen.
- Schwierigere Fassung: Ein Zielort gilt auch dann als besucht, wenn ihr ihn beim Ziehen nur überschreitet.

Spielende und Gewinn

In der einfachen Fassung gewinnt, wer die Rundreise beendet und als Erste oder Erster wieder in Zürich ankommt. In der schwierigeren Fassung gewinnt, wer zuerst wieder am eigenen Heimatort steht. Zum Gleichstand sagt die Quelle nichts.

Varianten

- Einfache Spielregel: Rundreise ab Zürich ausschließlich auf den weißen Straßen, ohne Fähnchen und Städtekärtchen.
- Schwierigere Spielregel: Alle Straßen sind in jeder Richtung befahrbar, jede Person hat einen eigenen Heimatort und muss ausgeloste Städte besuchen.
- Längere Partie: In der schwierigeren Fassung teilt die Reiseleitung mehr als 4 Zielkärtchen pro Person aus.
- Mehrere Partien hintereinander: Benutzte Kärtchen werden beiseitegelegt, sodass jedes Spiel andere Orte bringt.

Tipps

- Plane in der schwierigeren Fassung vor dem ersten Wurf eine Reihenfolge deiner Zielorte, die möglichst wenig Umwege erzeugt.
- Nutze aus, dass ein Zielort auch beim Überschreiten als besucht gilt. Du musst nicht exakt darauf landen.
- Meide rote Städtepunkte als Endpunkt deines Zuges nicht grundsätzlich: Dort kann dich niemand überholen, und du blockierst die Verfolger.
- Achte auf fremde Fähnchen und Figuren auf deiner Route. Sie stoppen dich am Ort davor und kosten dich einen ganzen Zug.
- Überlege in der einfachen Fassung früh, welche Richtung ab Zürich weniger belegt ist, da rote Punkte dich sonst ausbremsen.

Häufige Fragen

Brauche ich eine 6, um loszufahren?

In der einfachen Fassung ja: Erst mit einer gewürfelten 6 darfst du in Zürich abfahren. Für die schwierigere Fassung nennt die Quelle keine solche Startbedingung.

Was passiert bei drei Sechsen hintereinander?

In der einfachen Fassung muss deine Figur zurück zum Ausgangspunkt. Jede einzelne 6 berechtigt davor zu einem weiteren Wurf.

Darf ich eine Figur auf einem roten Punkt überholen?

Nein. Steht eine Figur auf einem roten Städtepunkt, darf sie nicht überholt werden. Du musst warten, bis der Punkt wieder frei ist.

Dürfen zwei Figuren auf demselben Feld stehen?

Auf schwarzen Städtepunkten dürfen 2 oder mehr Figuren stehen. Auf roten Punkten ist nur eine Figur erlaubt. In der schwierigeren Fassung heißt es zusätzlich, dass nie zwei Figuren gleichzeitig auf einem Ort stehen dürfen.

Muss ich genau auf einem Zielort landen?

Nein. Du gibst das Städtekärtchen schon ab, wenn du den Ort erreichst oder über ihn hinwegziehst.

Darf ich die Richtung mitten im Zug wechseln?

In der schwierigeren Fassung darfst du in alle Richtungen ziehen, nur nicht unmittelbar hin und zurück.

Was mache ich, wenn ein Fähnchen meinen Weg versperrt?

Weder über fremde noch über eigene Fähnchen und Figuren darfst du einfach hinwegziehen. Du hältst am vorherigen Ort an und setzt die Reise beim nächsten Wurf fort.

Wer bestimmt die Reihenfolge der zu besuchenden Städte?

Das entscheidest du selbst. Die Kunst besteht darin, den kürzesten Reiseweg zwischen deinen Zielorten zu finden.

Wozu dient die Reiseleitung?

Sie überwacht den Spielverlauf, verteilt Figuren, Fähnchen und Städtekärtchen und nimmt die abgelieferten Kärtchen entgegen. Benutzte Kärtchen legt sie beiseite, damit spätere Partien neue Orte bringen.

Was bedeuten die Buchstaben auf den Städtekärtchen?

Unter dem fett gedruckten Stadtnamen steht in Klammern der Kanton. Die Buchstaben darunter, etwa ZH, sind die Kantonskürzel von den Schweizer Autonummern.

Informationen zum Spiel

Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 06.10.2026. 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/reise-durch-die-schweiz/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/reise-durch-die-schweiz/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026