



# Wien!

SPIELREGELN



# WIEN! DAS SPIEL

## Geschichte einer Weltstadt

Für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren

### Vorwort:

Die Entwicklung einer Stadt über 2000 Jahre in wenigen Schritten wiederzugeben wird in gewisser Weise immer subjektiv bleiben. Wien begann als Militärlager, war nach dem Ende der Römerzeit lange Zeit vollkommen unbedeutend, erlebte jedoch dann als Hauptstadt des Habsburgerreiches einen enormen Aufschwung. Wien überlebte viele Kriege, war oft besetzt und umkämpft. Im 21. Jahrhundert wurde die Hauptstadt Österreichs zum vierten Mal zur lebenswertesten Stadt der Welt gewählt. Erleben Sie spielerisch die Entwicklung von Wien. Wir haben das Spiel nach einer englischen Idee mit Unterstützung einer italienischen Designerin und einem italienischen Spieleautor redaktionell bearbeitet und wünschen viel Vergnügen!

Wiener Spielkartenfabrik  
Ferd. Piatnik & Söhne

### Spielziel:

Die Spieler ziehen ihre Spielfiguren entlang eines Weges durch das Wiener Stadtzentrum um bestimmte Sehenswürdigkeiten zu erreichen. Die dadurch gesammelten Karten ermöglichen ein Vorwärtskommen auf einer historischen Zeitleiste. Wer als Erster mit seinem Zeitstein das Ereignisfeld 2012 erreicht, gewinnt.

### SPIELINHALT:

- 1 Spielbrett mit einem Stadtplan des Wiener Zentrums und einer historischen Zeitleiste
- 7 Würfel mit den Augenzahlen 2 bis 6 und einem Fahrrad
- 6 Spielfiguren in 6 verschiedenen Farben
- 6 Zeitsteine in 6 verschiedenen Farben
- 17 Ortsmarker
- 17 Aufkleber mit den Zahlen von 1 bis 17
- 55 Spielkarten
- 1 Spielregel



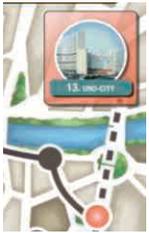
## DAS SPIELMATERIAL:

### Das Spielbrett:

Das Spielbrett zeigt einen Stadtplan des Zentrums von Wien. Die Spieler ziehen ihre Spielfiguren auf dem gekennzeichneten Weg von Punkt zu Punkt und folgen dabei den Zugregeln wie später beschrieben.



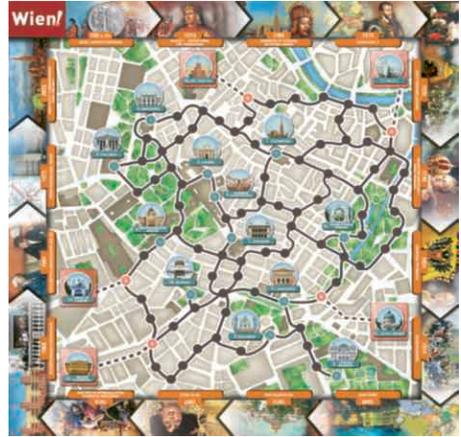
Jeder hellblaue Punkt bezieht sich auf einen sehenswerten Ort, der durch eine Abbildung, den Namen der Sehenswürdigkeit und eine Zahl (von 1 bis 12) dargestellt ist.



Die durch einen roten Punkt markierten Orte mit den Zahlen 13 bis 17 liegen weiter außerhalb des Stadtzentrums.

Sie können unter Einhaltung der später beschriebenen Zugregeln erreicht werden.

Rund um den Stadtplan verläuft eine historische Zeitleiste, welche Bilder geschichtlicher Ereignisse Wiens zeigt. Einige Ereignisse sind mit einer Jahreszahl und einem kurzen Text versehen. Die Jahreszahlen repräsentieren geschichtliche Schwerpunkte und dienen zur Bestimmung der Zugweite der Zeitsteine.



### Spielvorbereitung:

- Vor dem ersten Spiel müssen die beiliegenden Aufkleber auf die Unterseiten der Ortsmarker geklebt werden. Anmerkung: auch wenn die Ortsmarker die gleiche Farbe wie eine Spielerfarbe haben, zählen sie nicht zu den Spielsteinen des Spielers, der diese Farbe gewählt hat!
- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und einen Zeitstein der gleichen Farbe.
- Die Spielfigur wird auf einen beliebigen schwarzen Punkt des Weges auf dem Stadtplan gestellt. Auf jedem schwarzen Punkt darf nur eine Spielfigur stehen.



- Der Zeitstein wird auf das erste Feld der Zeitleiste gesetzt (Wien!).
- Nicht benötigte Spielfiguren und Zeitsteine werden zurück in die Schachtel gelegt. Die 7 Würfel werden bereitgelegt.
- Die Ortsmarker werden gut gemischt, ohne dass dabei die Unterseite zu sehen ist, und neben dem Spielbrett bereitgestellt. Danach werden wahllos 7 Ortsmarker gezogen. Diese werden auf die der Zahl auf der Unterseite entsprechenden Orte des Stadtplans platziert. Die restlichen Ortsmarker bleiben neben dem Spielbrett stehen und werden erst später benötigt.
- Alle Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält eine Karte. Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel neben dem Spielbrett bereitgelegt.
- Der jüngste Spieler beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

## Spielablauf:

Der Startspieler würfelt mit allen 7 Würfeln und legt sie neben das Spielbrett. Danach wählt er **einen** Würfel und zieht seine Spielfigur entlang des Weges auf dem Stadtplan entsprechend weiter. Ziel ist, so schnell wie möglich eine Sehenswürdigkeit mit Ortsmarker zu erreichen. Nur dann erhält der Spieler Karten, die ihn auf der Zeitleiste weiter

bringen. Dabei gilt: je früher eine Sehenswürdigkeit mit Ortsmarker erreicht wird, desto mehr Karten erhält der Spieler (siehe dazu „Sehenswürdigkeiten mit Ortsmarker“).

Die Zugregeln:

- Auf einem Punkt dürfen niemals zwei Spielfiguren stehen. Besetzte Punkte werden übersprungen und nicht mitgezählt.
- Die Spielfigur darf auch weniger weit gezogen werden, als die gewürfelte Augenzahl anzeigt.
- Der Spieler, der an der Reihe ist, darf entscheiden,
  - ob er entweder seine Spielfigur entlang des Weges weiter zieht, ODER
  - ob er **bis zu** drei Karten ausspielt, die ihn auf der Zeitleiste weiter bringen. Es ist nur eine der beiden Aktionen erlaubt! Allerdings muss der Spieler immer zuerst einen Würfel wählen, auch wenn er sich dazu entscheidet, Karten auszuspielen.
- Wird ein Würfel mit Fahrrad gewählt, ist der Spieler schneller und darf seine Spielfigur bis zu 10 Punkte auf dem Weg weiter ziehen.

Nachdem der erste Spieler seine Spielfigur gezogen hat, wird der gewählte Würfel zur Seite gelegt. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Dieser würfelt nicht erneut, sondern wählt



einen der 6 verbliebenen Würfel und führt seinen Zug entsprechend der Zugregeln aus. Der dritte Spieler darf dann einen Würfel aus den 5 verbliebenen wählen usw. Wurden alle sieben Würfel verspielt, darf der nächste Spieler erneut würfeln und das Spiel wird wie zuvor beschrieben fortgesetzt.

## Sehenswürdigkeiten mit Ortsmarker:

Zieht ein Spieler seine Spielfigur während seines Zuges auf einen hellblauen Punkt, der sich auf eine Sehenswürdigkeit mit Ortsmarker bezieht, endet sein Zug auf jeden Fall dort. Diese Regel gilt aber nicht für die 5 roten Punkte, die die Sehenswürdigkeiten außerhalb des Wiener Zentrums markieren. Der Spieler zieht nun **ein bis drei** Karten vom verdeckten Stapel. Die zu ziehende Anzahl der Karten hängt davon ab, wie schnell der Spieler eine Sehenswürdigkeit mit Ortsmarker erreicht hat.



Hat der Spieler:	darf er:
den 1. Ortsmarker erreicht	3 Karten ziehen
den 2. Ortsmarker erreicht	3 Karten ziehen
den 3. Ortsmarker erreicht	3 Karten ziehen
den 4. Ortsmarker erreicht	2 Karten ziehen
den 5. Ortsmarker erreicht	2 Karten ziehen
den 6. Ortsmarker erreicht	1 Karte ziehen
den 7. Ortsmarker erreicht	1 Karte ziehen

Ein Spieler darf am Ende seines Zuges nie mehr als 5 Karten auf der Hand haben. Überzählige Karten müssen abgelegt werden. Ist der Stapel aufgebraucht, werden alle abgelegten Karten gemischt und als neuer verdeckter Stapel bereitgelegt.

Hat der Spieler also eine Sehenswürdigkeit mit Ortsmarker erreicht, und die Karten gezogen, wird der Ortsmarker dieser Sehenswürdigkeit entfernt und zur Seite gelegt. Sind keine Ortsmarker mehr auf dem Spielbrett, werden sieben neue Ortsmarker aus den 10 verbliebenen gezogen und auf dem Stadtplan platziert. Die Spielfiguren bleiben auf ihrem Platz, und das Spiel geht wie zuvor beschrieben weiter: Der erste Spieler, der eine Sehenswürdigkeit mit Ortsmarker erreicht, zieht drei Karten vom verdeckten Stapel, usw.

Sind nicht mehr genügend Ortsmarker vorhanden, um erneut sieben Marker auf dem Stadtplan zu verteilen, werden alle 17 Ortsmarker neu gemischt. Danach werden wahllos sieben Marker gezogen und auf dem Stadtplan verteilt.



## Die Karten:

Nachdem der Spieler am Zug einen Würfel gewählt hat, entscheidet er sich, ob er

- seine Spielfigur auf dem Weg weiterzieht, ODER
- ein bis drei Karten ausspielt, um so auf der Zeitleiste vorwärts zu kommen bzw. die auf den ausgespielten Sonderkarten stehende Aktion ausführt. Wird mehr als eine Karte ausgespielt, werden die Aktionen nacheinander ausgeführt.

Die Karten haben verschiedenfarbige Hintergründe, die anzeigen, wie sie sich auf das Spiel auswirken.



**Orange:** Diese Karten zeigen die gleichen Bilder, die auch auf der Zeitleiste dargestellt sind. Abhängig von der Jahreszahl auf der ausgespielten Karte und der Position des eigenen

Zeitsteins auf der Zeitleiste, darf der Spieler seinen Zeitstein ein bis drei Felder auf der Zeitleiste vorwärts ziehen:

- 3 Felder, wenn die Jahreszahl auf der Karte und auf dem Feld, auf dem der eigene Zeitstein steht, identisch ist.
- 2 Felder, wenn die Jahreszahl auf der Karte verglichen mit der Position des eigenen Zeitsteins „in der Zukunft“ liegt.
- 1 Feld, wenn die Jahreszahl „in der Vergangenheit“ liegt.



**Grün:** Diese Karten zeigen berühmte und bekannte Persönlichkeiten, die in Wien geboren wurden bzw. die meiste Zeit ihres Lebens hier verbracht haben.

Die Jahreszahlen auf diesen Karten liegen immer zwischen den mit Jahreszahlen versehenen Ereignissen auf der Zeitleiste. Die Zugweite sind 1 oder 2 Felder, wie bei den orangefarbenen Karten: 2 Felder, wenn die Jahreszahl auf der ausgespielten Karte „in der Zukunft“ liegt, 1 Feld, wenn die Zahl „in der Vergangenheit“ liegt.



**Blau:** Diese Karten beschreiben die auf dem Stadtplan abgebildeten Sehenswürdigkeiten. Steht die eigene Spielfigur auf einem hellblauen oder roten Punkt einer Sehenswürdigkeit, deren

Karte man auf der Hand hat, darf diese Karte ausgespielt werden und mit dem Zeitstein 1 Feld auf der Zeitleiste weiter gezogen werden.



**Rot:** Bei den roten Karten handelt es sich um Sonderkarten, die bestimmte Aktionen ermöglichen. Wird eine der folgenden Sonderkarten ausgespielt, darf der Spieler in seinem Zug keine weitere Karte spielen.



**Telefonanruf:** Diese Sonderkarte blockiert einen Mitspieler, denn während des Telefonierens ist es nicht gestattet, seine Spielfigur zu bewegen oder Karten auszuspielen.



**Fiaker:** Mit dieser Karte wird die Augenzahl des gewählten Würfels verdoppelt. Das gilt nur für eine Augenzahl, aber nicht für das Fahrrad.

Der Spieler, der an der Reihe ist, legt die Karte offen vor einen Mitspieler seiner Wahl. Dieser verliert dann seinen nächsten Zug (muss aber dennoch einen Würfel wählen, auch wenn er aussetzen muss!). Die Karte wird abgelegt, nachdem der betreffende Spieler ausgesetzt hat. Anmerkung: Es ist auch dann möglich, diese Sonderkarte vor einem Mitspieler abzulegen, wenn dieser bereits eine solche Karte vor sich liegen hat. Der betroffene Mitspieler muss dann eine weitere Runde aussetzen!



**Wien Karte:** Freier Eintritt in die Museen! Der Spieler darf seinen Zeitstein auf der Zeitleiste ein Feld vorwärts ziehen. Auch hier zunächst einen Würfel wählen,

auch wenn das Würfelergebnis verfällt.

Ausgespielte Karten werden nach Gebrauch auf den Ablagestapel gelegt.



**Taxi:** Der Spieler, der diese Sonderkarte ausspielt, darf seine Spielfigur auf einen beliebigen Punkt des Weges auf dem Stadtplan ziehen. Voraussetzung ist, dass

## Orte außerhalb des Stadtzentrums:

Um einen der fünf Orte, die weiter außerhalb des Stadtzentrums liegen und durch rote Punkte markiert sind, zu erreichen, muss ein Würfel mit der Augenzahl 5, 6 oder dem Fahrrad



gewählt werden. Die Spielfigur wird direkt auf das Bild des jeweiligen Ortes gezogen (nicht auf den roten Punkt!). In der nächsten Runde benötigt der Spieler dann wieder eine 5, 6 oder das Fahrrad. Nur dann darf er seine Spielfigur auf den roten Punkt, der mit dem Ort verbunden ist, ziehen. Ist der rote Punkt von der Spielfigur eines Mitspielers besetzt, wird dieser übersprungen und die eigene Spielfigur auf den nächsten freien Punkt gezogen.

## Spielende:

Der Spieler, der mit seinem Zeitstein als Erster das letzte Ereignisfeld auf der Zeitleiste erreicht, gewinnt.

© 2013 *Sophisticated Games Ltd.*  
Game concept © 2013 *Sophisticated Games and Spartaco Albertarelli. All rights reserved.*  
*Vienna The Board Game is a registered trade mark.*

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

*Wenn Sie zu „Wien! Das Spiel“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:  
Wiener Spielkartenfabrik  
Ferd. Piatnik & Söhne  
Hütteldorfer Straße 229-231  
A-1140 Wien*

## TIPPS:

- Ist der letzte auf dem Stadtplan stehende Ortsmarker zu weit von der eigenen Spielfigur entfernt, ist es manchmal besser seine Spielfigur in eine strategisch günstige Position zu bringen als zu versuchen den Ortsmarker zu erreichen. Sobald der letzte Ortsmarker vom Spielbrett entfernt wurde, werden schließlich wahllos sieben neue platziert. Manchmal ist es vorhersehbar, welche neuen Marker platziert werden!
- Es dürfen bis zu drei Karten in einem Zug ausgespielt werden, um auf der Zeitleiste vorwärts zu kommen. Es will klug überlegt sein, in welcher Reihenfolge die Karten ausgespielt werden. Nicht vergessen: Die Position des eigenen Zeitsteins auf der Zeitleiste bestimmt die Zugweite einiger Karten.
- Oft ist es besser, mit dem Ausspielen von Karten zu warten, bis nur Würfel mit niedriger Augenzahl zur Auswahl stehen!
- Nicht vergessen: die maximale Anzahl an Karten auf der Hand ist 5. Daher ist es nicht ratsam, eine Sehenswürdigkeit mit Ortsmarker erreichen zu wollen, wenn man danach nicht alle Karten behalten darf.

*Dank an Gernot Heiss*



## Abbildungsverzeichnis

- **Rudolf IV. „der Stifter“**, Künstler unbekannt, 1360/65, Dom- und Diözesanmuseum, Wien
- **Idealbildnis Rudolf I. von Habsburg**, Gemälde von Ludwig Minningerode (\*1847, †1930), Öl auf Leinwand, vor 1917, Privatbesitz
- **Kaiser Karl V. im Harnisch, Bildnis in halber Figur**, Gemälde von Juan Pantoja de la Cruz (\*1553, †1608), Öl auf Leinwand, 1605, Museo Nacional del Prado, Madrid
- **Reitstudie des Fürsten Poniatowski - gehalten von Oberst Königsfeld**, Gemälde von Bernardo Belloto (\*1721, †1780), genannt Canaletto, Öl auf Leinwand, 1773, Nationalmuseum, Warschau
- **Die Entsatzschlacht, Einfall der Türken in Wien 1683**, Gemälde von Franz Geffels (\*1624, †1694), Öl auf Leinwand, 17. Jhdt., Museum der Stadt Wien
- **Bildnis der Kaiserin Maria Theresia**, Gemälde von Martin van Meytens (\*1695, †1770), Öl auf Leinwand, 1759, Akademie der bildenden Künste, Wien
- **Delegierte des Wiener Kongress 1814**, Kupferstich (koloriert) von Jean Godefroy nach einem Werk von Jean-Baptiste Isabey (\*1767, †1855), 1815
- **Parade der Nationalgarde auf dem Platz am Hof in Wien (Revolution 1848)**, Künstler unbekannt, Öl auf Kupfer, um 1849, Heeresgeschichtliche Museum, Wien
- **Judith I.**, Gemälde von Gustav Klimt (\*1862, †1918), Öl auf Leinwand, 1901, Österreichische Galerie Belvedere, Wien
- **Gavrilo Princip erschießt Erzherzog Franz Ferdinand und seine Frau in Sarajevo**, gezeichnet von einem unbekanntem, österreichischen Künstler, 1914
- **Herzog Albrecht III.** (1349/50-1395), Profilbildnis mit dem Zopfforden nach einem verlorenen Original, Künstler unbekannt, Öl auf Holz, 16. Jhdt., Kunsthistorisches Museum, Wien
- **Portrait von Wolfgang Lazius**, Kartograf, Historiker, Physiker, Lithografie von J. Rauh, 16. Jhdt.
- **Kaiser Leopold I.**, Künstler unbekannt, Öl auf Leinwand, 17. Jhdt.
- **Portrait von Franz Grillparzer**, Gemälde von Moritz Michael Daffinger (\*1790, †1849), Aquarell, 1827, Wien Museum
- **Porträt des Komponisten Franz Schubert**, Gemälde von Wilhelm August Rieder (\*1796, †1880), Öl auf Leinwand, 1875, Wien Museum



- **Portrait von Kaiser Franz Joseph I. in Uniform**, Ölgemälde, signiert: Antra, 1903, Privatbesitz
- **Weltausstellung in Wien**, Rotunde, zeitgenössische Ansicht um 1873
- **Österreichischer Staatsvertrag** - Außenminister Figl präsentiert auf dem Balkon von Schloss Belvedere dem Volk am 15. Mai 1955 den Staatsvertrag
- **Gipfeltreffen zwischen John F. Kennedy, Präsident der Vereinigten Staaten, und Nikita Chruschtschow**, Regierungschef der Sowjetunion und Parteichef der Kommunistischen Partei der Sowjetunion (KPdSU), in Wien am 03. Juni 1961
- **Sigmund Freud** (\*1856, †1939) - Begründer der Psychoanalyse
- **Gustav Klimt** (\*1862, †1918) - Maler, Zeichner und Graphiker
- **Hans Moser** (\*1880, †1964) - Schauspieler
- **Bruno Kreisky** (\*1911, †1990) - Politiker und Bundeskanzler von 1970 - 1983
- **Falco** (\*1957, †1998) - Musiker

WIEN! DAS SPIEL  
 Geschichte einer Weltstadt  
 Für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren  
 Autor: Spartaco Albertarelli  
 Illustration: Chiara Vercesi  
 Piatnik Spiel Nr. 631979  
 © 2013 Piatnik, Wien – printed in Austria

