



WELT REISE

Spielend die Welt entdecken!



Ravensburger

WELTREISE

Spielend die Welt entdecken!

Eine aufregende Reise für 2–6 Spieler ab 8 Jahren

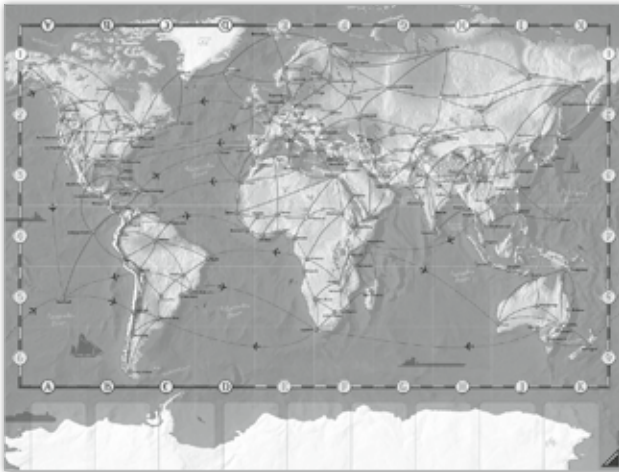
Spielidee: Jochen Zeiss

Design/Illustration: schelenz.design, DE Ravensburger

Redaktionelle Bearbeitung: Stephanie Korupp

Inhalt

- 1 Spielplan
- 173 Städtekarten
- 18 Aktionskarten (davon je 6 x Einladung, Besuch und Kartentausch)
- 18 Flugtickets
- 6 Spielfiguren
- 15 Markierungsfähnchen
- 1 Würfel



Ziel des Spiels

Die Spieler* befinden sich auf einer spannenden Reise um die ganze Welt. Zufällig verteilte Städtekarten legen für jede Partie eine neue Reiseroute fest. Darüber hinaus locken weitere Städte als Bonusziele. Sobald ein Spieler alle Städte seiner persönlichen Reiseroute besucht hat und wieder zurück an seinen Ausgangsort gereist ist, ist das Spiel beendet. Dann gewinnt derjenige, der die meisten Punkte (in Form von Reisezielen) gesammelt hat.

* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und ein Fähnchen in der Farbe seiner Wahl. Die Aktionskarten werden gut gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt. Die Flugtickets werden ebenfalls neben dem Spielplan bereitgelegt.

Die Städtekarten werden nach den Farben Rot, Grün und Orange sortiert und die drei Stapel **getrennt** gemischt. Dann zieht jeder **eine Städtekarte**: Der erste Spieler eine rote, der zweite eine grüne, der dritte Spieler eine orange, der vierte Spieler wieder eine rote usw. Die gezogene Karte zeigt jedem Spieler seinen Ausgangs- bzw. Zielort. Jeder Spieler markiert diesen Ort mit seinem Fähnchen.

Nun zieht jeder Spieler **weitere 8 Städtekarten**, sodass er **insgesamt 9 Karten** besitzt. Jeder Spieler zieht seine Karten so, dass er dann einschließlich seines Ausgangsortes 3 rote, 3 grüne und 3 orange Städtekarten besitzt. Diese 9 Städtekarten sind die Pflichtreiseziele. Jeder Spieler hält diese Karten auf der Hand und muss seine eigenen 9 **Pflichtreiseziele** besuchen.

Zuletzt werden die für alle Spieler **Bonusziele** festgelegt. Dazu werden je 3 rote, 3 grüne und 3 orange Städtekarten gezogen und auf den leeren Feldern in der Antarktis des Spielplans offen ausgelegt. Diese 9 Städte werden abschließend auf dem Spielplan mit den grauen Fähnchen markiert. Jetzt kann es losgehen!

Erklärung zu den Städtekarten:



Auf der Vorderseite der Städtekarten steht jeweils der Name der Stadt **1**, des Landes **2** und des Kontinents **3**. Auf der kleinen Weltkarte ist die Lage der Stadt markiert **4**. Auf der Rückseite finden sich weitere Informationen **5**. Die Farbe oben auf der Karte (Rot, Grün oder Orange) **6** ist auch auf der Längsseite des Spielplans zu sehen.

Auf der Vorderseite unten rechts steht zusätzlich, in welchem Planquadrat (durch die weißen Linien auf dem Spielplan eingegrenzter Bereich) die Stadt liegt. **7**. Tokio ist beispielsweise im orangen Bereich des Spielplans im Planquadrat K3 zu finden.

Spielverlauf

Der jüngste Spieler startet die Weltreise.
Anschließend wird im Uhrzeigersinn reihum weitergespielt.

Wer an der Reihe ist, führt **eine der beiden folgenden Aktionen** aus:

- Würfeln und Ziehen **oder**
- Eine Aktionskarte ausspielen

Beim Würfeln und Ziehen gilt grundsätzlich:

- Alle gewürfelten Punkte müssen komplett gezogen werden (Ausnahme: Erreichen des Zielortes bei Spielende).
- Ziehen entlang der Linien ist in alle Richtungen erlaubt.
- Ein Richtungswechsel innerhalb eines Zuges, vor und unmittelbar zurück, ist **nicht** gestattet.
- Die Spielfiguren der Mitspieler dürfen passiert werden.
- Auf einer Stadt dürfen mehrere Spielfiguren stehen.

Von seinem Ausgangsort muss jeder Spieler nun in beliebiger Reihenfolge **alle 8 gezogenen Städte besuchen** und anschließend zu seinem Ausgangsort zurückkehren. Dazu würfelt er zu Beginn seines Zuges und bewegt seine Spielfigur entsprechend der gewürfelten Zahl. Das Markierungsfähnchen seiner Farbe bleibt auf dem Ausgangsort stehen.

Die Städte auf dem Spielplan sind durch **zwei verschiedene Arten von Reisewegen** verbunden. Auf den durchgehenden roten Linien können die Spieler entsprechend der gewürfelten Zahl ziehen. Von einer Stadt zur nächsten wird dabei ein Würfelpunkt benötigt.

Die mit einem Flugzeug gekennzeichneten gepunkteten roten Linien stellen dagegen Fluglinien dar. Diese verbinden weiter entfernte Ziele miteinander. Möchten die Spieler auf diesen Fluglinien reisen, benötigen sie Flugtickets (siehe Abschnitt Flugtickets). Um die Fluglinien zu benutzen, würfelt der Spieler zu Beginn seines Zuges wie gewohnt und bewegt seine Figur entsprechend der gewürfelten Zahl. Auch bei den Fluglinien wird von einer Stadt zur nächsten ein Würfelpunkt benötigt. Für jede gepunktete rote Linie, über die der Spieler dabei zieht, muss er zusätzlich ein Flugticket abgeben. Nach Benutzen der Fluglinie kann der Spieler die restlichen Würfelpunkte dazu verwenden, auf den durchgehenden roten Linien weiterzureisen. In einem Zug dürfen mehrere Flugtickets eingesetzt werden.

Zugbeispiel:

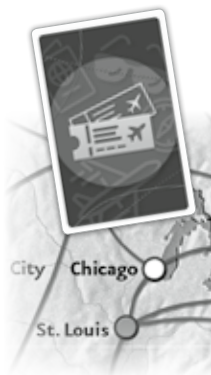
Die Spielfigur von Katja steht zu Beginn ihres Zuges auf der Stadt Brasilia (C5). Sie würfelt eine 5 und zieht nach Rio de Janeiro. Da sie jetzt nach Kapstadt weiterreisen möchte, gibt sie eines ihrer Flugtickets ab und benutzt die Fluglinie nach Kapstadt. Anschließend reist sie entlang der Fluglinie weiter nach Adelaide und gibt dafür ein weiteres Flugticket ab. Da sie jetzt noch 2 Würfelpunkte zur Verfügung hat, kann sie über Sydney weiter nach Brisbane ziehen.

Kommt ein Spieler während seines Zuges auf oder durch eine Stadt, die zu seinen Pflichtreisezielen gehört, so **legt er die entsprechende Städtekarte aus seiner Hand offen vor sich ab**. Es ist dabei nicht erforderlich, dass der Spieler seinen Zug auf der besuchten Stadt beendet. Er kann nach Ablegen der Städtekarte noch verbleibende Würfelpunkte zum Weiterziehen nutzen. Pro Zug dürfen mehrere Ziele erreicht und die entsprechenden Karten abgelegt werden. Jede abgelegte Städtekarte zählt am Spielende einen Punkt.

Zieht ein Spieler auf oder über ein Bonusziel (mit grauen Fähnchen markierte Städte), kann er sich die entsprechende Städtekarte vom antarktischen Kontinent des Spielplanes nehmen und diese offen vor sich ablegen. Auch diese Städtekarte ist bei Spielende einen Punkt wert. Das graue Fähnchen wird vom Spielplan entfernt.

Flugtickets

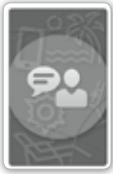
Die Spieler erhalten Flugtickets, wenn sie mit ihrer Spielfigur über eine der 7 **Sonderstädte** (mit einem weißen Punkt markiert) ziehen. In diesen Städten befinden sich spezielle Reisebüros, die dem jeweiligen Spieler ein Flugticket ausstellen. Dabei ist es ausreichend, wenn der Spieler während seines Zuges eine der 7 Sonderstädte überquert, der Zug muss dort nicht beendet werden. Mit den erhaltenen Flugtickets können die Spieler die gepunkteten roten Fluglinien benutzen. Jeder Spieler darf **gleichzeitig maximal 3 Flugtickets besitzen**. Diese legt er offen vor sich ab.



Aktionskarten

Würfelt ein Spieler eine 1, darf er zusätzlich zu seinem Zug eine Aktionskarte vom verdeckten Stapel nehmen. Diese nimmt er auf die Hand, ohne sie seinen Mitspielern zu zeigen. Jeder Spieler darf **gleichzeitig nicht mehr als 3 Aktionskarten besitzen**. Falls ein Spieler eine 1 würfelt, aber bereits 3 Aktionskarten besitzt, darf er eine Aktionskarte vom Stapel ziehen und diese gegen eine seiner Aktionskarten austauschen. Die ausgetauschte Aktionskarte legt er zurück unter den Aktionskartenstapel. Gefällt dem Spieler die gezogene Aktionskarte nicht, muss er keine Karte austauschen und legt die gezogene Karte wieder unter den Stapel.

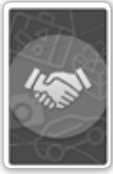
Möchte ein Spieler in seinem Zug **eine Aktionskarte ausspielen (statt zu Würfeln)**, zeigt er sie zunächst offen den Mitspielern und legt sie dann unter den Aktionskartenstapel zurück. Anschließend führt er die entsprechende Aktion aus.



Einladung

Einladung:

Mit Hilfe einer Einladungskarte können die anderen Spieler versetzt werden. Spielt ein Spieler diese Karte aus, wählt er einen Mitspieler und stellt dessen Figur (zu sich) in die Stadt, in der seine eigene Spielfigur gerade steht. Der eingeladene Spieler zieht, wenn er wieder an der Reihe ist, von dieser Stadt aus weiter. Hat er zufällig die Städtekarte dieser Stadt, so kann er sie sofort ablegen.



Besuch

Besuch:

Spielt ein Spieler diese Karte aus, darf er seine Spielfigur auf eine Stadt setzen, auf der sich gerade die Spielfigur eines Mitspielers befindet. Ist der Spieler das nächste Mal am Zug, reist er von dieser Stadt aus weiter.

Kartentausch:

Die Aktionskarte Kartentausch ermöglicht es einem Spieler, eine seiner Städtekarten durch eine neue Karte derselben Farbe zu ersetzen. Dazu wählt er eine seiner Städtekarten aus und legt sie vor sich ab. Anschließend zieht er von dem Städtekartenstapel der gleichen Farbe die obersten 3 Karten. Diese schaut er sich an, wählt eine aus und nimmt diese Karte auf die Hand. Seine vorher vor sich abgelegte Karte legt er zurück unter den jeweiligen Städtekartenstapel. Die ausgewählte Stadt ist nun ein neues Pflichtreiseziel, das der Spieler auf seiner Reise besuchen muss. Die beiden nicht gewählten Karten legt er ebenfalls zurück unter den Städtekartenstapel. Gefällt dem Spieler keine der 3 gezogenen Städtekarten, muss er keine Karte austauschen. In diesem Fall verfällt die Aktionskarte.



Kartentausch

Spielende

Hat ein Spieler alle persönlichen Pflichtreiseziele erreicht und die entsprechenden Karten offen vor sich abgelegt, macht er sich auf den Weg zu seinem Ausgangs- und Zielort. Jetzt dürfen zum Erreichen des Ziels überzählige Würfelpunkte ausnahmsweise verfallen. Wer als Erster an seinem Ausgangsort angekommen ist, beendet damit das Spiel. Er legt die entsprechende Städtekarte als letzte Karte zu den anderen vor sich ab.

Nun zählen alle Spieler die vor ihnen liegenden Städtekarten, gleichgültig, ob es sich dabei um ein Pflichtreiseziel oder um ein Bonusziel handelt.

Jede abgelegte Städtekarte zählt einen Punkt. Jede Städtekarte, die ein Spieler noch auf der Hand hält, zählt einen Minuspunkt. Wer insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der das Spiel beendet hat. Hat das kein beteiligter Spieler, teilen sie sich den Sieg.

Spielhinweise

Auf der Rückseite der Städtekarten finden sich interessante und wissenswerte Fakten zu den Städten. Um es noch spannender zu machen, können die Spieler vor dem Ablegen einer Städtekarte den Informationstext laut vorlesen. So bereisen die Spieler zusammen die interessantesten Orte der Welt und lernen bei jeder Partie wieder neue der insgesamt 173 Reiseziele kennen.

Sollte ein kürzeres Spiel bevorzugt werden oder wird mit kleineren Kindern gespielt, kann zu Beginn des Spieles die Anzahl der Pflichtreiseziele auf 6 begrenzt werden. Jeder Spieler wählt, wie beschrieben, eine Städtekarte als Ausgangs- und Zielort und zieht anschließend 5 weitere Karten. Einschließlich der Karte des Ausgangsortes besitzt jeder Spieler nun jeweils 2 rote, grüne und orange Städtekarten. Die Anzahl der Bonusziele wird beibehalten.



Hinweis: Wir bitten zu berücksichtigen, dass aus spieltechnischen Gründen die Positionen der Städte minimal von den tatsächlichen geografischen Gegebenheiten abweichen können.

Stand der Informationen, die für die Angaben auf den Städtekarten verwendet wurden: Januar 2020

© 2003/2013/2020

Bildnachweis:
mauritus images
Adobe Stock
J. E. Posth

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com