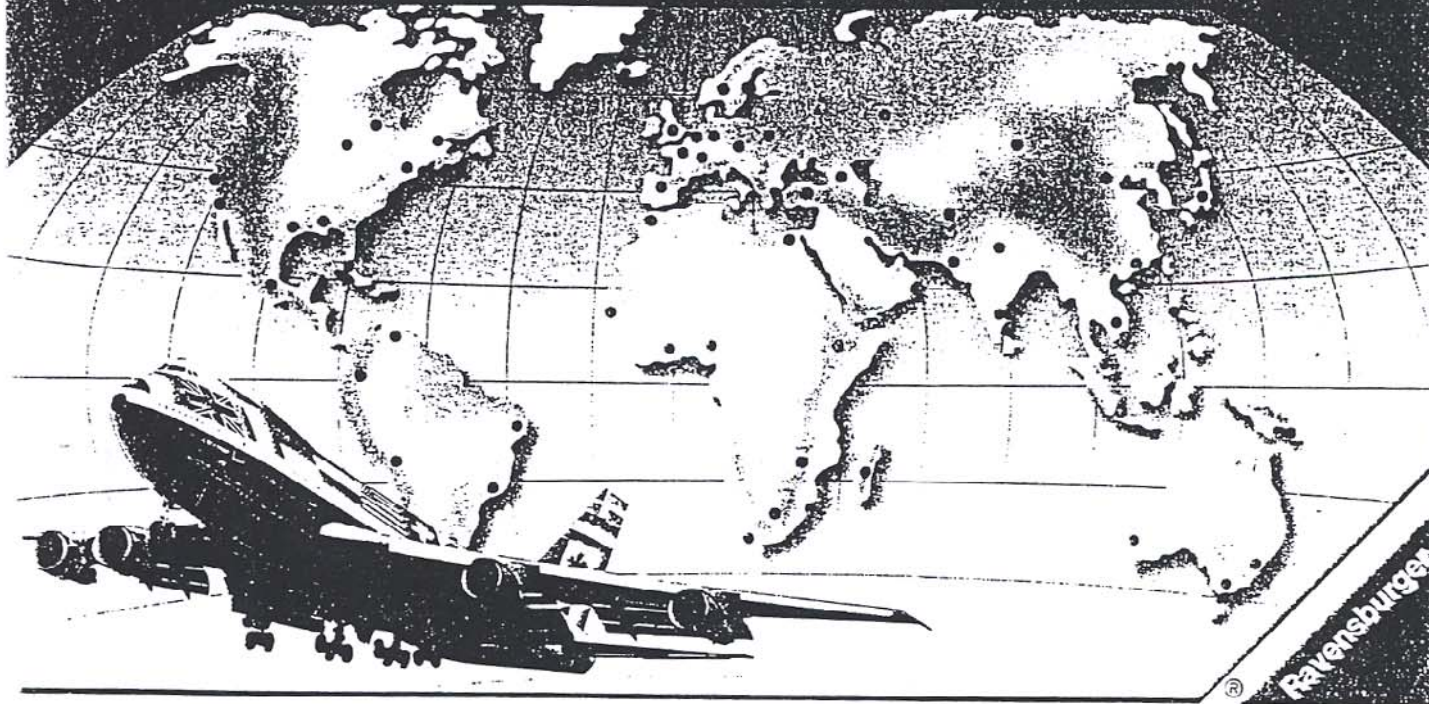
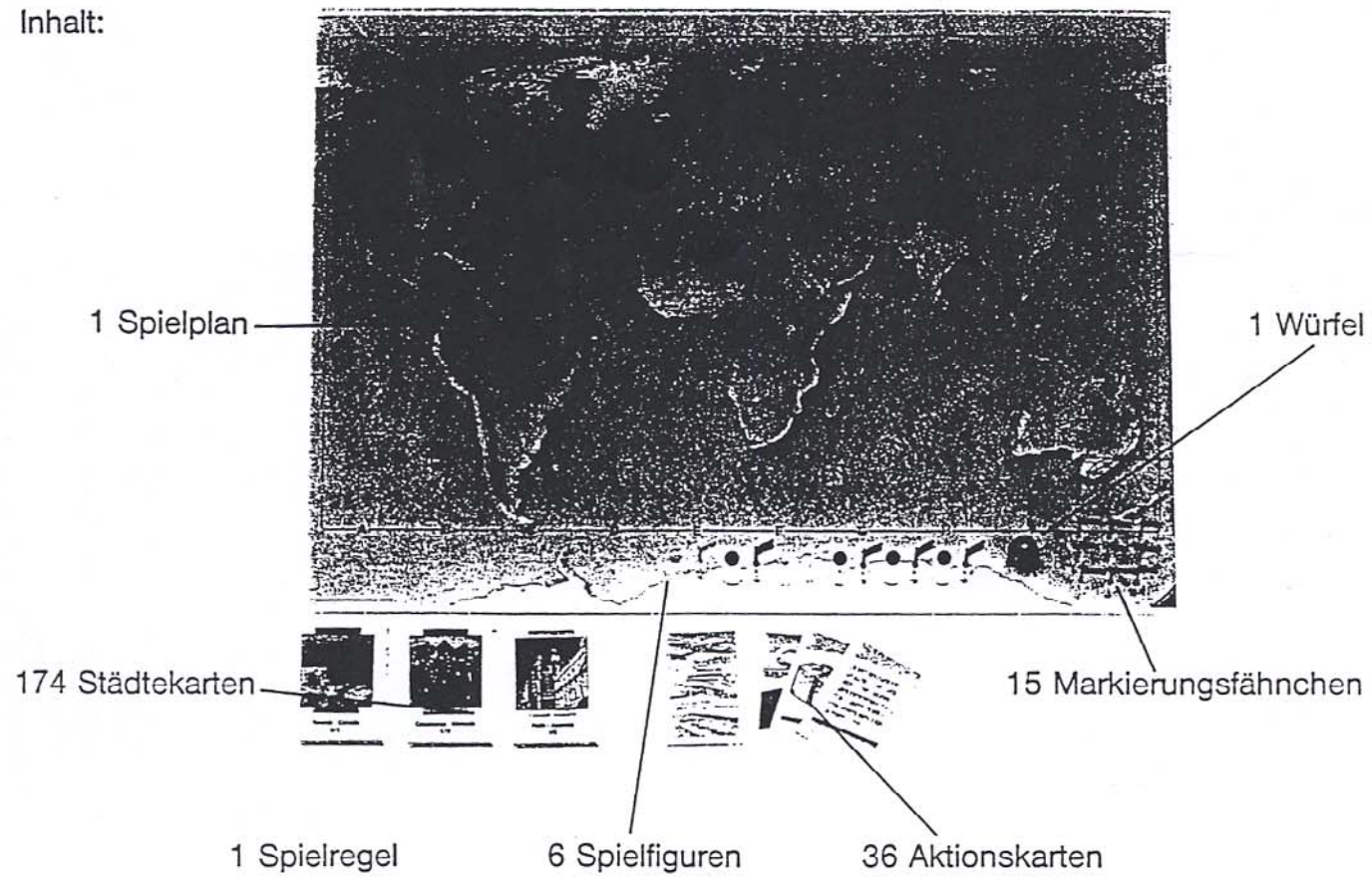


WELTREISE

Spielend die Welt entdecken!



Inhalt:



WELTREISE

Ein Würfelspiel für 2 – 6 Personen ab 10 Jahren

Ravensburger Spiele® Nr. 01 020 2

Spielidee:

Jochen Zeiss

Grafik:

Gerhard Schmid/Atelier Ravensburger

Foto:

Becker Studios

Wissenschaftliche Betreuung:

Professor Dr. Josef Härle

Redaktionelle Betreuung:

Birgit Kohlhammer

Spielziel



Spielvorbereitungen



Aktionskarten



Spielende

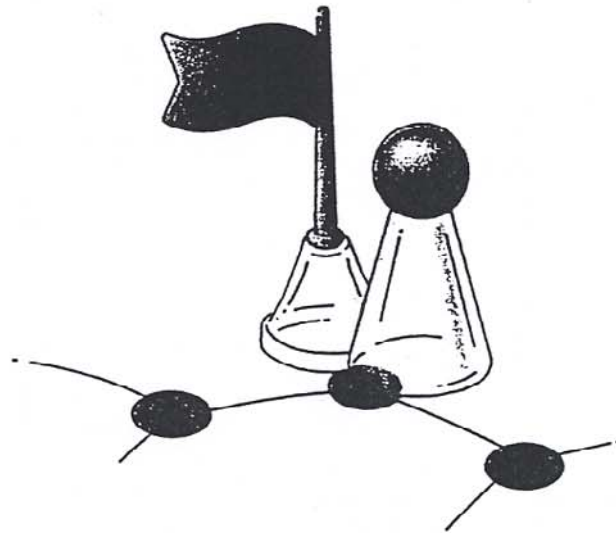


pielziel

Die Spieler machen eine Reise um die ganze Welt. Zufällig verteilte Städtekarten bestimmen eine stets neue, für jeden Spieler andere Reiseroute. Darüber hinaus locken weitere Städte als Zusatzziele. Es geht darum, mit Geschick und Phantasie den günstigsten Weg zu möglichst vielen Zielen zu wählen. Wer am Ende die meisten Städtekarten gesammelt hat, gewinnt.

Spielvorbereitungen

- Jeder Spieler wählt zunächst eine Spielfigur und ein Fähnchen in einer Farbe.
- Dann sortieren die Spieler die Städtekarten nach den Farben rot, grün und gelb.
- Die Städtekarten und die Aktionskarten werden, jeder Stapel für sich, gut gemischt. Jeder Spieler erhält 3 Aktionskarten, der Rest wird mit der Rückseite nach oben neben den Spielplan gelegt.



Zunächst zieht jeder Spieler eine Städtekarte, und zwar der erste Spieler eine rote, der zweite Spieler eine grüne, der dritte Spieler eine gelbe, der vierte Spieler wieder eine rote usw. Die Karte zeigt jedem Spieler seinen Start- und Zielort. Um diese Städte sichtbar zu markieren, stellt jeder sein Fähnchen auf die entsprechende Stadt.



Start- und Zielort festlegen



Städtekarten – Pflichtziele

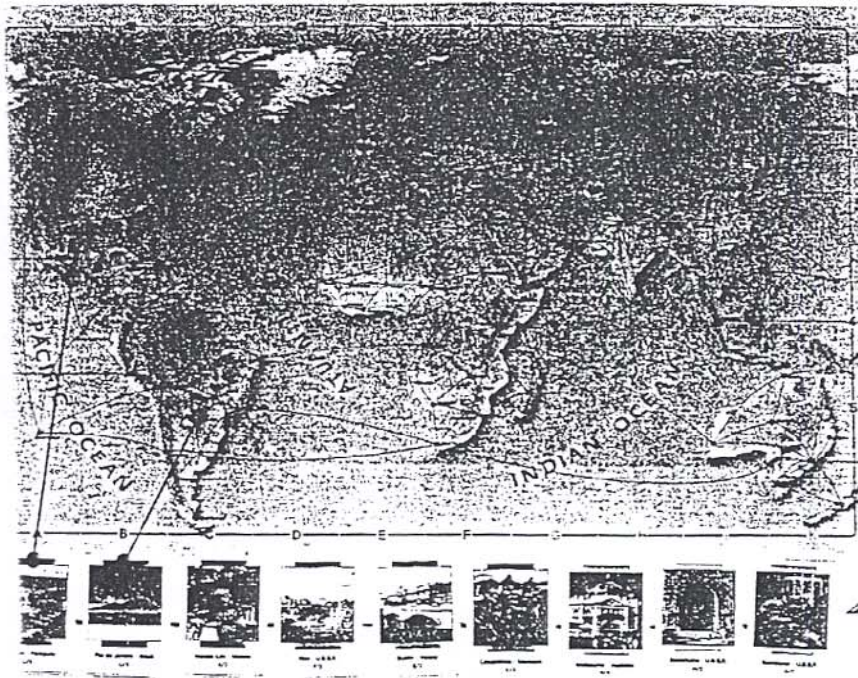
Nun nimmt jeder Spieler weitere 5 Karten, so daß er insgesamt 6 Städtekarten als Pflichtziele hat. Die Karten sind dabei so zu verteilen, daß jeder Spieler 2 rote, 2 grüne und 2 gelbe Städtekarten hat. Diese 6 Städte muß der Spielsieger in jedem Fall besuchen (Reihenfolge ist dabei beliebig). Sein Ziel ist die Stadt, von der aus er das Spiel begonnen und mit seinem Fähnchen gekennzeichnet hat.

Karten verdeckt halten

Sowohl die 6 Städtekarten als auch die 3 Aktionskarten werden verdeckt in der Hand gehalten.

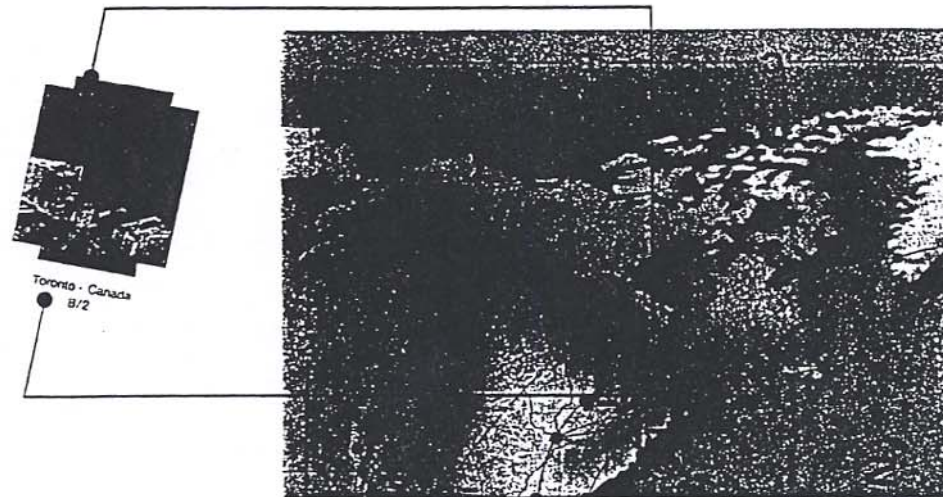
Zuletzt werden die für alle Spieler zusätzlich erlaubten Reiseziele festgelegt. Dazu werden je 3 rote, 3 grüne und 3 gelbe Städtekarten gezogen und auf dem Südpol des Spielplanes offen ausgelegt. Diese 9 Städte werden dann auf dem Spielplan mit den grauen Fähnchen markiert.

Freie Reiseziele markieren



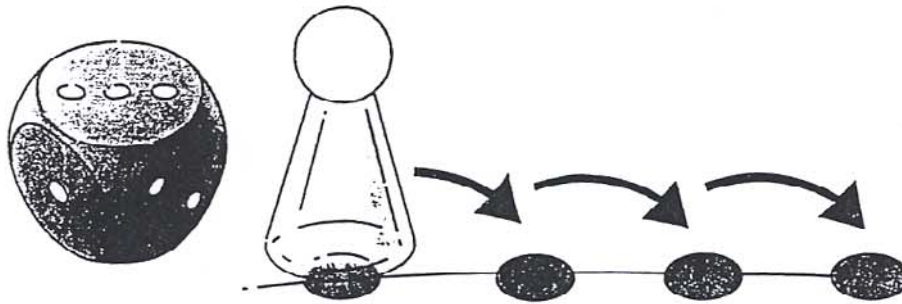
Städtesuche

Die Städte sind leicht zu finden: Farbbalken der Karten stimmen mit den Farben der Buchstaben auf dem Spielplan überein. Die genaue Lage der Städte ergibt sich durch den Kreuzpunkt der gedachten Linien, senkrecht vom Buchstaben, waagrecht von der Ziffer aus.



eiseroute planen

Es lohnt sich, seine Reiseroute für die Pflichtziele zu planen und auch noch zusätzlich einige der freien Reiseziele zu berücksichtigen.



Der reiselustigste Spieler darf beginnen (wenn das nicht funktioniert, dann beginnt der Spieler, der die höchste Zahl würfelt). Er würfelt und zieht seine Spielfigur von seinem Startort aus um so viele Städte weiter, wie er Punkte gewürfelt hat. Kommt er dabei auf oder durch eine Stadt, die er besuchen soll, bzw. die ein freies Reiseziel ist, so legt er die entsprechende Städtekarte aus seiner Hand oder die Karte des freien Reisezieles von dem Spielplan offen vor sich ab. Pro Zug dürfen mehrere Ziele erreicht und die entsprechenden Karten abgelegt werden. Jede abgelegte Städtekarte zählt am Ende einen Punkt.

Für geographieinteressierte Spieler empfehlen wir, den Informationstext der jeweils abgelegten Städtekarte laut vorzulesen.



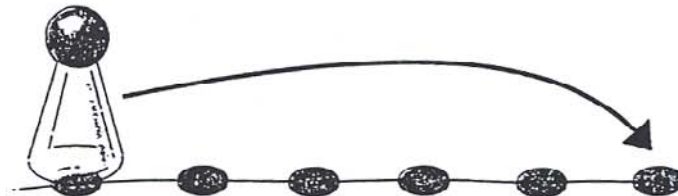
Alle gewürfelten Punkte werden auch gezogen. Nur am Zielort dürfen überzählige Punkte verfallen. Bei einer Sechs wird nicht gezogen, sondern es muß eine Aktionskarte aufgenommen werden. Darüber hinaus gilt:

- Ziehen ist entlang der Linien in alle Richtungen erlaubt.
- Ein Richtungswechsel innerhalb eines Zuges, vor und unmittelbar zurück, ist nicht erlaubt.
- Es muß auch dann gezogen werden, wenn sich daraus ein Nachteil für den Spieler ergibt,
- Spielfiguren der Mitspieler dürfen passiert werden.
- Auf oder um einer Stadt dürfen mehrere Spielfiguren stehen. Es wird nicht hinausgeworfen.
- Hat ein Spieler ein freies Reiseziel erreicht, so nimmt er nicht nur die Städtekarte an sich, sondern entfernt auch das entsprechende graue Fähnchen vom dem Spielplan.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er entweder würfeln oder **eine** Aktionskarte ausspielen. Spielt er eine Karte aus, so zeigt er sie zunächst offen den Mitspielern und legt sie dann unter den Aktionskartenstapel zurück. Anschließend führt er die entsprechende Aktion durch.

Immer wenn ein Spieler eine Sechs würfelt, nimmt er eine Aktionskarte vom Stapel (sollte der Stapel aufgebraucht sein, dann würfelt der Spieler noch einmal). Diese Karte darf der Spieler jedoch nicht sofort ausspielen, denn Würfeln und das Aufnehmen gilt als Zug.

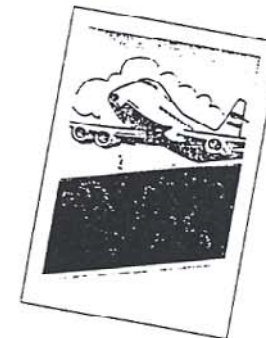
Mit dieser Karte kann der Spieler zu einer beliebigen Stadt auf dem Spielplan „fliegen“. Diese Aktionskarte hilft, auch von den entlegensten Ecken dieser Welt noch zügig weiterzukommen.



Aktionskarten einsetzen und ziehen



Flugschein

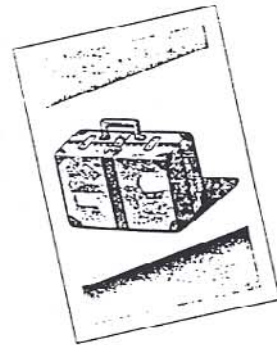


Einladung



Mit Hilfe der Einladungskarte können weit vordringende Spieler wieder zurückgeholt werden. Spielt ein Spieler diese Karte aus, so kann er die Spielfigur eines Mitspielers zu sich „einladen“, sie also auf die gleiche Stadt setzen, auf der er sich gerade befindet. Der eingeladene Spieler zieht, wenn er wieder an der Reihe ist, von dieser Stadt aus normal weiter. Hat er zufällig die Karte dieser Stadt, so kann er sie ablegen.

Besuch



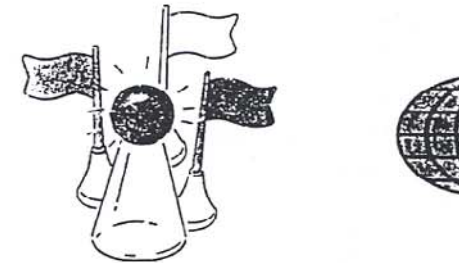
Wird diese Karte ausgespielt, darf der Spieler anschließend seine Spielfigur auf eine Stadt setzen, die gerade von einem Mitspieler besucht wird. Solch ein Besuch kann ihn ein gutes Stück näher oder an sein nächstes Ziel bringen. Von der besuchten Stadt zieht der Spieler bei seinem nächsten Zug normal weiter.

Hat ein Spieler bis auf seine Start- und Zielstadt alle seine Pflichtstädte erreicht und die entsprechenden Karten offen vor sich abgelegt, und glaubt der Spieler, auch genug freie Ziele erreicht zu haben, macht er sich auf den Weg zu seinem Zielort. Jetzt dürfen zum Erreichen des Ziels überzählige Punkte verfallen. Wer als erster an seinem Start- und Zielort angekommen ist, beendet das Spiel. Er legt die entsprechende Städtekarte als letzte Karte zu den anderen vor sich. Aktionskarten müssen nicht aufgebraucht sein.

Nicht immer gewinnt der Spieler, der als erster seinen Zielort erreicht hat. Jede offen vor dem Spieler liegende Städtekarte, gleichgültig, ob es sich um eine Stadt handelt, die er aufsuchen sollte oder um ein freies Reiseziel, zählt in der Schlußabrechnung einen Punkt. Andererseits wird für jede Städtekarte, die ein Spieler noch in der Hand hat, ein Punkt von der erreichten Städtezahl abgezogen. Wer nun die meisten Punkte hat, gewinnt.

Ende des Spiels

Gewinner des Spiels



Gewinner des Spiels

Haben mehrere Spieler die gleiche Punktezahl, so gewinnt der Spieler, der das Spiel beendet hat.

z. B. Spieler A war als erster am Ziel und gewinnt trotz Gleichstand mit B und C

A	B	C	D
6	6	6	4

Spieler A gewinnt auch dann, wenn er weniger Punkte erzielt hat als **zwei** oder mehr Spieler mit **punktgleichem** Ergebnis, weil er das Spiel beendet hat.

z. B.	A	B	C	D
	6	7	7	5

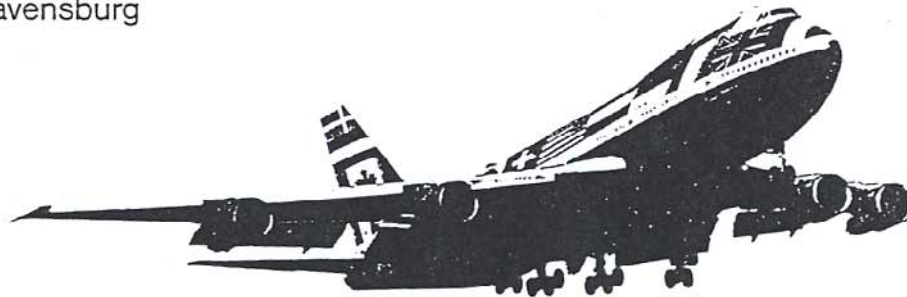
Spieler A verliert allerdings, obwohl er das Spiel beendet hat, wenn z. B. Spieler B mehr Punkte hat. Spieler B ist in diesem Fall Spielsieger.

z. B.	A	B	C	D
	6	7	6	5

Für die Städte- und Länderbezeichnungen auf Spielplan und Kartenbildseite wurden bewußt die international üblichen Schreibweisen gewählt.


Auf der Spielplanrückseite sind die Weltzeitzonen abgebildet.

© 1991 by Otto Maier Verlag Ravensburg



Bildnachweis:

Bildagentur Mauritius (54), Zentrale Farbbild Agentur (10),
Bildarchiv Hans Huber (13), Bavaria-Verlag (10), Central Color (1),
Bildarchiv KH. Schuster (1), Internationales Bildarchiv Horst von Irmer (3),
FA-Bilderteam (9), Pictor International (4), J. Härle (40), B. Kohlhammer (1),
I. Schreiber (1), J. Bahn (2), M. Markin (3), M. Schiele (1), B. Hansen (1),
H. Kruse-Etzbach (3), Tony Stone Associates (1),

Jürgens  Out and
Europa **Photo**, Köln (17).

Otto Maier Verlag Ravensburg

