

ALTE UND NEUE WEGE BETRETEN

1000 PLACES TO SEE BEFORE YOU DIE

BEGEBEN SIE SICH AUF WELTREISE

— Das Spiel —



© Patricia Schultz. 1000 PLACES TO SEE BEFORE YOU DIE is a trademark of Workman Publishing Company, Inc. and Patricia Schultz. Used under license by University Games. © 2007 University Games Corporation, San Francisco, CA 94110. University Games Europe, Welf, Songreistraat 23, 6191 NA Beek (NL), The Netherlands, info@univ.games.com.au, 10 Apollo Street, Warriseowl, Australia 2102.

All rights reserved.

1000 PLACES TO SEE BEFORE YOU DIE erhelltem bei h.f. Ullmann in der 1. Auflage Verlag Condit unter dem deutschen Titel: 1000 PLACES TO SEE BEFORE YOU DIE: DIE LEBENSLENSTE FÜR DEN WELTREISENDEN

SPIELANLEITUNG

Alle Spieler begeben sich auf Weltreise und erhalten dafür 5 Karten. Es gibt Reisekarten und Ortskarten. Es gewinnt der Spieler, der 5 Reiseziele in 5 verschiedenen Erdteilen besucht hat und als Erster wieder nach Hause zurückkehrt. Damit das Spiel noch mehr Spaß macht, kann der Reisende aufgefordert werden, seinen Mitspielern den Text auf seiner Ansichtskarte laut vorzulesen, sobald er einen Bestimmungsort erreicht hat. So erhalten alle interessante Informationen über faszinierende Reiseziele.

Inhalt

- 135 Ortskarten
- 45 Reisekarten
- 1 Spielbrett
- 6 Spielfiguren (Flugzeuge)
- 1 Würfel
- Spielanleitung

Ziel des Spiels

Derjenige Spieler, der in allen 5 Reisezonen (A, B, C, D und E) mindestens einen Ort besucht hat und danach als Erster zur Startposition zurückkehrt, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung

- Alle Spieler wählen ein Flugzeug aus und setzen es auf die rote Rollbahn, die sich am nächsten an ihrem Heimatort befindet.
- Alle Karten (Orts- und Reisekarten) werden gemischt. Jeder Spieler erhält 5 Karten.
- Die Karten werden mit dem Bild nach oben auf den Tisch gelegt, bis die jeweiligen Reiseziele erreicht sind. Danach werden sie umgedreht.
- Die restlichen Karten werden auf das Feld „1000 Places To See Before You Die“ gelegt.

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, hat zwei Möglichkeiten. Er kann:

- würfeln oder
- eine Karte ziehen.

Würfel

Der Spieler würfelt und rückt seine Spielfigur für jedes gewürfelte Auge um einen Felder (schwarze oder rote Rollbahn) vor. Der Spieler muss sich auf den Weg zu einem Reiseziel einer seiner Ortskarten machen. Die Anzahl der gewürfelten Augen darf größer sein als die Zahl der vorgerückten Felder (Rollbahnen). Wird beispielsweise eine 3 gewürfelt, kann der Spieler sein Flugzeug auch um 1 oder 2 Felder vorrücken.

Ist das Reiseziel (der auf der Ortskarte angegebene Reiseort) erreicht, dreht der Spieler die Karte vor sich um, um den Text zu lesen. Alle Spieler können nun unten auf der Karte sehen, welche Reisezone (A, B, C, D und E) der Spieler besucht hat. Sie wissen also voneinander, wie viele und welche Reiseziele jeder einzelne Spieler bereits besucht hat.

Reisende, die ein Reiseziel erreicht haben, dürfen noch einmal würfeln oder eine Karte ziehen.

Karte ziehen

Der Reisende entscheidet sich, eine Karte vom Stapel zu ziehen und legt sie mit dem Bild nach oben auf den Tisch. Es gibt Orts- und Reisekarten.

Ortskarten

Die Ortskarten sehen aus wie Ansichtskarten. Sie zeigen ein Foto von dem Reiseziel, das der Spieler besuchen soll. Auf den Ansichtskarten stehen interessante Informationen über den bereisten Ort. Deshalb sollte die Karte am besten laut vorgelesen werden, sobald ein Spieler ein Reiseziel erreicht hat.

Reisekarten

Die Reisekarten sind Aktionskarten. Einige müssen sofort ausgespielt werden, andere können aufbewahrt werden und später eingesetzt werden. Reisekarten können die Reise verkürzen oder verlängern:

- Pass verloren
Wer diese Karte zieht, muss eine Runde aussetzen. Der Reisende bleibt an seinem aktuellen Aufenthaltsort und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Gratisreise für einen Freund
Ein Spieler, der diese Karte zieht, lädt einen Mitspieler ein, ihn an seinem jetzigen Aufenthaltsort Gesellschaft zu leisten. Je nach Reiseziel kann dies für einen anderen Spieler von Vor- oder Nachteil sein. Zumindest erhalten so zwei Freunde Gelegenheit zu einem Wiedersehen!
- Änderung der Reiseroute eines Mitspielers
Der Spieler zieht eine beliebige, noch nicht genutzte Ortskarte eines Mitspielers und tauscht diese gegen eine eigene Ortskarte aus. Wenn der Spieler keine Ortskarten mehr besitzt, erhält der andere Mitspieler die oberste Karte vom Stapel.
- Gratisreise zur Begleitung eines Freundes
Der Reisende darf zum aktuellen Aufenthaltsort eines beliebigen Mitspielers fliegen.
- Nachtflug
Spieler, die diese Karte ziehen, dürfen direkt zu dem auf der Ortskarte angegebenen Reiseziel reisen.
- Freiflug
Heute ist Ihr Glückstag! Sie dürfen zu einem Reiseziel Ihrer Wahl fliegen – jetzt oder ein anderes Mal, wenn Sie an der Reihe sind. Spielen Sie die Karte aus, ohne zu würfeln.

Gewinner

Der Spieler, der in allen 5 Reisezonen (A, B, C, D und E) mindestens ein Reiseziel besucht hat und als Erster zurück zur Startposition gelangt, gewinnt das Spiel.

HINWEIS

Besuch mehrerer Orte in einer Reisezone

Reisende können in einer bestimmten Reisezone (A, B, C, D, E) mehr als einen Ort besuchen. Fliegt ein Spieler zu einem zweiten (oder dritten oder vierten) Reiseziel der gleichen Zone, dreht er die entsprechende Ansichtskarte um und ist noch einmal an der Reihe.

Reiseort ausfindig machen

Unten auf jeder Ortskarte steht ein Code, der angibt, wo sich der Ort auf dem Spielbrett befindet (A-1, B-1 usw.). So können alle Spieler schnell herausfinden, wo genau ihre Reiseziele liegen.

Kurze Wege auf dem Spielbrett

Die Erde ist rund. Deshalb können Reisende von San Francisco, Los Angeles und Seattle nach Asien fliegen und umgekehrt.