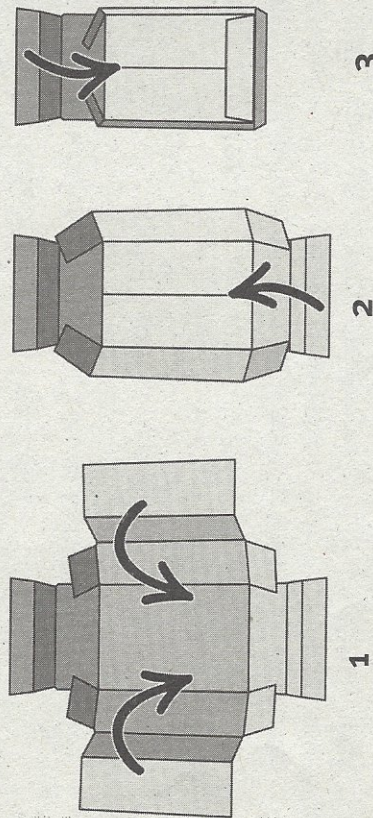


Wenn der Spieler jedoch glaubt, eine Karte entdeckt zu haben, darf er sie umdrehen. Stimmt die Lösungszahl auf der Rückseite mit der Zahl seines Feldes überein, **bekommt er die Karte**. Stimmt sie nicht überein, wird die Karte wieder zurück in die Mitte gelegt – ein Vorteil für die anderen Spieler. Ist eine Karte, auf deren Feld man gelangt, schon im Besitz eines anderen Spielers, so geht man natürlich leer aus.

Ende des Spieles

Das Spiel ist zu Ende, wenn der erste Spieler das **Feld 69** erreicht hat. Gewonnen hat, wer zu diesem Zeitpunkt die meisten Karten in seinem Besitz hat. Das muss nicht unbedingt der erste Spieler sein ... Als **Variante** dieses Spieles B kann man auch mehr als 24 Karten auflegen, damit es mehr Treffer gibt. Oder man spielt mehrere Umrundungen.

Und so wird der Sortierkasten **zusammengebaut**:



Und nun viel Spaß bei der „Kinder-Weltreise“! Einem noris-Spiel.

Liebe Kundin, lieber Kunde,

dieses Spiel wurde von uns gewissenhaft und sorgfältig gefertigt. Trotzdem können Fehler vorkommen – nobody is perfect!

Falls etwas nicht stimmen sollte, schreiben Sie uns bitte eine Postkarte mit dem Grund Ihrer Beanstandung, sowie Titel und Art.-Nr. des Spieles, und vergessen Sie bitte nicht Ihren Absender und evtl. Ihre Telefon-Nr. anzugeben. Wir werden uns bemühen, den Fehler umgehend zu beheben!

Unsere Anschrift:

noris SPIELE · Georg Reulein GmbH+Co.KG
Waldstraße 38 · 90763 Fürth
Internet: www.noris-spiele.de

Adresse bitte aufbewahren!

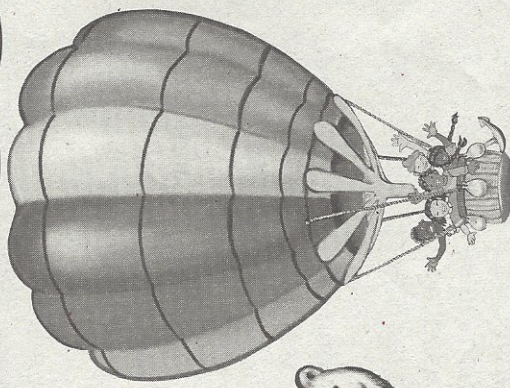
Farb- und Ausstattungsänderungen vorbehalten.



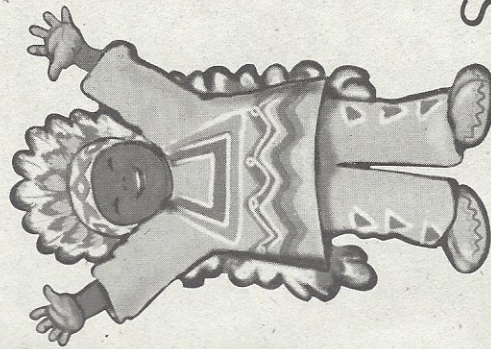
Länderkunde für Kids

Kinder Weltreise

Eine lustige und
lehrreiche Weltreise
mit illustrierten Frage-
und Antwortkarten.



Wo leben die Eisbären?



Wo lebten die Indianer?



Wo gibt es Stierkämpfe?

Spielanleitung

Art.-Nr. 601-3599

Vorwort für Eltern und Erzieher!

Erdkunde bzw. Geographie ist für Kinder und Erwachsene gleichermaßen interessant. In einer Zeit, in der die Menschheit sehr mobil geworden ist und es kein Problem mehr darstellt, auch in die entferntesten Regionen der Erde zu fliegen, ist es von großem Vorteil, wenn man sich gut auskennt auf unserem Globus.

Kinder können nicht früh genug damit konfrontiert werden, ohne dass ihnen jedoch die Freude am Erkunden, Erforschen und Kennenlernen durch trockenen Unterricht genommen wird.

Dieses Spiel macht den Versuch, schon Kindern ab 6 Jahren und natürlich auch älteren Kindern durch eine bunte Weltkarte Freude beim Kennenlernen der Erdteile, der Länder und einiger Sehenswürdigkeiten zu vermitteln.

Die sieben Kontinente wurden farblich voneinander abgesetzt, so dass man sie gut unterscheiden kann und auch die Länder mit Hilfe der Zahlen und Farben schneller finden kann.

Es wurden in die Weltkarte die wichtigsten Länder und einige Städte eingezeichnet, ohne dass hier die totale Systematik vorherrscht. Denn dazu sind die Atlanten da. Das macht die Schule noch früh genug.

Das Spiel hat die Absicht, mit Hilfe der 110 Bildkarten Interesse zu wecken für die Vielfalt an Sehenswürdigkeiten, an Kultur und Technik. Es wurde dabei immer darauf geachtet, den Erfahrungs- und Wissenshorizont der Kinder zu erreichen, ohne ihn zu übersättigen.

Erwarten Sie bitte nicht, dass ihr Kind schon alles kann.

Es soll ja durch die Beschäftigung mit der Weltkarte und den Frage- und Antwortkarten Länder und Kontinente kennenlernen.

Erwarten Sie auch keine Vollständigkeit, was Länder und Städte betrifft, denn das wäre viel zu verwirrend! Es geht um Elementares!

Freuen Sie sich, wenn Ihr Kind ein bestimmtes Land richtig lokalisieren kann und vielleicht einmal zu einem Atlas greift, um die Zusammenhänge exakt zu erkunden, denn dann hat das Spiel sein Ziel erreicht.

Viel Spaß!

Spielanleitung

Zahl der Spieler: 2 – 6

Alter: ab 6 Jahren und älter

Grafik & Design: Michael Rüttinger

Illustrationen: Heidemarie Rüttinger

Autor: Michael Rüttinger

Inhalt: Großer Spielplan mit kindgerechter Weltkarte, 110 Frage- und Antwortkarten mit 110 Illustrationen und Informationstexten, 6 Spielfiguren, 1 Augenzwürfel, 48 Wissens-Chips, Sortierbox, Spielanleitung

Vor dem Spiel

Kennenlernen der 7 Kontinente und der Länder

Lege die Weltkarte so auf den Tisch, dass die **Rückseite** sichtbar ist. Hier sind nämlich die Namen der **Länder**, nach denen auf den Bildkarten gefragt wird, direkt eingedruckt.

Die Kontinente (= Erdteile) erkennt man an den **Farben**:

Asien = alle Länder in **Gelbtönen**
Europa = alle Länder in **Grüntönen**
Afrika = alle Länder in **Brauntönen**
Nordamerika = alle Länder in **hellen Blautönen**
Südamerika = alle Länder in **Rottönen**
Australien = alle Länder in **Orangetönen**
Antarktis = alles in **Weiß**

Sieh dir die Kontinente genau an, lies die Namen der eingezeichneten Länder, Städte und Meere, präge dir die Lage ein und achte darauf, zu welchem Kontinent ein Land gehört!

Am Rand siehst du die **Flaggen**, die **Zahlen** und die **Namen** all der Länder, nach denen auf den Bildkarten gefragt wird, noch einmal. Ordne sie den Zahlen zu, die hinter den Ländern auf der Weltkarte selbst stehen.

Wenn du Lust hast, kannst du mit Hilfe der Zahlen, die auf der Rückseite jeder **Bildkarte** stehen, die erfragten Länder, Meere usw. auf der Weltkarte suchen. Wenn du ein Land suchst, so hilft dir die **Farbe**, auf der die Zahl auf der Rückseite steht: Sie entspricht dem Kontinent, in dem du suchen musst. Die Meere sind dunkelblau, Arktis (Nordpol) und Antarktis (Südpol) sind weiß.

Und wenn du ganz viel Zeit hast, kannst du die **Informationstexte** auf jeder Kartenrückseite lesen. Sie beziehen sich jeweils auf das erfragte Land. Sie sind für das Spiel zwar nicht von Bedeutung, erweitern aber deine Allgemeinbildung ...

Und noch ein Hinweis: Zu manchen Ländern gibt es mehr als nur eine Bildkarte, z.B. zu Deutschland, Frankreich, den USA usw.

Der Spielplan (Vorderseite)

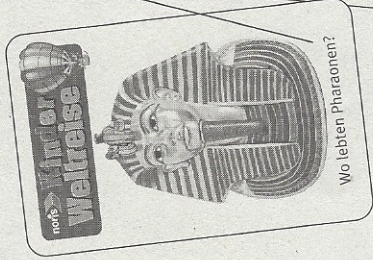
- Am Rand sind alle Länder, Meere, Kontinente usw. in numerischer Reihenfolge aufgeführt. Deutschland hat die Zahl 1, Frankreich die Zahl 2 usw. Wo es sich nicht um ein Land handelt (z.B. bei einem Meer oder einem Kontinenten-Teil) ist zwar die Zahl da, aber keine Flagge. Es gilt aber auch als Feld zum Ziehen für Spielvariante 2. Die Zahlen am Rand entsprechen den Zahlen auf der Weltkarte.



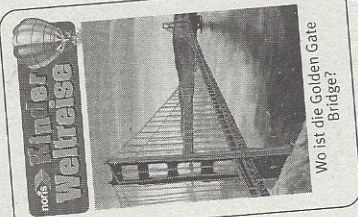
- Hier sind die Zahlen von 1 - 69, die meistens für ein Land, manchmal für ein Meer, einen Kontinent (Asien, Nordamerika) oder einem Teil davon (Nordafrika, Skandinavien, Amazonien, Shetland-Inseln) stehen. Hawaii und die Osterinseln haben die gleiche Zahl wie die USA und Chile, da sie politisch zu diesen Ländern gehören.

Die Bildkarten

- Auf den **Karten-Vorderseiten** wird meist nach einem **Land** gefragt. Bei einigen unbekannteren Ländern ist das Land bereits angegeben. Hier geht es dann nur noch darum, das Land auf der Weltkarte zu finden.



- Auf den **Karten-Rückseiten** wird die Frage noch einmal wiederholt. Daneben steht die **Lösungszahl**, die hilft, das Land auf der Weltkarte zu finden. Die **Farbe** der Lösungszahl entspricht der Farbe des jeweiligen Kontinents.



- Außerdem ist auf jeder Karten-Rückseite noch ein **Informationstext** als Bonus.



Spiel A

Vorbereitung des Spieles

Die **Sortierbox** wird zusammengebaut.

Wie das geht, siehst du am Ende der Spielanleitung.

Die **110 Bildkarten** werden gemischt und so in die Sortierbox gestellt, dass die Vorderseite sichtbar ist.

Der **Spielplan**, der eine einfache Weltkarte darstellt, wird so aufgelegt, dass die **Vorderseite** sichtbar ist.

(Hinweis: Auf der Vorderseite des Spielplanes ist jedem Land, das mit Hilfe der Bildkarten erfragt wird, nur noch eine Zahl (zwischen 1 und 69) zugeordnet. Diese Zahlen stimmen überein mit den Länderbezeichnungen und Zahlen, die am Rand bei den Flaggen stehen! Und auf der Rückseite jeder Bildkarte befindet sich wieder die entsprechende Zahl des gesuchten Landes sowie die Farbe des Kontinentes als Suchhilfe und Kontrolle.)

Jeder Spieler bekommt eine **Spielfigur**.

Außerdem werden die **48 Wissens-Chips** am Rand bereitgelegt.

Mit dem Augwürfel macht jeder Spieler reihum einen Wurf.

Wer das höchste Ergebnis erzielt, darf mit dem Spiel **beginnen**.

Der Würfel wird ansonsten bei Spiel A nicht benötigt.

Ziel des Spieles

Auf den Bildkarten wird immer nach einem bestimmten Land, Kontinent, Meer usw. gefragt. Die Spieler müssen wissen, nach welchem Land gefragt wird. Und sie müssen das gesuchte Land auf der Weltkarte auch finden. Für jedes richtige Ergebnis gibt es einen Wissens-Chip. Wer zuerst 8 Wissens-Chips besitzt, gewinnt das Spiel.

Spielverlauf

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, darf **eine** Bildkarte ziehen.

Er zieht immer die vorderste Karte aus der Sortierbox.

Dann liest er die Frage auf der Vorderseite **laut** vor und schaut sich das **Bild** genau an.

Danach muss er **eine der 69 Zahlen** benennen, die auf dem Spielplan **anstelle** der erfragten Länder, Meere oder Kontinente stehen.

Außerdem muss er mit seinem **Finger** auf die genannte Zahl auf dem Spielplan deuten.

Damit man weiß, welche Zahl ein Spieler genannt hat, stellt er seine **Spielfigur** auf die Zahl oder knapp neben die Zahl.

Hinweis: *Da gerade viele Länder Europas erfragt werden, und Europa im Vergleich zu den anderen Kontinenten relativ klein ist, kann man mit seiner Spielfigur eine Zahl gar nicht richtig kennzeichnen. Hier gibt es jedoch eine Abhilfe: Man stellt seine Figur einfach auf die Flagge am Rand, die dem gesuchten Land (Kontinent, Meer usw.) entspricht. Die Zahlen helfen hier!*

Wenn die Spielfigur steht, wird die Bildkarte **umgedreht**.

Anhand der **Lösungszahl** kann man sofort erkennen, ob man richtig oder falsch getippt hat. Die Spielfigur wird nach der Kontrolle wieder entfernt.

Wer das Land **richtig** erraten und auch seine Spielfigur auf die **richtige Zahl** (bzw. Flagge am Rand) gestellt hat, bekommt **einen** Wissens-Chip.

Wenn ein Spieler das erfragte Land **nicht** findet oder auf das **falsche** Land tippt, bekommt er **keinen** Chip. In beiden Fällen kommt die Karte an letzter Stelle zurück in die Sortierbox und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wichtig: Es genügt nicht, wenn man nur das Land kennt, es aber auf der Weltkarte nicht findet.

Die übrigen Spieler achten im übrigen darauf, dass ein Spieler nicht auf die Randleiste guckt, **solange er ein Land auf der Weltkarte sucht**. Denn die Zahlen der Randleiste würden ja bei der Suche helfen!

Ende des Spieles

Das Spiel ist zu Ende, wenn der erste Spieler **8 Wissens-Chips** besitzt. Der betreffende Spieler hat gewonnen. Gelernt haben aber alle Spieler etwas ...

Spiel B

Vorbereitung des Spieles

Der **Spielplan** wird so aufgelegt, dass die **Vorderseite** sichtbar ist.

Jeder Spieler bekommt eine **Spielfigur** und stellt sie zum Start in die Ecke vor der deutschen Flagge, also vor das Randfeld 1.

In die Mitte des Spielplanes werden – mit der Bildseite sichtbar – insgesamt **24 beliebige Karten** (6 x 4) aufgelegt. Das können bei jedem Spiel andere Karten sein, jedoch nur eine Karte pro Land!

Mit dem **Augenwürfel** macht jeder Spieler reihum einen Wurf.

Wer das höchste Ergebnis erzielt, darf mit dem Spiel **beginnen**.

Bei Spiel B wird der Würfel benötigt, jedoch keine Chips.

Ziel des Spieles

Es geht darum, möglichst viele Bildkarten in seinen Besitz zu bekommen. Man bekommt eine Bildkarte immer dann, wenn man mit seiner Figur auf ein Feld des Randes gelangt, das einer Karte in der Mitte entspricht. Doch dazu muss man natürlich wissen, welche Bildkarte zu welchem Land gehört, denn nicht zu jedem Feld am Rand gibt es eine Karte ...

Spielverlauf

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und zieht mit seiner Spielfigur **um so viele Felder** im Uhrzeigersinn, wie er Augen **geworfen** hat.

Als Felder gelten die Flaggen und die blauen Lücken (wo es sich nicht um ein Land, sondern um ein Meer oder einen Kontinententeil handelt).

Es sind also **insgesamt 69 Felder** für eine Umrundung – und genau so lange dauert ein Spiel.

Jedesmal wenn ein Spieler auf einem Feld zum Stehen gekommen ist, muss er schauen, ob in der Mitte **eine Karte** liegt, die zu diesem Feld passt. Oft gibt es allerdings keine Karte, weil ja nur 24 Karten aufliegen!