

THINK.

TRAVELLER'S



von Jan de Schaepheleire
*Das rasante Kartenspiel
für Schnellseher und Blitzdenker.*

Ravensburger

Ravensburger Spiele® Nr. 27418 5
Autor: Jan De Schampheleire
Illustration: Hans Kleinsman /ART CONNECTION
Barbara Schork, Andreas Leitner
Design: Springer & Jacoby, Iris Schotten

TRAVELLER'S

**Das rasante Kartenspiel für Schnellseher
und Blitzdenker.**

Inhalt:
64 illustrierte Bildkarten
1 Vorrangkarte
1 Spielanleitung



**Laterales Denktraining
mit TRAVELLER'S!**

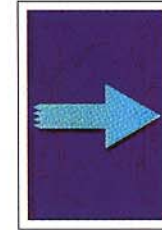
TRAVELLER'S besteht aus einem Satz mit 65 Karten, die sich sehr ähnlich sind. Damit können mehrere Spiele allein oder mit max. sechs Personen gespielt werden. Meist steht das rasche Erkennen von Ähnlichkeiten bzw. das Unterscheiden von Karten im Vordergrund, aber mindestens ebenso wichtig ist logisches Denken und rasches Reagieren. Das fordert die rechte und die linke Gehirnhälfte gleichermaßen und ist ein geradezu ideales, laterales Denktraining.

Vorweg zur Vorrangkarte!

Der Kartensatz besteht aus einer Vorrangkarte und 64 Spielkarten.

Die Vorrangkarte dient einerseits zur Bestimmung des Startspielers und andererseits zur Bestimmung der Reihenfolge der Spieler, denn bei diesem rasanten Kartenspiel soll es schon vorgekommen sein, dass der Überblick verloren ging ...

Allerdings gibt es sicher auch Spielrunden, in denen auf den Einsatz der Vorrangkarte verzichtet werden kann, weil sich die Spieler auch ohne Vorrangkarte einigen können.



Bei Spielbeginn wird die Vorrangkarte verlost um den Startspieler zu ermitteln. Ein beliebiger Spieler nimmt die Vorrangkarte und so viele weitere Spielkarten, dass die gesamte Kartenzahl der Spielerzahl entspricht. Er mischt und verteilt diese Karten. Derjenige Spieler, der die Vorrangkarte erhalten hat, legt sie vor sich ab; die übrigen Spieler legen ihre Karte wieder zurück zum Stapel.

Die Vorrangkarte wandert im Uhrzeigersinn von einem Spieler zum nächsten. Wenn dann zwei oder mehr Teilnehmer gleichzeitig ihre Karte ausspielen wollen, hat der Spieler, der gerade im Besitz der Vorrangkarte ist, den Vorrang, dann folgen im Uhrzeigersinn die anderen.

Die Karten - alle gleich und doch nicht identisch!

Jede der 64 Spielkarten ist eine einmalige Variation von sechs zweifachen Merkmalen.

Die Standardmerkmale sind:

- zwei Landschaften: Toskana oder Provence
- zwei Städte: New York oder Paris
- zwei Transportmittel: Flugzeug oder Bahn
- zwei Ticketvarianten: Museum oder U-Bahn
- zwei Kartenausschnitte: Küste oder Gebirge
- zwei Hintergründe: hell oder dunkel

Eine einzelne Karte unterscheidet sich von den anderen Karten durch max. sechs Merkmale. Zu jeder Karte existiert nur eine Kontrarkarte.

Diese beiden zeigen keinerlei Übereinstimmung.

2 Kontrarkarten



Tipp 1: Für alle Einsteiger

Einsteiger und Ungeübte gewöhnen sich sehr viel leichter an die Kartenmotive und an die verschiedenen Spielvarianten, wenn die Anzahl der Spielkarten auf 32 reduziert wird. Sortieren Sie also zum Beispiel die Karten mit dem helleren Hintergrund aus und spielen Sie lediglich mit den 32 übrigen. Diese Reduzierung ist unter Umständen auch bei Spielen mit nur zwei Spielern angebracht, wenn Sie die Dauer einer Runde verkürzen wollen.

Tipp 2: Sortieren und Kombinieren!

So manchem hat es schon geholfen, die Karten, die er ablegen muss, vorzusortieren: zuerst die Karten mit hellerem Hintergrund, dann die mit dunklem ...

Tipp 3: Offen oder verdeckt?

Sie müssen Ihre Karten nicht in der Hand halten, sondern können sie auch auf den Tisch legen. Es sei denn, sie befürchten, dass es für die Mitspieler von Vorteil ist, Ihre Karten zu sehen und festzustellen, wie viele Karten Sie noch ablegen müssen.

Tipp 4: Solotravels!

Grundsätzlich können Sie jedes Level auch alleine „gegen die Uhr“ spielen. Probieren Sie es einfach einmal aus!

LEVEL 1 (für 2-6 Spieler)

Ziel:

Man muss, so oft man kann, Karten ablegen. Die abgelegten Karten dürfen sich nur in einem beliebigen Merkmal unterscheiden.

Vorbereitung:

- Einigung auf die Anzahl der zu spielenden Runden. Ein Spieler notiert und addiert die Minuspunkte.
- Vorrangkarte verlosen um den Startspieler zu ermitteln.
- Karten gleichmäßig an alle Spieler verteilen (wenn ein nicht teilbarer Rest bleibt, wird er aus dem Spiel genommen).
- Der Spieler mit der Vorrangkarte hält seine Karten dem rechten Nachbarn hin und dieser zieht dann die Startkarte, die in die Tischmitte kommt.

Spielverlauf:

Alle Spieler versuchen schnellstmöglich eine Karte abzulegen, die sich von der offen ausliegenden Karte in nur einem Merkmal unterscheidet. Legt ein Spieler eine passende Karte auf den Stapel, muss er deutlich sagen, in welchem Merkmal sich diese von der ausgelegten Karte unterscheidet (es genügt das Stichwort wie z. B. „Landschaft“, „Stadt“, „Ticket“, „Karte“, „Transport“ oder „Hintergrund“).



Die Vorrangkarte wandert jedes Mal, wenn eine passende Karte abgelegt wurde, im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler - unabhängig davon, wer die passende Karte abgelegt hat.

Wenn zwei Spieler gleichzeitig spielen wollen, darf nur der mit dem höheren Vorrang ablegen. Wenn eine ausgespielte Karte mehr als einen Unterschied aufweist, muss der betreffende Spieler sie zusammen mit der untersten Karte des Stapels zurück auf die Hand nehmen. Wenn keiner eine passende Karte auf der Hand hat, lässt der Spieler mit der Vorrangkarte eine seiner Karten ziehen, auf den Stapel legen und das Spiel geht weiter. Das kann so oft wie notwendig wiederholt werden.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle seine Karten ausgespielt hat. Jeder Mitspieler erhält so viele Minuspunkte, wie er Karten übrig hat.

LEVEL 2 (für 2-6 Spieler)

(in Zusammenarbeit mit Piet Notebaert, Hendrik Cornilly und Ans Loncke)

Ziel:

Man muss, so oft man kann, Karten nebeneinander ablegen, wobei sich jede neu anzulegende Karte durch ein weiteres Merkmal von den bereits liegenden unterscheiden muss.

Vorbereitung:

- Einigung auf die Anzahl der zu spielenden Runden. Ein Spieler notiert und addiert die Minuspunkte in den verschiedenen Runden.
- Vorrangkarte verlosen um den Startspieler zu ermitteln.
- Karten gleichmäßig an alle Spieler verteilen (wenn ein nicht teilbarer Rest bleibt, wird er aus dem Spiel genommen).
- Der Spieler mit der Vorrangkarte hält seine Karten dem rechten Nachbarn hin und dieser zieht dann die Startkarte, die in die Tischmitte kommt.

Spielverlauf:

Alle Spieler versuchen schnellstmöglich eine Karte abzulegen, die sich von der offen ausliegenden Karte in nur einem Merkmal unterscheidet. Sie kann sowohl rechts als auch links angelegt werden. Legt ein Spieler eine passende Karte an, muss er deutlich sagen, in welchem Merkmal sich diese von der ausgelegten Karte unterscheidet (es genügt das Stichwort wie z. B. „Landschaft“, „Stadt“, „Ticket“, „Karte“, „Transport“

oder „Hintergrund“). Nun kann wiederum rechts oder links eine Karte angelegt werden. Allerdings müssen sich die folgenden in einem anderen, weiteren Merkmal von den bereits liegenden unterscheiden.



Eine komplette Reihe besteht also immer aus sieben Karten. Die Vorrangkarte wandert jedes Mal, wenn eine passende Karte abgelegt wurde, im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler - unabhängig davon, wer die passende Karte abgelegt hat. Wenn zwei Spieler gleichzeitig spielen wollen, darf nur der mit dem höheren Vorrang ablegen. Eine vollständige Reihe wird beiseite gelegt. Wenn das Spiel zum Stillstand kommt, weil kein Spieler eine passende Karte hat, wird die unvollständige Reihe abgelegt. Der Spieler mit der Vorrangkarte lässt dann erneut eine seiner Karten ziehen, in die Mitte legen und das Spiel geht weiter. Legt ein Spieler eine falsche Karte ab (also eine mit mehr als einem Unterschied oder einem bereits abgelegten Merkmal), muss der betreffende Spieler sie zurücknehmen. Zusätzlich erhält er von jedem Mitspieler eine Karte.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle seine Karten ausgespielt hat. Jeder Mitspieler erhält so viele Minuspunkte, wie er Karten übrig hat.

LEVEL 3 (für 2-6 Spieler)

Ziel:

Man muss, so oft man kann, Karten auf den vier Stapeln in der Tischmitte ablegen. Die vier obersten Karten dürfen nur ein Merkmal gemeinsam haben.

Vorbereitung:

- Einigung auf die Anzahl der zu spielenden Runden. Ein Spieler notiert und addiert die Minuspunkte in den verschiedenen Runden.
- Vorrangkarte verlosen um den Startspieler zu ermitteln.
- Der Startspieler legt vier Karten, die ein gemeinsames Merkmal haben, in die Tischmitte. Die übrigen 60 Karten werden gleichmäßig an alle Spieler verteilt (wenn ein nicht teilbarer Rest bleibt, wird er aus dem Spiel genommen).

Spielverlauf:

Alle Spieler versuchen schnellstmöglich eine Karte so abzulegen, dass die vier obersten Karten ein neues gemeinsames Merkmal haben. Legt ein Spieler eine passende Karte auf einen Stapel, muss er deutlich sagen, welches Merkmal die Karten verbindet (es genügt das Stichwort wie z. B. „Landschaft“, „Stadt“, „Ticket“, „Karte“, „Transport“ oder „Hintergrund“).



Die Vorrangkarte wandert jedes Mal, wenn eine passende Karte abgelegt wurde, im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler - unabhängig davon, wer die passende Karte abgelegt hat. Wenn zwei Spieler gleichzeitig spielen wollen, darf nur der mit dem höheren Vorrang ablegen.

Hat ein Spieler eine falsche Karte abgelegt, dann muss er den kompletten darunter liegenden Stapel zu sich nehmen, mit Ausnahme der letzten korrekt abgelegten Karte.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle seine Karten ausgespielt hat. Man erhält so viele Strafpunkte, wie man Karten übrig hat.

LEVEL 4 (für 2-6 Spieler)

Ziel:

Man verwendet seine eigenen Karten und die im Pool, um möglichst viele Paare von Kontrakarten zu sammeln und abzulegen.

Vorbereitung:

- Einigung auf die Anzahl der zu spielenden Runden. Ein Spieler notiert und addiert die Pluspunkte in den verschiedenen Runden.
- Vorrangkarte verlosen um den Startspieler zu ermitteln.
- Der Startspieler zieht vier beliebige Karten und legt diese in die Tischmitte. Sie bilden den Pool. Die übrigen 60 Karten werden gleichmäßig an alle Spieler verteilt (wenn ein nicht teilbarer Rest bleibt, wird er aus dem Spiel genommen).

Spielverlauf:

Alle Spieler versuchen mithilfe der Karten, die sie auf der Hand haben, und denen im Pool, Kontrakarten (siehe Seite 4) zu finden und diese abzulegen. Wer ein passendes Paar gefunden hat, ruft „Kontra!“ und zeigt das Kartenpaar den anderen Mitspielern. Ist die Angabe richtig, dann legt jeder Mitspieler eine Handkarte in den Pool. Wenn zwei Spieler gleichzeitig „Kontra“ rufen, darf derjenige mit dem höheren Vorrang sein Paar ausspielen.



Legt ein Spieler ein falsches Paar aus, dann wandern die beiden Karten automatisch in den Pool. Zusätzlich muss der Spieler für das falsche Paar eines seiner bereits gesammelten Kartenpaare aus dem Spiel nehmen. Diese zählen dann am Ende nicht als Bonuspunkte mit.

Am Ende des Spiels werden alle gesammelten Paare überprüft. Falsche Paare werden aussortiert und der entsprechende Spieler muss ein weiteres der bereits gesammelten Paare aus dem Spiel nehmen (siehe oben).

Spielende:

Das Spiel endet, wenn keine weiteren Paare aus Kontrakarten mehr gebildet werden können. Ein Spieler notiert die Anzahl der gefundenen Kartenpaare als Bonuspunkte.

SONDERREGEL FÜR ZWEI SPIELER

Der einzige Unterschied ist: Jedes Mal wenn man ein Paar bildet, muss der Mitspieler *zwei* Handkarten in den Pool legen.



LEVEL 5 (für 2-4 Spieler)

Ziel:

Jeder versucht möglichst viele Kartenpaare aus den Poolkarten und seinen Handkarten zu bilden.

Vorbereitung:

- Einigung auf die Anzahl der zu spielenden Runden. Ein Spieler addiert und notiert die Pluspunkte in den verschiedenen Runden.
- Vorrangkarte verlosen um den Startspieler zu ermitteln.
- Vier Karten ziehen und in die Tischmitte legen. Sie bilden den Pool.
- Jeder Spieler erhält drei Karten. Die übrigen bilden den Vorrat.

Spielverlauf:

Alle Spieler suchen gleichzeitig im Pool nach Karten, die sich von den einzelnen Handkarten in nur einem Merkmal unterscheiden, um möglichst viele Kartenpaare zu bilden. Findet(n) sich keine passende(n) Karte(n) im Pool, werden die übrig gebliebenen Handkarten in den Pool gelegt. Jetzt nimmt jeder Spieler drei neue Handkarten aus dem Vorrat auf und die Suche beginnt erneut.

Spielende:

Können keine weiteren Paare mehr gebildet werden, erhält man die Anzahl Punkte entsprechend der abgelegten Kartenpaare.

SOLOLEVEL (für 1 Spieler)

Ziel:

Der Spieler versucht Karten so abzulegen, dass sie sich in nur einem, beliebigen Merkmal unterscheiden. Dabei sollte er möglichst wenige Kartenstapel bilden.

Vorbereitung:

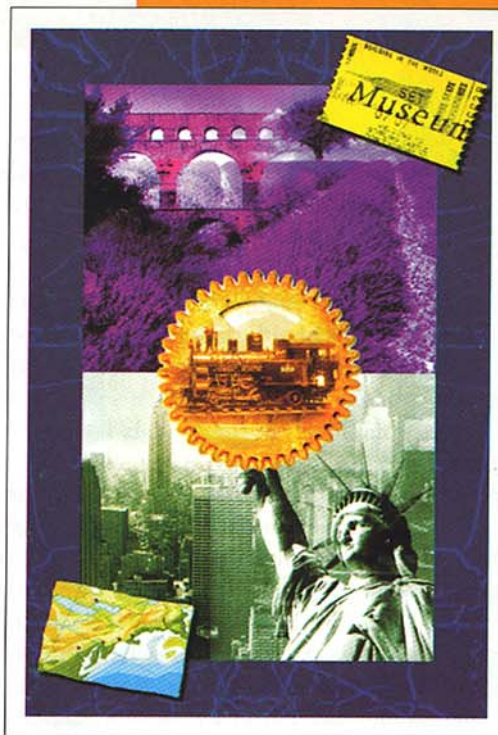
Die 64 Karten mischen und eine Karte offen vor sich ablegen. Die übrigen Karten als Stapel auf die Hand nehmen.

Spielverlauf:

Unterscheidet sich die oberste Handkarte in genau einem Merkmal von der bereits ausgelegten, kann der Spieler sie direkt auf dieser ablegen. Ist dieses Kriterium nicht erfüllt, wird sie *neben* der bereits ausgelegten Karte abgelegt. Dann kann er die nächste Handkarte bei entsprechender Gemeinsamkeit auf einer der beiden Karten ablegen. Passt sie nicht, startet er einen dritten Stapel.

Spielende:

Sind alle Handkarten abgelegt, wird die Anzahl der benötigten Kartenstapel gezählt. Bei weniger als 16 Stapeln ist das Ergebnis optimal! Bei mehr als 24 Stapeln wurde sicherlich die ein oder andere Ablegemöglichkeit übersehen.



Haben Sie Anregungen? Wollen Sie mehr zu THINK erfahren? Dann besuchen Sie uns im Internet unter www.think-online.de.

© 1998 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860 • D-88188 Ravensburg

Ravensburger

27882R