

# Weltreise

Zum Spiel gehört: 1 Spielplan, 1 Würfel, Städtekärtchen, Telegrammkärtchen, ferner 6 Steine und 6 Fähnchen in sechs verschiedenen Farben.

Ravensburger Spiele Nr. 11.005

## SPIELREGEL

Der gewählte Spielleiter, der den Gang des Spieles genau zu überwachen hat, übergibt zunächst jedem Mitspieler einen Stein und ein Fähnchen gleicher Farbe. Sodann legt er die Städtekärtchen nebeneinander in fünf Häufchen, getrennt nach den Farben der fünf Erdteile, verdeckt vor sich hin. Ein durch das Los bestimmter Spieler erhält nun von dem ersten Häufchen ein Kärtchen, der nächste von dem zweiten Häufchen eines usw. Sind es sechs Spieler, so erhält der sechste wieder ein Kärtchen vom ersten Häufchen.

Jetzt weiß jeder, von welcher Stadt aus er seine Weltreise zu beginnen und nach welcher er auch wieder zurückzukehren hat. Auf die betreffende Stadt steckt er sein Fähnchen. Über welche Orte ihn aber seine Reise führen wird, erfährt er durch weitere Kärtchen, welche ihm der Spielleiter übergibt mit der Maßgabe, daß schließlich jeder Spieler von jeder Farbe ein Kärtchen besitzt, insgesamt also 5. (Natürlich kann man nach vorheriger Vereinbarung auch mehr Kärtchen bestimmen, je nach der gewollten Dauer des Spiels. In diesem Fall übergibt der Spielleiter der Reihe nach von jedem Häufchen eben ein oder mehrere Kärtchen zusätzlich an die Mitspieler, stets in verschiedenen Farben.) Der Geschicklichkeit des einzelnen Spielers bleibt es nun vorbehalten, sich den kürzesten Reiseweg zu wählen, denn die Reihenfolge, in der die Orte zu besuchen sind, kann er selbst bestimmen. Wer zuerst wieder zu Hause ist, hat gewonnen.

Der Reihe nach hat jeder Spieler einen Wurf. Er muß seinen Stein um so viele Orte weiterbewegen, als er Augen geworfen hat. Kommt er dabei auf oder über einen Ort, den er zu besuchen hat, so liefert er das betreffende Kärtchen an den Spielleiter ab, welcher diese abgelieferten Kärtchen beiseite legt, also nicht zu den aufgestapelten Häufchen, so daß bei weiteren Partien immer neue Orte aufgesucht werden müssen. So gestaltet sich jedes Spiel anders und bei jedem Spiel lernt man mehr.

Man kann nach allen Richtungen ziehen, nur nicht unmittelbar hin und zurück. So werden an zu besuchenden Endstationen wohl manchmal Punkte verloren gehen. Weder über fremde noch eigene Fähnchen und Steine darf man ohne weiteres hinweg. Man muß vorher Halt machen und kann die Reise erst beim nächsten Zug fortsetzen, wobei zu beachten ist, daß auf einem und demselben Ort niemals zwei Figuren zu gleicher Zeit stehen dürfen.

Um das Auffinden zu erleichtern, sind diejenigen Städte, von welchen Kärtchen vorhanden sind, mit einem roten Punkt gekennzeichnet. Die grünen Linien stellen die Eisenbahnverbindungen, die roten Linien die Flugzeugstrecken und die weißen Linien die Schiffswege dar.

Man kann mit einem Wurf nur jeweils mit einem Beförderungsmittel reisen, jedoch ist es gestattet, an Flugplätzen und Hafenstädten abzubrechen, um beim nächsten Wurf das günstigere Fahrzeug zu benützen. Bei Dampferfahrten (weiße Linien) gilt die geworfene Augenzahl jeweils nur einen Linienpunkt. Wer zuerst wieder zu Hause angekommen ist und damit sein letztes Kärtchen abgeliefert hat, ist Gewinner.

Man kann das Spiel dadurch noch spannender und abwechslungsreicher gestalten, daß man die dem Spiel beiliegenden kleinen „Telegramme“ verwendet: Reiseleiter und Spieler passen auf, wer im Verlauf des Spiels eine 6 würfelt. Sobald ein Spieler seine dritte 6 würfelt, erhält er vom Reiseleiter das oberste der verdeckt liegenden Telegrammkärtchen. Den daraufstehenden Befehl muß der Spieler unverzüglich ausführen.

Neben diesem Spiel erscheinen im Otto Maier Verlag noch folgende Reisespiele: „Bodenseereise“ Nr. 11.001, „Reise durch die Schweiz“ Nr. 11.003, „Europa-reise“ Nr. 11.004, „Deutschlandreise“ Nr. 11.007.

