

Reise durch die Schweiz

2 - 6 Personen; 99 Städtekartchen, 6 Figuren, 6 Fähnchen, 1 Würfel.

Einfache Spielregel:

Auf dem Plan sind Straßen in weißer und in schwarzer Farbe eingezeichnet. Bei dieser Spielregel darf man nur auf den weißen Straßen fahren, Ausgangspunkt ist Zürich. Von hier aus folgen alle Spieler der weißen Straße, die durch die ganze Schweiz und wieder zurück nach Zürich führt. Die Fähnchen und die Städtekartchen werden dabei nicht verwendet. An dem Spiel können bis zu 6 Personen teilnehmen. Jeder Spieler erhält eine Spielfigur. Wer eine 6 würfelt, darf in Zürich abfahren. Es bleibt den Reisenden überlassen, ihre Rundreise in Richtung Winterthur - Schaffhausen, oder Baden - Brugg zu beginnen. Man darf soviele Orte weiterfahren, als Augen auf den Würfeln sind. Wer im Verlauf des Spieles eine 6 würfelt, darf nochmals würfeln. Wer dreimal hintereinander 6 würfelt, muß zum Ausgangspunkt zurückkehren.

Schwarze und rote Städtepunkte: Auf den schwarzen Städtepunkten dürfen 2 oder mehrere Spielfiguren stehen bleiben. Auch dürfen Figuren, die auf schwarzen Punkten stehen, von den anderen Spielern jederzeit überholt werden. Auf den roten Punkten dagegen darf immer nur *ein* Spieler stehen bleiben. Auch darf ein Spieler, der auf einem roten Punkt steht, von den anderen Spielern nicht überholt werden. Es muß gewartet werden, bis der rote Punkt wieder frei ist.

Sieger ist, wer nach dieser Rundreise wieder zuerst in Zürich eintrifft.

Schwierigere Spielregel:

Hier können sämtliche Straßen ohne Rücksicht auf ihre Farbe in jeder Richtung befahren werden. Ebenso haben die schwarzen und roten Städtepunkte dieselbe Bedeutung. Es können bis zu 6 Personen an diesem Spiel teilnehmen. Der gewählte Reiseleiter, welcher den Gang des Spieles genau zu überwachen hat, verteilt an jeden Mitspieler eine Figur und ein Fähnchen gleicher Farbe. Aus den gut gemischten Städtekartchen läßt er jeden ein Stück nehmen. Der darauf vermerkte Ortsname stellt den Ausgangs- und Endpunkt der Reise für jeden einzelnen dar und er wird auf dem Plan mit dem Fähnchen gekennzeichnet.

Über welche Orte diese Reise führen wird, erfährt er durch Ziehen von 4 weiteren Kärtchen. Es können auch mehr Kärtchen verteilt werden, wenn das Spiel länger dauern soll. Der Geschicklichkeit jedes Spielers bleibt es nun überlassen, sich den kürzesten Reiseweg zu wählen, denn die Reihenfolge der zu besuchenden Orte kann er selbst bestimmen. Wer zuerst wieder zu Hause ist, hat gewonnen. — Der Reihe nach hat jeder Spieler einen Wurf. Er muß seine Figur um soviele 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 Reiseleiter ab. Man kann nach allen Richtungen ziehen, nur nicht unmittelbar hin und zurück. Weder über fremde noch eigene Fähnchen und Figuren darf man ohne weiteres hinweg. Man muß auf der vorhergehenden Station Halt machen und kann die Reise erst beim nächsten Wurf fortsetzen, wobei zu beachten ist, daß auf einem Ort niemals zwei Figuren zu gleicher Zeit stehen dürfen. Der Reiseleiter legt sämtliche bei einem Spiel verwendeten Kärtchen beiseite, so daß bei den weiteren Partien immer neue Orte aufgesucht werden müssen. So gestaltet sich jedes Spiel anders. Die Namen der Städte auf den Städtekartchen sind *fett gedruckt*. Darunter (in Klammern gesetzt) steht der Name des Kantons, in dem die Stadt liegt. Die Buchstaben darunter (z. B. ZH) sind Abkürzungen der Kantonsnamen, wie sie auf den Autonummern der Schweiz stehen. Und nun: Frohe Fahrt durch's Schweizerland!

Wer die Lage der großen Städte in anderen Ländern und Erdteilen kennenlernen will, greife zu den im gleichen Verlag erschienenen Spielen „Deutschlandreise“ (Nr. 11.007), „Europareise“ (Nr. 11.004) und „Weltreise“ (Nr. 11.005).