

wissen.de



WELTREISE

Spielend die Welt entdecken!



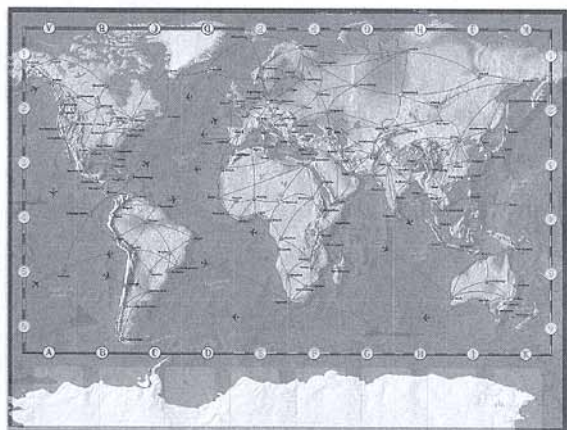
Ravensburger

WELTREISE

Ravensburger Spiele® Nr. 26 332 5
© 2003 Ravensburger Spieleverlag
Spielidee: Jochen Zeiss
Design/Illustration: schelenz.design
für 2-6 Spieler ab 8 Jahren

Inhalt

- 1 Spielplan
- 173 Städtekarten
- 18 Aktionskarten (davon je 6 x Einladung, Besuch und Kartentausch)
- 18 Flugtickets
- 6 Spielfiguren
- 15 Markierungsfähnchen
- 1 Würfel



Ziel des Spieles

Die Spieler befinden sich auf einer spannenden Reise um die ganze Welt. Zufällig verteilte Städtekarten bestimmen eine stets neue, für jeden Spieler unterschiedliche Reiseroute. Darüber hinaus locken weitere Städte als Zusatzziele. Sobald ein Spieler alle Städte seiner Reiseroute besucht hat und wieder zurück an seinen Ausgangsort gereist ist, ist das Spiel beendet. Es gewinnt derjenige, der am Ende des Spiels die meisten Punkte hat.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und ein Fähnchen in der Farbe seiner Wahl. Die Aktionskarten werden gut gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt. Die Flugtickets werden ebenfalls neben dem Spielplan bereitgelegt.

Die Städtekarten werden nach den Farben rot, grün und orange sortiert und die drei Stapel **getrennt** gemischt. Dann zieht jeder Spieler **eine Städtekarte** und zwar der erste Spieler eine rote, der zweite eine grüne, der dritte Spieler eine orange, der vierte Spieler wieder eine rote usw. Die gezogene Karte zeigt jedem Spieler seinen Ausgangs- und Zielort. Zur besseren Übersicht markiert jeder Spieler diesen Ort mit seinem Fähnchen.

Nun zieht jeder Spieler **weitere 8 Städtekarten**, sodass er **insgesamt 9 Karten** besitzt. Die Karten sind dabei so zu ziehen, dass jeder Spieler einschließlich der Karte seines Ausgangsortes 3 rote, 3 grüne und 3 orange Städtekarten hat. Diese 9 Städtekarten sind die **Pflichtreiseziele**, die die Spieler während ihrer Weltreise besuchen müssen. Sie werden verdeckt auf der Hand gehalten.

Zuletzt werden die für alle Spieler **freien Reiseziele** festgelegt. Dazu werden je 3 rote, 3 grüne und 3 orange Städtekarten gezogen und auf dem Südpol des Spielplanes offen ausgelegt. Diese 9 Städte werden dann auf dem Spielplan mit den grauen Fähnchen markiert.

Damit man die Städte leichter auf dem Spielplan findet, sind auf den Städtekarten verschiedene Informationen angegeben. Der Farbbalken auf der Karte stimmt mit den Farben der Buchstaben am Spielplanrand überein. Die Lage der Städte ergibt sich durch die auf den Karten angegebenen Koordinaten, die aus einem Buchstaben und einer Ziffer bestehen. Die Buchstaben befinden sich auch am oberen und unteren Rand des Spielplanes und die Ziffern am linken und rechten Spielplanrand. Die Stadt lässt sich somit einem durch die weißen Linien auf dem Spielplan eingegrenzten Bereich zuordnen.

Städtekarte, Spielplan mit Koordinatensystem



Spielverlauf

Der jüngste Spieler startet die Weltreise. Anschließend wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Wer an der Reihe ist, führt **eine** der beiden folgenden Aktionen aus:

- Würfeln und Ziehen **oder**
- Aktionskarte ausspielen

Würfeln und Ziehen

Von seinem Ausgangsort muss jeder Spieler nun in beliebiger Reihenfolge **alle 8 gezogenen Städte besuchen** und anschließend zu seinem Ausgangsort zurückkehren. Dazu würfelt er zu Beginn seines Zuges und bewegt seine Spielfigur entsprechend der gewürfelten Zahl. Das Markierungsfähnchen seiner Farbe bleibt auf dem Heimatort stehen.

Die Städte auf dem Spielplan sind durch **zwei verschiedene Arten von Reisewegen** verbunden. Auf den durchgehend roten Linien können die Spieler entsprechend der gewürfelten Zahl ziehen. Von einer Stadt zur nächsten wird dabei ein Würfelpunkt benötigt.

Die mit einem Flugzeug gekennzeichneten gepunkteten roten Linien stellen dagegen Fluglinien dar, die weiter entfernte Ziele miteinander verbinden. Möchten die Spieler auf diesen Fluglinien reisen, benötigen sie **Flugtickets** (siehe Abschnitt Flugtickets). Um die Fluglinien zu benutzen, würfelt der Spieler zu Beginn seines Zuges und bewegt seine Figur entsprechend der gewürfelten Zahl. Auch bei den Fluglinien wird von einer Stadt zur nächsten ein Würfelpunkt benötigt. Für jede gepunktete rote Linie, über die der Spieler dabei zieht, muss er zusätzlich ein Flugticket abgeben. Nach dem Benutzen der Fluglinie kann der Spieler die restlichen Würfelpunkte dazu verwenden, auf den durchgehend roten Linien weiter zu reisen.

Beispiel:

Die Spielfigur von Katja steht zu Beginn ihres Zuges auf der Stadt Brasilia (CS). Sie würfelt eine 5 und zieht nach Rio de Janeiro. Da sie jetzt nach Kapstadt weiterreisen möchte, gibt sie eines ihrer Flugtickets ab und benutzt die Fluglinie nach Kapstadt. Anschließend reist sie entlang der Fluglinie weiter nach Adelaide und gibt dafür ein weiteres Flugticket ab. Da sie jetzt noch 2 Würfelpunkte zur Verfügung hat, kann sie über Sydney weiter nach Brisbane ziehen.

Kommt ein Spieler während seines Zuges auf oder durch eine Stadt, die er laut seiner Handkarten besuchen soll, so legt er die entsprechende Städtekarte aus seiner Hand offen vor sich ab. Es ist dabei nicht erforderlich,

dass der Spieler seinen Zug auf der besuchten Stadt beendet. Er kann nach Ablegen der Städtekarte noch verbleibende Würfelpunkte zum Weiterziehen nutzen. Pro Zug dürfen mehrere Ziele erreicht und die entsprechenden Karten abgelegt werden. **Jede abgelegte Städtekarte zählt am Spielende einen Punkt.**

Zieht ein Spieler auf oder über ein **freies Reiseziel** (mit grauen Fähnchen markierte Städte), kann er sich die entsprechende Städtekarte vom Südpol des Spielplanes nehmen und diese offen vor sich ablegen. Auch diese Städtekarte ist bei Spielende einen Punkt wert. Das graue Fähnchen wird vom Spielplan entfernt.

Beim Würfeln und Ziehen gilt grundsätzlich:

- Alle gewürfelten Punkte werden auch gezogen (Ausnahme: Erreichen des Zielortes bei Spielende).
- Ziehen entlang der Linien ist in alle Richtungen erlaubt.
- Ein Richtungswechsel innerhalb eines Zuges, vor und unmittelbar zurück, ist **nicht** gestattet.
- Die Spielfiguren der Mitspieler dürfen passiert werden.
- Auf einer Stadt dürfen mehrere Spielfiguren stehen.

Flugtickets

Flugtickets, die benötigt werden um die gepunkteten roten Fluglinien zu benutzen, erhalten die Spieler, wenn sie mit ihrer Spielfigur über eine der 7 mit einem weißen Punkt markierten **Sonderstädte** ziehen. In diesen Städten befinden sich spezielle Reisebüros, die dem jeweiligen Spieler ein Flugticket ausstellen, sobald er an einer dieser 7 Städte vorbeikommt. Dabei ist es ausreichend, wenn der Spieler während seines Zuges die Sonderstadt überquert. Er muss seinen Zug dort **nicht** beenden. Jeder Spieler darf **maximal 3 Flugtickets** besitzen. Diese legt er offen vor sich ab. Hat er bereits 3 Flugtickets vor sich ausliegen, darf er bei erneutem Überqueren einer Sonderstadt kein Flugticket mehr aufnehmen.

Aktionskarten

Würfelt ein Spieler eine 1, darf er zusätzlich zu seinem Zug eine Aktionskarte vom verdeckten Aufnahmestapel neben dem Spielplan nehmen. Diese nimmt er auf die Hand, ohne sie seinen Mitspielern zu zeigen. Jeder Spieler darf **nicht mehr als 3 Aktionskarten** besitzen. Hat er diese bereits auf der Hand, darf er beim erneuten Würfeln einer 1 eine Aktionskarte vom Aktionskartenstapel ziehen und diese gegen eine der Aktionskarten austauschen, die er bereits auf der Hand hält. Die ausgetauschte Aktionskarte legt er zurück unter den Aktionskartenstapel.



Flugticket, weiß markierte Sonderstadt



Einladungskarte

Möchte ein Spieler bei seinem Zug eine Aktionskarte ausspielen, zeigt er sie zunächst offen den Mitspielern und legt sie dann unter den Aktionskartenstapel zurück. Anschließend führt er die entsprechende Aktion aus.

Einladung:

Mit Hilfe der Einladungskarte kann die geplante Reiseroute eines Mitspielers unterbrochen werden. Spielt ein Spieler diese Karte aus, so kann er die Spielfigur eines von ihm ausgewählten Mitspielers zu sich „einladen“, sie also auf die gleiche Stadt setzen, auf der er sich gerade befindet. Der eingeladene Spieler zieht, wenn er wieder an der Reihe ist, von dieser Stadt aus normal weiter. Hat er zufällig die Städtekarte dieser Stadt, so kann er sie sofort ablegen.



Besuchskarte

Besuch:

Spielt ein Spieler diese Karte aus, darf er seine Spielfigur auf eine Stadt setzen, auf der sich gerade die Spielfigur eines Mitspielers befindet. Ist der Spieler das nächste Mal am Zug, reist er von dieser Stadt weiter.

Kartentausch:

Die Aktionskarte „Kartentausch“ ermöglicht es einem Spieler eine seiner Städtekarten mit einer Karte der gleichen Farbe auszutauschen. Dazu wählt er eine seiner Handkarten aus und legt diese zurück unter den Städtekartenstapel mit der gleichen Farbmarkierung. Anschließend zieht er von diesem Stapel die obersten 3 Karten. Diese schaut er sich an, wählt die für seine Reiseroute günstigste Stadt aus und nimmt diese Karte auf die Hand. Die ausgewählte Stadt ist nun ein neues Pflichtreiseziel, das der Spieler auf seiner Reise besuchen muss. Die beiden nicht gewählten Karten legt er ebenfalls zurück unter den Städtekartenstapel. Gefällt dem Spieler keine der 3 gezogenen Städtekarten, muss er keine Karte austauschen. In diesem Fall verfällt die Aktionskarte.



Tauschkarte

Spielende

Hat ein Spieler, bis auf seinen Ausgangsort, alle seine Pflichtreiseziele erreicht und die entsprechenden Karten offen vor sich abgelegt, macht er sich auf den Weg zu seinem Ausgangs- und Zielort. Jetzt dürfen zum Erreichen des Ziels überzählige Würfelpunkte verfallen. Wer als erster an seinem Ausgangsort angekommen ist, beendet das Spiel. Er legt die entsprechende Städtekarte als letzte Karte zu den anderen vor sich ab.

Nun zählen alle Spieler die vor sich liegenden Städtekarten, gleichgültig, ob es sich dabei um eine Pflichtstadt oder um eine freies Reiseziel handelt. **Jede abgelegte Städtekarte zählt in der Endabrechnung einen Punkt.** Jede Städtekarte, die ein Spieler bei Spielende noch auf der Hand

hält, zählt einen Minuspunkt. **Wer nun insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.**

Haben mehrere Spieler die gleiche Punktzahl, gewinnt von diesen Spielern derjenige, der das Spiel beendet hat. Hat keiner der Spieler mit Punkte-mehrheit das Spiel beendet, teilen sich diese den Sieg.

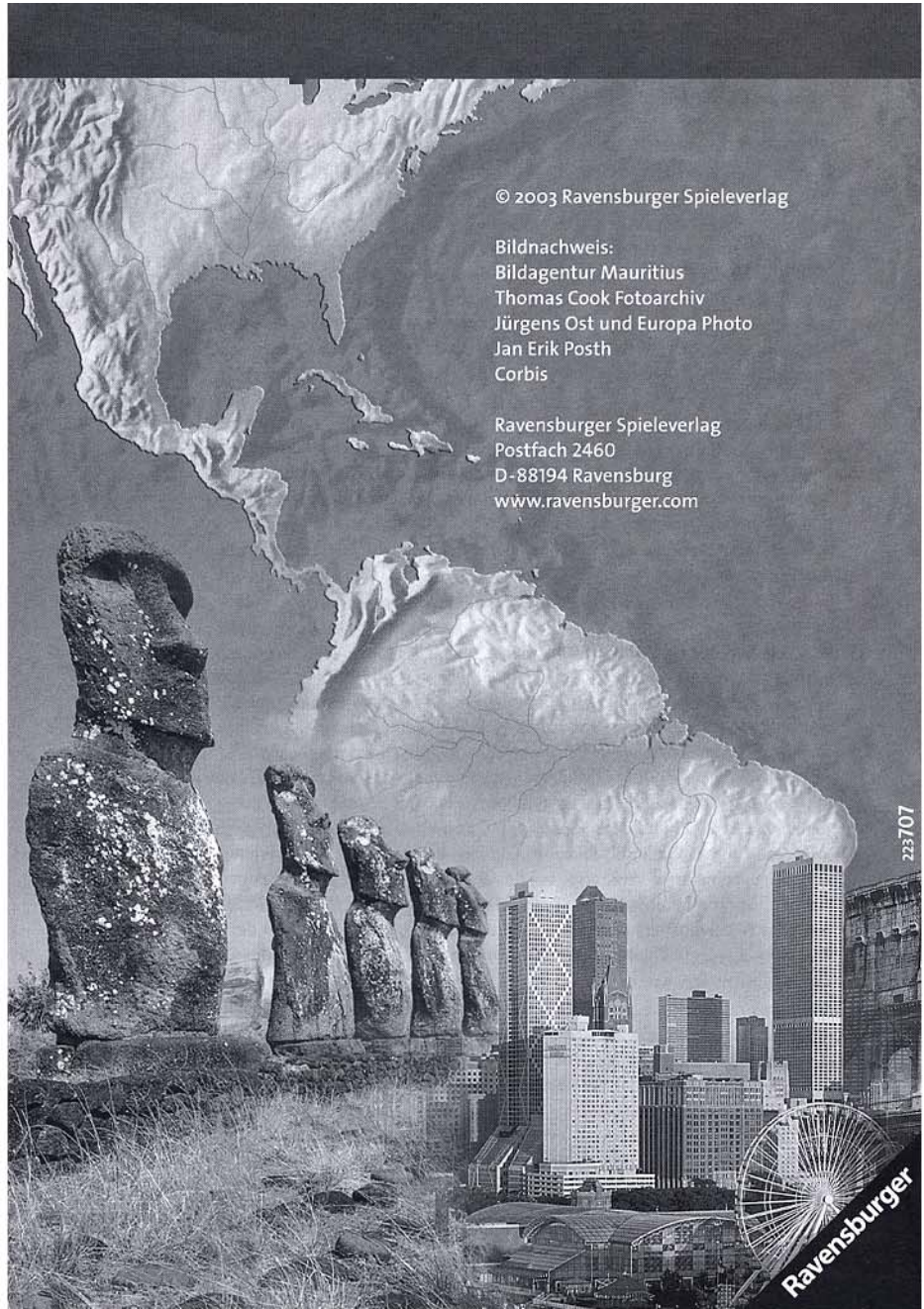
Spielhinweise

Um den Lerneffekt während des Spieles zu erhöhen, sollte jeder Spieler vor dem Ablegen einer Städtekarte, den auf der Rückseite der Karten angegebenen Informationstext laut vorlesen.

Sollten Sie ein kürzeres Spiel bevorzugen, oder mit kleineren Kindern spielen, kann zu Beginn des Spieles die Anzahl der Pflichtreiseziele auf 6 begrenzt werden. Jeder Spieler wählt, wie beschrieben, eine Städtekarte als Ausgangs- und Zielort und zieht anschließend 5 weitere Karten. Einschließlich der Karte des Ausgangsortes muss jeder Spieler nun jeweils 2 rote, grüne und orange Städtekarten besitzen. Die Anzahl der freien Reiseziele wird beibehalten.

Wer war eigentlich Thomas Cook?

Zu einer Zeit, in der das Reisen Abenteurern und Pionieren vorbehalten war und noch niemand von Tourismus sprach, begann Thomas Cook 1841 erste Pauschalreisen innerhalb Englands anzubieten. Er hatte großen Erfolg mit dieser neuen Form des Reisens und so organisierte er im Laufe der Jahre Europa-Rundreisen, Fahrten nach Amerika sowie Kreuzfahrten zu Zielen wie dem Nil und dem Suez-Kanal. Gemeinsam mit seinem Sohn gründete Thomas Cook Reisebüros in London, Brüssel, Köln, Paris, Wien und Kairo. Seine erste Weltreise, bei der 40.000 Kilometer zurückgelegt wurden, begann im September 1872 und dauerte 222 Tage. Mit der Einführung des Hotelvouchers und von Reisekreditbriefen, einem Vorläufer der Reiseschecks, legte Thomas Cook den Grundstein für wichtige Elemente des modernen Tourismus.



© 2003 Ravensburger Spieleverlag

Bildnachweis:
Bildagentur Mauritius
Thomas Cook Fotoarchiv
Jürgens Ost und Europa Photo
Jan Erik Posth
Corbis

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

223707

Ravensburger