

# WELTENBUMMLER

von Drakes, Jarvis, Walsh. Gluck



Spielanleitung

**HEXAGAMES®**

### Spielmaterial

Spielplan,  
6 Spielfiguren in 6 Farben,  
70 Job-Steine in 10 Farben mit den Werten von 1 - 6,  
36 Karten,  
Spielregel,  
Stift,  
Block

### Spielbeschreibung

Einmal um die ganze Welt...! Schön wär's, wenn nur das Problem mit dem nötigen Kleingeld nicht wäre. Da hilft nur eins: das Unternehmen „Weltreise“ muß mit dem einen oder anderen Job unterwegs finanziert werden. Jobs gibt's solche und solche. Chauffeur bei einem Ölscheich bringt natürlich mehr als Bananen pflücken in Panama. Aber egal, Hauptsache man kommt hin nach New York, und auf die gleiche Art wieder zurück. Und... nicht der Erste muß auch der Beste sein.

### Spielziel

Ziel ist es, sich einmal von Frankfurt nach New York und wieder zurück „durch-zu-jobben“. („Jobben“ - von „Job“ = kurzes Beschäftigungsverhältnis zum Beheben von Blutleere im Geldbeutel).

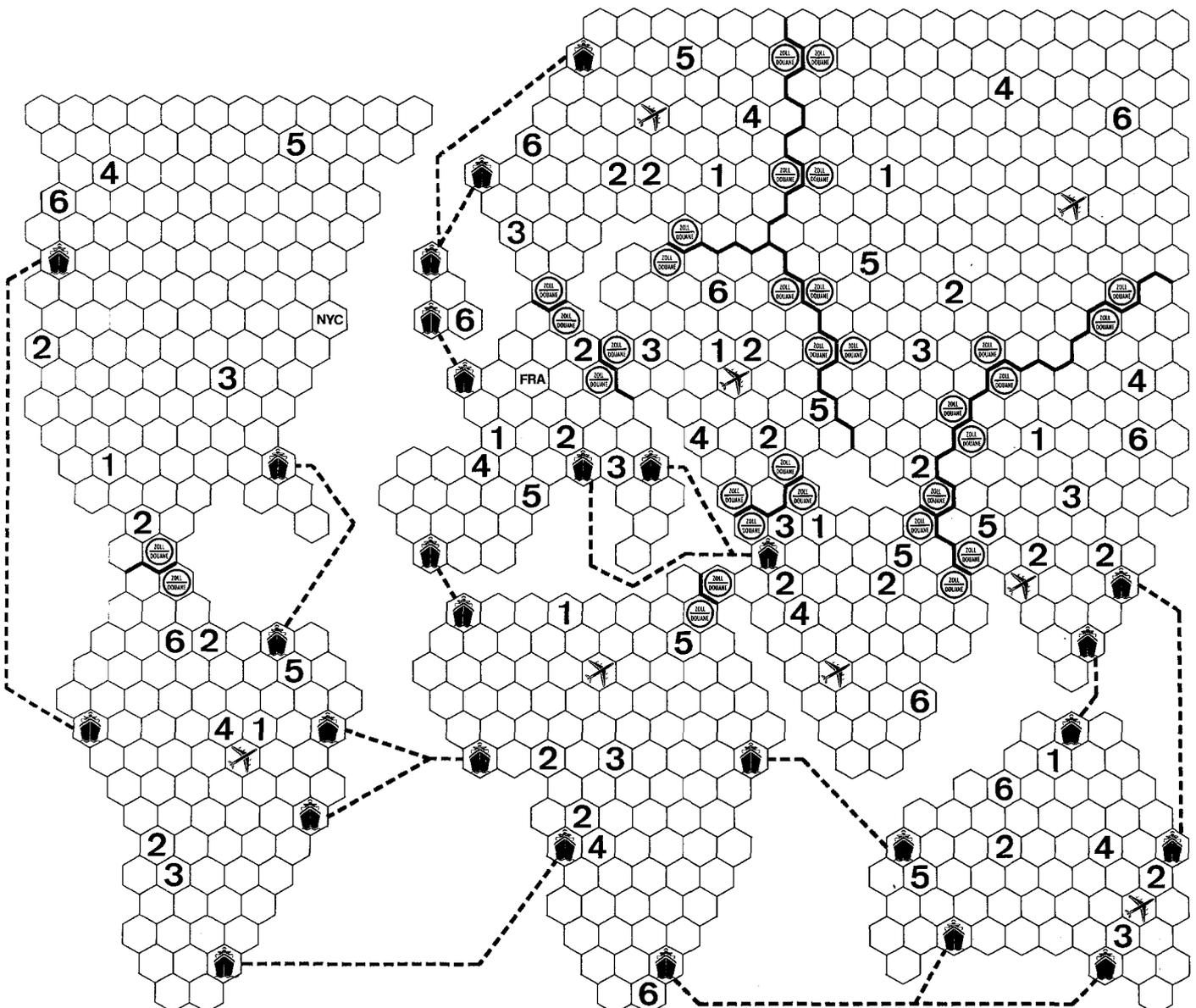
Man gewinnt das Spiel, indem man auf seiner Weltreise die meisten Punkte anhäuft. Dabei ist es nicht unbedingt erforderlich der Erste in New York zu sein oder das Ziel Frankfurt als erster zu erreichen.

Punkte erhält man, nach der Reihenfolge der Ankunft in New York und Frankfurt. Man erhält sie aber auch durch die mehr oder weniger einträglichen „Jobs“ die man unterwegs ergattert.

### Der Spielplan

Der Spielplan zeigt eine leicht stilisierte Weltkarte. Diese ist in **10 große Gebiete** eingeteilt. Jedes Gebiet weist 7 Orte aus (siehe Abbildung).

Die 10 Gebiete:	Farbe der Städte + Job-Steine:
1. Nord-Amerika,	blau
2. Süd-Amerika,	orange
3. Afrika,	braun
4. Australien,	beige
5. Ferner Osten,	grün
6. Naher Osten,	pink
7. Asien,	rot
8. Nord-Europa,	lila
9. Ost-Europa,	gelb
10. West-Europa.	grau



### Spielvorbereitung

Die Karten werden gemischt und ein beliebiger Geber teilt jedem Mitspieler 6 Karten aus. Verbleibende Karten werden beiseite gelegt. Die Job-Steine werden, entsprechend der Anzahl der Spieler, ihrem Wert und ihrer Farbe, auf dem Spielplan plaziert.

Die Spielfiguren werden verlost. Der Spieler mit der roten Spielfigur beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

### Aufstellen der Job-Steine

Entsprechend der Anzahl der Spieler werden Orte mit einem Job-Stein gleichen Wertes und Farbe besetzt. Es gibt Werte zwischen „1“ und „6“. Die „2“ kommt zweimal vor.

Die Anzahl der Job-Steine, die auf den Spielplan gelegt werden, ändert sich je nach Anzahl der Spieler, wie folgt:

**Sechs Spieler:** Alle sieben Job-Steine in jedem Gebiet.

**Fünf Spieler:** Sechs Job-Steine in jedem Gebiet ohne die 6.

**Vier Spieler:** Fünf Job-Steine in jedem Gebiet ohne die 3&6.

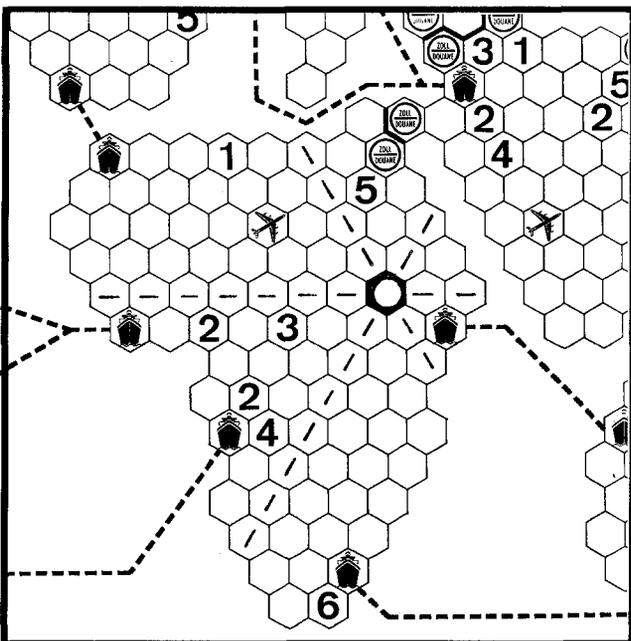
**Drei Spieler:** Vier Job-Steine in jedem Gebiet ohne die 1,3&6.

Die nicht benötigten Job-Steine können in die Spiel-schachtel zurück.

### Die Karten

Diese Karten haben einen positiven Einfluß auf den Ausspielenden oder machen den Mitspielern das Leben schwer, wenn diese Karten ausgespielt werden. Ein Spieler kann immer nur eine Karte in einer Runde ausspielen. Ausgespielte Karten kommen auf einen Ablagestapel. Nach dem Erreichen von New York erhält jeder Spieler zwei weitere Karten. Die Restkarten und der Ablage-Stapel werden dazu neu gemischt und bei Bedarf ausgegeben.

### Zugregeln



Die zehn Gebiete sind mit einem Sechseckraster überzogen. Wenn ein Spieler am Zug ist, kann er seine Spielfigur gradlinig in eine der 6 Richtungen ziehen, die von dem Sechseck ausgehen, auf dem seine Spielfigur steht. **Innerhalb eines Gebietes** kann sich eine Spielfigur **beliebig weit**, gradlinig ohne abzuknicken, bewegen.

Dabei ist folgendes nicht zugelassen:

1. das Passieren von anderen Spielfiguren,
2. das Passieren von Städten mit Job-Steinen; nicht belegte Städte können passiert werden,
3. das Betreten eines Flughafens, einer Grenze oder Seehafens ohne das Gebiet augenblicklich zu verlassen.

Ein Feld kann nur von einer Spielfigur besetzt sein. Landet eine Spielfigur auf einer Stadt mit einem Job-Stein, so muß er diesen auch in seinen Besitz nehmen.

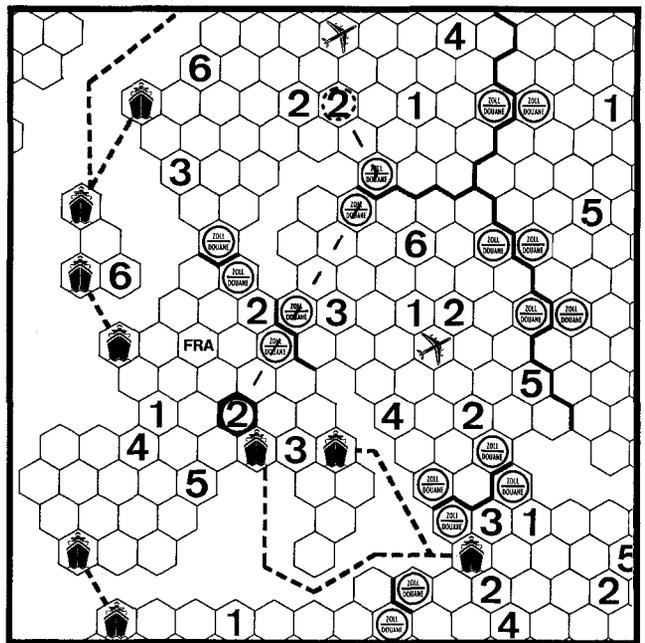
### Gebietswechsel

Um ein **Gebiet** zu verlassen, **muß** man einen Grenz-übergang, einen Schiffshafen oder einen Flughafen erreichen.

### Grenzübergang



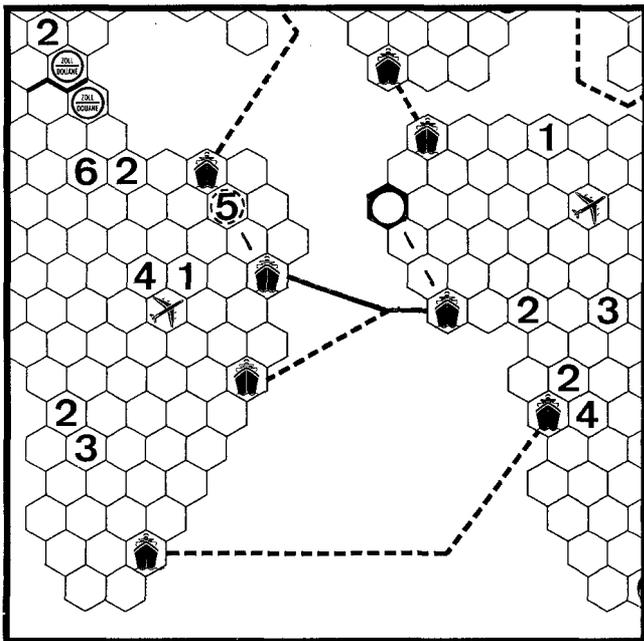
Wenn eine Spielfigur einen Grenzpunkt betritt, so muß sie sofort auf den zweiten, direkt anliegenden Grenzpunkt wechseln. Nach diesem Gebietswechsel **muß** der Spieler sofort einen weiteren Zug vornehmen. Dabei darf die Spielfigur eine neue Richtung wählen, mit der Ausnahme diesen Grenz-übergang sofort wieder zu einem Gebietswechsel zu benutzen.



### Schiffshafen



Wenn eine Spielfigur einen Schiffshafen betritt, so muß sie sofort eine Überfahrt zu einem Schiffshafen vornehmen, der mit dem ersten durch eine gestrichelte Linie verbunden ist. Nach diesem Gebietswechsel **muß** der Spieler sofort einen weiteren Zug vornehmen. Dabei darf die Spielfigur eine neue Richtung wählen, aber nicht sofort zurückfahren. Es gibt keine Einschränkung wie viele Länder man durchquert, wenn man an der Reihe ist.



### Flughafen



Wenn eine Spielfigur einen Flughafen erreicht, muß sie noch im gleichen Zug das Gebiet verlassen und auf einem beliebigen, unbesetzten Flughafen eines anderen Gebietes landen. Dort angekommen muß man bis zur nächsten Runde warten, um weiter zu ziehen.

### Jobben

Wenn man „jobben“ will, muß man genau auf einer Stadt landen und den Job-Stein an sich nehmen. Danach kann man noch einen weiteren Zug ausführen und gegebenenfalls noch einmal „jobben“, unter Umständen sogar in einem anderen Gebiet. Dann ist aber erst einmal Pause und der nächste ist 'dran. Es ist wichtig, darauf zu achten, daß man durch geschickte Planung seiner Züge, und speziell durch das Ausnutzen der Extra-Züge, schnell weite Strecken überwinden kann.

### Reise nach New York

Nach New York **muß** man mindestens einen, aber nicht mehr als zwei Job-Steine aus jedem Gebiet mitbringen. In New York angekommen, werden die Werte der Job-Steine **addiert** und aufgeschrieben.

Es kann vorkommen, daß man in einem Land nicht „jobben“ kann, weil die anderen Spieler schon „abgeräumt“ haben. Solange aber noch ein Job-Stein vorhanden ist, muß man versuchen, ihn auch zu bekommen, bevor man New York erreicht.

In New York angekommen, erhält man außerdem noch Punkte entsprechend der Placierung, mit der man New York erreicht. Diese Punkte kann man der Tabelle „Ankunft in New York“ entnehmen.

Für die „Ankunft in New York“ erhält:

der Erste	20 Punkte,
der Zweite	15 Punkte,
der Dritte	11 Punkte,
der Vierte	8 Punkte,
der Fünfte	6 Punkte,
der Sechste	5 Punkte.

### Achtung!

In New York können sich beliebig viele Spielfiguren aufhalten.

### Rückreise nach Frankfurt

In New York muß man eine Runde (Stadtrundfahrt oder so)! pausieren, dann kann man seine Rückreise nach Frankfurt antreten.

Natürlich muß man sich auch auf der Rückreise wieder „durch-jobben“. Das geht am besten dort, wo man schon einmal „gejobbt“ hat. Ganz klar, da kennt man sich schon aus, und außerdem hat man ja auch versprochen, auf dem Rückweg noch einmal vorbeizuschauen...

Das heißt: Auf dem Rückweg muß man die gesammelten Jobsteine wieder dahin zurückbringen, wo man sie geholt hat. (Ausnahme: die 2er Jobsteine wahlweise, wenn beide Positionen noch frei sind.) Die Zugweise ist dieselbe wie bei der Hinreise. Die Zugregeln sind die gleichen, wie bei der Reise nach New York, nur daß man die Job-Steine ablegt statt aufnimmt.

Job-Steine werden so abgelegt, daß die Zahlen verdeckt liegen.

### Achtung!

Die zurückgelegten Job-Steine sind Blockaden, die nicht passiert oder wieder aufgenommen werden dürfen. Es kann aber vorkommen, daß man einen Zug auf einem eben abgelegten Job-Stein beendet.

**Eine Besonderheit:** Bis zu 3 Job-Steine kann man nach Frankfurt mitbringen.

Die Punkte der Job-Steine, die man nach Frankfurt mitbringt, werden vom Punktekonto abgezogen.

Für die Ankunft in Frankfurt erhält:

der Erste	25 Punkte,
der Zweite	19 Punkte,
der Dritte	14 Punkte,
der Vierte	10 Punkte,
der Fünfte	7 Punkte,
der Sechste	5 Punkte.

### Gewinner

Der Spieler mit der höchsten Punktsumme gewinnt das Spiel.

### Variante 1

Ein Zug endet schon nach der Aufnahme oder auf der Rückreise, dem Ablegen eines Job-Steins, wenn nicht eine Karte ausgespielt wird, die einen weiteren Zug zuläßt.

### Variante 2

Man kann zulassen, daß auf der Rückreise nach Frankfurt Job-Steine auf dem Spielplan keine Blockaden bilden und passiert werden dürfen.

### TIP

Man kann die Karte „So ein Mist“ je nach Geschmack entschärfen, wenn man annimmt, daß man seinen Paß auch in der Zollstation eines Flug- oder Schiffshafens wiederbekommt.