



**Weltreise**  
**Giro del mondo**  
**Een reis om de wereld**

®

**Ravensburger**

# Weltreise

## Spielend die Welt entdecken

Würfelspiel für 2 bis 6 Spieler ab 10 Jahren  
Ravensburger Spiele™ Nr. 01 020 2

### Inhalt:

1 Spielplan,  
6 Spielfiguren,  
6 Fähnchen in 6 Farben,  
182 Städtekarten,  
1 Würfel.

### Ziel des Spiels:

Die Spieler machen eine Reise durch die ganze Welt. Zufällig verteilte Städtekarten bestimmen eine stets neue, für jeden Spieler andere Reise-route. Es geht darum, mit Geschick und Überlegung den günstigsten Weg zu wählen. Wer als erster alle „seine“ Städte besucht hat und wieder an seinem Ausgangspunkt angekommen ist, gewinnt.

### Vorbereitung:

Man wählt einen Spielleiter, der die Städtekarten verwaltet. Der Spielleiter kann auch selbst mitspielen.

Für das Spiel wird die Seite des Spielplans mit der großen Weltkarte verwendet. Die Rückseite des Spielplans bringt Informationen über die verschiedenen Zeitzonen der Welt.

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und ein Fähnchen in der gleichen Farbe.

Die Städtekarten werden nach den drei Farben des Informationsfeldes auf der Vorderseite sortiert. Jede Farbe wird für sich gemischt. Jeder Spieler erhält nun **eine** Städtekarte, und zwar der erste eine rote, der zweite eine grüne, der dritte eine blaue, der vierte wieder eine rote, usw. Die auf dieser Karte angegebene Stadt

ist Ausgangs- und Endpunkt der Reise des betreffenden Spielers. Auf dieser Stadt stellt er sein Fähnchen auf den Spielplan. Nun erhalten die Spieler 8 weitere Städtekarten, so daß jeder insgesamt 9 Karten hat. Sie werden vom Spielleiter so verteilt, daß jeder 3 Karten von jeder Farbe besitzt. Diese Karten geben an, durch welche Städte die Reise führen muß.

### Auffinden der Städte:

Um das Auffinden der Städte auf dem Spielplan zu erleichtern, sind auf jeder Städtekarte Ziffern und Buchstaben angegeben, die auf die Randeinteilung des Spielplans hinweisen. New York findet man z.B. im Planquadrat C/3. Bei Städten, die auf der Grenze zwischen 2 Planquadraten liegen, sind 2 Ziffern bzw. 2 Buchstaben angegeben.

### Spielregel:

Jeder Spieler hat, wenn er an die Reihe kommt, einen Wurf. Er bewegt dann eine Spielfigur um so viele Städte weiter, wie er Punkte gewürfelt hat. Für die roten Flugstrecken gelten besondere Regeln (siehe „Flugverbindungen“). Kommt der Spieler auf eine Stadt oder durch eine Stadt, die er zu besuchen hat, so gibt er die betreffende Karte an den Spielleiter ab.

Nach einer „6“ wird nicht nochmals gewürfelt.

Man kann nach allen Richtungen ziehen, nur nicht mit einem Wurf unmittelbar hin und zurück. Liegt eine Stadt am Ende einer Route, so muß man dort stehenbleiben und übrige Würfelpunkte verfallen. Erst beim nächsten Wurf darf man weiterziehen.

An allen Fähnchen oder Figuren darf vorbeigezogen werden. Auf einer Stadt darf aber immer nur eine Figur stehen.

### Flugverbindungen:

Alle roten Linien sind Flugverbindungen. Durch geschicktes Ausnützen dieser Verbindungen kann man schneller vorankommen. Manche Strecken können **nur** mit dem Flugzeug zurückgelegt werden.

Erreicht man eine Stadt, von der Flugverbindungen ausgehen, so kann man im gleichen Zug die Reise im Flugzeug fortsetzen, aber nur, wenn man noch genügend Würfel-punkte übrig hat. Für jede Flugstrecke, von Stadt zu Stadt, braucht man 2 Punkte.

### Beispiele:

Von Frankfurt nach Las Palmas braucht man 4 Punkte, wegen der Zwischenlandung in Madrid.

Wenn man von Paris oder London nach New York will, muß man mindestens eine 2 würfeln. Würfelt man eine 1, so muß man warten, und sein Glück beim nächsten Mal neu versuchen, oder man muß seinen Reiseplan ändern.

Endet ein Zug genau auf einer Flughafenstadt, dann kann man natürlich erst mit dem nächsten Wurf von dort weiterfliegen. Hat man nach dem Flug noch weitere Punkte übrig, so zieht man sofort vom Ankunftsflughafen um die restlichen Punkte weiter.

Der Flughafen, den man anfliegen will, muß frei sein, d.h., es darf dort keine Figur eines anderen Spielers stehen. Das gilt auch für Zwischenlandungen. Ist der Flughafen nicht frei, muß man normal weiterziehen oder eine andere Flug-Verbindung wählen.

### Ende des Spiels:

Wer als erster wieder den Ausgangspunkt seiner Reise erreicht, nachdem er seine anderen Städte alle besucht hat, liefert seine letzte Karte ab und hat gewonnen.

### Punktwertung:

Dieses Spiel kann auch nach Punkten gespielt werden. In diesem Fall spielt man weiter, nachdem der Gewinner feststeht, um zu ermitteln, wer als zweiter, dritter, usw. sein Ziel erreicht.

Der Gewinner erhält nun soviel Punkte, wie Spieler beteiligt waren, der nächste einen Punkt weniger, usw. Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielen die meisten Punkte erreicht hat, ist Sieger.

### Die Namen und ihre Schreibung:

Auf dem Spielplan sind die Namen der europäischen Städte in der jeweiligen Landessprache wiedergegeben. Die Städte außerhalb Europas sind einheitlich in englischer Schreibweise verzeichnet.

Auf den Städtekarten erscheinen die Städtenamen auf der Vorderseite in der gleichen Schreibweise wie auf dem Spielplan. Auf der Rückseite ist außerdem die deutsche Form angegeben, sofern es eine gibt. Ferner findet man dort Angaben zum Foto auf der Vorderseite und das Land, in dem die Stadt liegt. Für die Länder wurden bewußt die populären Bezeichnungen verwendet.

£, 198) by Otto Maler Verlag Ravensburg

### Die Flaggen

1	Liechtenstein	24	Osterreich
2	Island	25	Ungarn
3	Irland	26	Griechenland
4	Großbritannien	27	China
5	Niederlande	28	Kanada
6	Dänemark	29	Italien
7	Schweden	30	Jugoslawien
8	Bundesrepublik Deutschland	31	Albanien
9	Norwegen	32	Kuba
10	Finnland	33	Jamaika
11	Polen	34	Mexiko
12	Rumänien	35	Argentinien
13	Bulgarien	36	Brasilien
14	Tschechoslowakei	37	Portugal
15	Sowjetunion	38	Türkei
16	Japan	39	Syrien
17	Philippinen	40	Israel
18	Luxemburg	41	Saudi-Arabien
19	USA	42	Indien
20	Spanien	43	Australien
21	Frankreich	44	Indonesien
22	Belgien	45	Guinea
23	Schweiz	46	Neuseeland