

REISE UM DIE ERDE

SPIELERISCH DIE WELT ENTDECKEN



Für 2–4 Personen ab 8 Jahren



SPIELIDEE

Rio, London, Tokio – wohin wird eure Reise gehen? Besucht mit eurem Around-The-World-Ticket die schönsten und angesagtesten Städte auf der ganzen Welt. Ihr alle habt jeweils eure acht ganz persönlichen Traumziele, eure Big 8, die ihr allein oder auch gelegentlich gemeinsam besucht. Wer zuerst alle Städte auf der Liste bereist hat, gewinnt die Runde. Und je nachdem, wie viele Städte ihr geschafft habt, erhaltet ihr nun Punkte. Wer nach drei Runden die meisten Punkte hat, gewinnt.

Also worauf wartet ihr noch? Rein in den Ferienflieger und nichts wie auf zur Reise um die Erde!

INHALT

- 1 Spielplan



- 94 Stadtkarten (2x jede der 47 Städte)



Vorderseiten

Rückseite

- 4 Spielfiguren (in Gelb, Orange, Blau, Grün)



- 3 Flugzeuge (in Weiß, Silber, Gold)



- diese Anleitung

FÜR DIE AUFTRAGSVARIANTE:

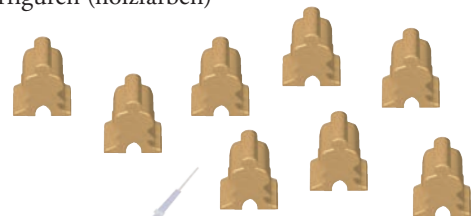
- 16 Auftragskarten



Vorderseiten

Rückseite

- 8 Passagierfiguren (holzfarben)



SPIELVORBEREITUNG

1) Platziert den **Spielplan** zwischen euch in der Tischmitte. Darauf sind 47 Städte abgebildet.

2) Stellt jeweils **1 Flugzeug** auf folgende Städte: **Kinshasa, New York, Peking**. Die Farbe des Flugzeugs spielt dabei keine Rolle. Platziert die Flugzeuge so, dass ihre Vorderseite in die Luft zeigt!

3) Mischt die **94 Stadtkarten** gut durch und gebt allen verdeckt je **8 Stadtkarten** auf die Hand. Ihr dürft eure Handkarten ansehen, solltet aber darauf achten, dass niemand anderes eure Handkarten sehen kann. In der rechten Box wird eine Stadtkarte im Detail erklärt. Für die Regeln sind aber nur **a** und **e** wichtig.



4) Die restlichen Stadtkarten legt ihr als **verdeckten** Stapel auf das große Feld in Nordamerika. Das ist der **Nachziehstapel**.

5) Das Feld in Sibirien ist der **Ablagestapel**.

6) Zum Schluss wählt ihr noch eure jeweilige **Spielfarbe** und stellt die entsprechende **Spielfigur** auf das **Startfeld** der Punkteleiste.

7) Die **Auftragskarten** und **Passagierfiguren** werden für das Grundspiel nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.

- a** Stadtname und Farbe des Kontinents
- b** Illustration der Sehenswürdigkeit
- c** Symbol des Kontinents (für Farbenblinde)
- d** Name des Landes, in dem die Stadt liegt
- e** Punktzahl
- f** Name und Kurzinfor zur Sehenswürdigkeit



SPIELABLAUF

Das Spiel geht über **3 Runden**. Die jüngste Person beginnt.

Eine Runde läuft wie folgt ab:

Wer am Zug ist, fliegt mit einem **beliebigen** Flugzeug **von** dessen aktueller Position **zu** einer **benachbarten** Stadt. Benachbarte Städte sind mit gestrichelten Linien verbunden. Auf einer Stadt können auch **mehrere** Flugzeuge stehen.

Danach nennt die Person am Zug **laut** den Namen der Stadt, die sie gerade angefliegen hat. Nun prüfen alle, ob sie die passende Stadtkarte auf der Hand haben. Besitzen eine oder mehr Personen die zugehörige Stadtkarte, gilt die Stadt als besucht und ihr dürft eure jeweilige Stadtkarte auf den **Ablagestapel** in Sibirien legen.

Anschließend ist die im Uhrzeigersinn nächste Person am Zug und bewegt ein beliebiges Flugzeug auf eine benachbarte Stadt.

DARAUF MÜSST IHR ACHTEN

- Das Flugzeug muss **mit der Spitze voraus** fliegen. So ist stets ersichtlich, aus welcher Richtung das Flugzeug kommt. Es ist **nicht** erlaubt, auf der gleichen Strecke wieder zurückzufliegen.
- Eine Stadt muss **aktiv** angefliegen werden, damit die passende Stadtkarte abgelegt werden kann. Habt ihr eine der Städte auf der Hand, auf der aktuell ein Flugzeug steht (in Runde 1 sind das Kinshasa, New York und Peking), muss diese Stadt zuerst von einem Flugzeug angefliegen werden, **bevor** ihr die dazugehörige Stadtkarte ablegen dürft!
- Zu jeder Stadt gibt es 2 Stadtkarten und es ist möglich, dass jemand **beide** Stadtkarten besitzt. Pro Anflug darfst du aber **nur eine Stadtkarte** ablegen. Um die zweite Stadtkarte ebenfalls abzulegen, muss die Stadt **erneut** angefliegen werden!



1 Finn zieht das Flugzeug von New York nach Caracas. Dort angekommen bleibt das Flugzeug mit der Spitze nach Südsüdwest stehen. So wissen alle, dass es aus New York kam.

2 Leo beginnt und hat unter anderem New York als Stadtkarte. Er darf sie aber erst ablegen, wenn er oder jemand anders ein Flugzeug aktiv auf New York bewegt, z. B. wenn Sabrina nach Chicago, Finn nach Montreal und anschließend Leo wieder nach New York zieht.

3 Sabrina zieht das Flugzeug von New York nach Lissabon. Damit darf niemand das Flugzeug wieder auf der gleichen Verbindung zurück nach New York ziehen. Von Lissabon aus kann das Flugzeug also nur nach Paris, London oder Dakar weiterfliegen.

RUNDENENDE

Sobald jemand **alle eigenen Stadtkarten** abgelegt hat, endet die Runde. Die Flugzeuge bleiben für die nächste Runde **auf ihren aktuellen Positionen** stehen. Dann legen die anderen ihre **verbliebenen** Stadtkarten offen vor sich ab.

Nun folgt die **Wertung**. Für jede **nicht** besuchte Stadtkarte erhalten die **anderen** Personen Punkte entsprechend der Punktzahl auf der Stadtkarte.

Anschließend legt ihr alle gewerteten Stadtkarten auf den Ablagestapel. Bevor die neue Runde beginnt, zieht ihr wieder Handkarten vom Nachziehstapel, und zwar wie folgt:

- **9 Stadtkarten** für Personen, die in der vorigen Runde **alle eigenen Städte** besucht haben

- **8 Stadtkarten** für alle anderen Personen

Im seltenen Fall, dass für Runde 3 nicht genug Stadtkarten im Nachziehstapel sind, mischt ihr den Ablagestapel und bildet damit einen neuen Nachziehstapel.

Nun beginnt die Person mit den wenigsten Punkten auf der Punkteleiste. Bei Gleichstand beginnt, wer jünger ist.

Wertungsbeispiel

Fatma hat alle Stadtkarten abgelegt. Sie erhält die Punktzahlen aller anderen Personen: $4 + 4 + 6 + 4 + 3 + 3 = 24$

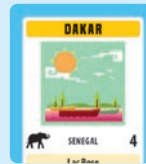
Sabrina hatte noch 2 Stadtkarten übrig. Sie erhält daher die Punktzahlen von Leo und Finn: $6 + 4 + 3 + 3 = 16$

Leo hatte noch 3 Stadtkarten übrig und erhält die Punktzahlen von Sabrina und Finn: $4 + 4 + 3 = 11$

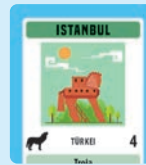
Finn war kurz davor, die Runde selbst erfolgreich zu beenden und hat nur noch 1 Stadtkarte. Er erhält die Punktzahlen von Leo und Sabrina: $6 + 4 + 3 + 4 + 4 = 21$

Jetzt gibt es neue Stadtkarten: Sabrina, Leo und Finn bekommen 8 Stadtkarten. Fatma hat die Runde beendet, daher erhält sie 9 Stadtkarten. Nun beginnt Leo die Runde, da er die wenigsten Punkte auf der Punkteleiste hat.

Sabrina



Leo



Finn



SPIELLENDE

Nach drei Runden endet das Spiel. Wer nun auf der Punkteleiste am weitesten vorne liegt, gewinnt und darf sich Globetrotter nennen. Bei Gleichstand gewinnt, wer in der dritten Runde mehr Stadtkarten abgelegt hat. Bei erneutem Gleichstand gewinnen alle am Gleichstand beteiligten Personen.

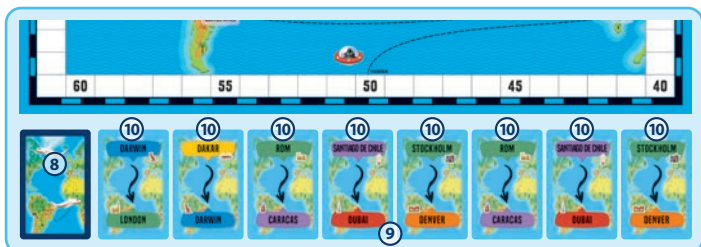
VARIANTE AUFTRÄGE

Das Spiel verläuft wie beschrieben mit folgenden Änderungen:

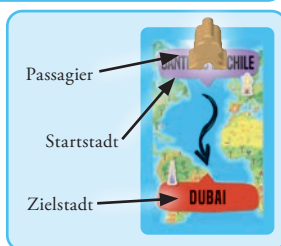
SPIELVORBEREITUNG

8) Mischt zusätzlich die **16 Auftragskarten** und legt sie verdeckt unterhalb des Spielplans bereit. Das ist der **Auftragsstapel**.

9) Davon zieht ihr **8 Auftragskarten** und legt sie offen rechts daneben.



10) Auf jede Auftragskarte stellt ihr anschließend 1 Passagier auf die obere Stadt. Das ist die jeweilige Startstadt (siehe rechts).



SPIELABLAUF

Das Spiel geht über **2 Runden**.

Ziehst du in **deinem Zug** mit einem Flugzeug auf eine **Startstadt**, **kannst** du diesen Auftrag annehmen. Lege dazu die Auftragskarte **verdeckt** vor dir ab und stelle den Passagier darauf. Für den angenommenen Auftrag wird **kein** neuer Auftrag aufgedeckt. Pro Runde gibt es also nur maximal 8 Aufträge.

Ziehst du in **deinem Zug** mit einem Flugzeug auf die **Zielstadt** deines Auftrags, **kannst** du diesen Auftrag erledigen. Decke die Auftragskarte um und lege sie vor dir ab.

Achtung: Es ist erlaubt, **mehrere** Aufträge anzunehmen. Wenn du einen Auftrag annimmst oder erledigst, kannst du allerdings **nicht gleichzeitig** eine Stadtkarte ablegen! Du musst dich also entscheiden, ob dir der Auftrag **oder** das Ablegen der Stadtkarte wichtiger ist.

RUNDENENDE

Auch hier endet die Runde, sobald jemand **alle eigenen Stadtkarten** abgelegt hat.

Bei der Wertung erhaltet ihr wie folgt Punkte:

- **1 Punkt** für die **anderen** Personen für jede **nicht** besuchte Stadtkarte
- **1 Punkt** für die **anderen** Personen für jeden **nicht** erledigten Auftrag
- **2 Punkte** für jeden **erledigten** Auftrag für die Person, die den Auftrag besitzt

Alle noch offen ausliegenden oder gewerteten Auftragskarten kommen zurück in die Spieleschachtel. Anschließend werden die verbliebenen 8 Auftragskarten aufgedeckt und **alle erhalten je 8 Stadtkarten** vom Nachziehstapel.

Die Autoren:



Günter Burkhardt, geboren 1961, lebt auf der Schwäbischen Alb zwischen Stuttgart und Ulm. Der ehemalige Realschullehrer ist zurzeit Hausmann und Spieleautor. Seiner Vorliebe für das Reisen und die Geographie verdanken wir das vorliegende Spiel Reise um die Erde. Weitere beim KOSMOS Verlag von Günter Burkhardt erschienene Spiele sind unter anderem: Deutschland – Finden Sie Minden, Europa – Paris ist ja klar, aber wo liegt Córdoba? und Die Welt.

Wolfgang Kramer erfindet seit über 40 Jahren Spiele, zuerst als Hobby und seit 1989 als erster deutscher Autor im Hauptberuf. Weitere beim Kosmos Verlag erschienene Spiele sind unter anderem: Wappuzzeln auf dem Bauernhof und Nauticus.



Die Autoren und Kosmos danken allen, die beim Testspielen und Regellen sowie an der Realisation dieses Spiels beteiligt waren.

Die abgebildeten Wahrzeichen stellen eine Auswahl an verschiedenen Sehenswürdigkeiten in den Städten und ihrer näheren, manchmal auch weiteren Umgebung dar und erheben keinen Anspruch darauf, die wichtigsten, relevantesten oder bedeutendsten Sehenswürdigkeiten zu sein. Zudem bedauern wir, dass die direkte Verbindung Stockholm-Sydney derzeit aus physikalischen Gründen leider nicht verfügbar ist ;-)

Autoren: Günter Burkhardt & Wolfgang Kramer

Redaktion: Michael Sieber-Baskal

Illustration & Gestaltung: Fiore GmbH |
www.fiore-gmbh.de

Art.-Nr. 692773

Alle Rechte vorbehalten

MADE IN GERMANY

© 2017 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5–7

70184 Stuttgart

Telefon: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de