

WICHTIG:

Ein Spieler muss nicht alle vier Tipp-Chips setzen – der erste Tipp zum Kontinent muss aber abgegeben werden. Die Reihenfolge, in der die Chips gesetzt werden, spielt keine Rolle. Für jeden richtig gesetzten Chip notiert der Spieler in der Auswertungsphase 1 Punkt. Ist aber auch nur einer der Chips falsch gesetzt, erhält der Spieler gar keine Punkte!

3. Auswertung

Haben alle Spieler getippt, folgt die Auswertung. Der Spieler, der die wenigsten Punkte hat (in der ersten Runde der jüngste Spieler), beginnt mit der Auswertung. Er dreht seine Ortskarte auf die Lösungsseite um und vergleicht die Lösung mit seinen Tipp-Chips auf dem Kontinent-Blatt, indem er die „Koordinaten“ laut vorliest:

- Sind alle seine gesetzten Tipp-Chips **richtig**, werden die entsprechenden Punkte – pro Chip 1 Punkt – auf dem Zettel notiert. Hat er z. B. 2 Chips gesetzt, werden für ihn 2 Punkte notiert, hat er alle 4 Chips gesetzt, werden für ihn 4 Punkte notiert – natürlich nur, wenn alle gesetzten Chips auch richtig sind.
- Ist auch nur einer der Tipp-Chips **falsch** gesetzt, erhält der Spieler gar keine Punkte.

Ortskarte behalten

Die Spieler dürfen ihre Karte behalten, wenn sie mindestens folgende Anzahl an Tipp-Chips richtig gesetzt haben:

Gelbe Ortskarten:	alle 4 Tipp-Chips
Orange Ortskarten:	mind. 3 Tipp-Chips
Grüne Ortskarten:	mind. 2 Tipp-Chips

Hat ein Spieler nicht genügend Tipp-Chips gesetzt oder war einer der Tipp-Chips falsch gesetzt, kommt die Karte nach der Auswertung zurück in die Schachtel.

Die gewonnenen Karten können am Spielende Zusatzpunkte bringen und über den Sieg entscheiden. Es lohnt sich also manchmal, einen weiteren Chip zu setzen, auch wenn man sich nicht ganz sicher ist.

Danach folgen die anderen Spieler entsprechend ihres Punktestands (in der ersten Runde im Uhrzeigersinn). Wer von ihnen die wenigsten Punkte hat, kommt als Nächstes an die Reihe.

Haben alle Spieler ihren Tipp ausgewertet, erhalten sie ihre Chips zurück. Die nächste Runde beginnt.

SPIELEND

Das Spiel endet nach 5 Runden, wenn keine Ortskarten mehr für die Spieler ausgelegt werden können, weil der Stapel der Ortskarten leer ist. Die Spieler zählen die Karten jeder Farbe, die sie besitzen. Wer die meisten Karten in einer Farbe sammeln konnte, erhält drei Zusatzpunkte. Bei Gleichstand erhalten alle Beteiligten Spieler zwei Zusatzpunkte. Wer nun die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

Beispiel für den Punktestand am Spielende:

Michael und Lara liegen mit jeweils 14 Punkten gleichauf vor Ralph mit 12 und Arnd mit 11 Punkten.

Arnd	Michael	Lara	Ralph
8	4	2	2
4	7	6	4
6	7	8	8
9	11	10	12
11	14	14	12

Lara besitzt die meisten gelben Ortskarten, was ihr drei Zusatzpunkte und damit insgesamt 17 Punkte bringt. Arnd besitzt die meisten orangen Ortskarten und erhält daher 3 Zusatzpunkte. Michael besitzt zusammen mit Ralph die meisten grünen Ortskarten, sodass jeder von ihnen zwei Zusatzpunkte erhält. Lara gewinnt mit 17 Punkten vor Michael mit 16 Punkten. Arnd und Ralph teilen sich mit jeweils 14 Punkten den dritten Platz.

orange	grün	gelb	grün
+3	+2	+3	+2
14	16	17	14

Anmerkungen

- Bei wenigen Ortskarten sind statt einer **mehrere Lösungen** angegeben, da die Orte sehr nah an einer Trennlinie liegen oder sich die Gebiete, z. B. ein Gebirgszug, über größere Flächen erstrecken. Ein Tipp, der mit einer der Angaben übereinstimmt, ist richtig.
- Ansonsten sind die Lösungen entsprechend der Lage des Stadtkerns gewählt bzw. bei Naturräumen danach, wo sich der größte Anteil oder der angegebene Punkt des Naturraums auf der Karte befindet.

- Auf den Kontinent-Blättern sind Länder **blau** dargestellt, die **nicht** zum jeweiligen Kontinent gehören. Blaue Stellen auf den Kontinent-Blättern sind für das jeweilige Kontinent-Blatt irrelevant.
- Auf den Kontinent-Blättern sind zum Teil nicht die kompletten Kontinente abgebildet – zugunsten der Größe der abgebildeten Landflächen im Spiel. Auf dem Kontinent-Blatt Australien/Ozeanien werden auch asiatische Inseln abgefragt.
- Im gesamten Abschnitt „Norden“ auf dem Europa-Blatt gibt es nur jeweils die Rechtecke C und D. Wir haben auf die Landfläche, die sich auf den Feldern A und B befinden würde, bewusst verzichtet, um die Karte nicht zu sehr zu verkleinern. Der Spielfluss wird dadurch nicht beeinträchtigt.
- Beim Tippen spielt es keine Rolle, dass die Rechtecke unterschiedliche Größen haben. Wichtig ist nur, dass auf das richtige Rechteck getippt wird.



Autor: 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 um die Orte der Erde. Weitere Spiele in dieser originellen Geografie-Spielereihe beim KOSMOS Verlag von Günter Burkhardt sind: „Deutschland – Finden Sie Minden?“ und „Europa – Paris ist ja klar, aber wo liegt Córdoba?“.

Bilder, Lizenz von Shutterstock.com:

Damaskus, Umayyad Mosque: © Giovanni Boscherino / Shutterstock.com / 420734263
Edinburgh, Castle of Edinburgh: © ExFlow / Shutterstock.com / 526792627
Samarkand, Gure Amir Mausoleum: © Nicola Messana Photos / Shutterstock.com / 564477349

Bilder, Lizenz von Fotolia:

Uppsala, Kathedrale: © fotolia_78958331
Fes, Blue Gate: © fotolia_170440495

Außerdem: Bengasi: © giannip46 / CC BY-SA 3.0

Illustrationen: Marc Margielsky, Bernd Wagenfeld
Gestaltung: Sensit Communication, München
Redaktion: Bärbel Schmidts

© 2015/2018 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co.KG
Pflzerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 21 91-0
Fax: +49 711 21 91-199
info@kosmos.de
kosmos.de

Art.-Nr.: 711184
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
MADE IN GERMANY

DIE WELT

Singapur, wo liegt das nur?

Das spannende Spiel um Städte und Regionen unserer Erde für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren

SPIELIDEE

Bei diesem Spiel geht es um Städte und Naturräume der Erde. Die Spieler versuchen, einen Ort möglichst exakt auf den Kontinent-Blättern zu lokalisieren. Doch keine Angst, auch wer sich nicht so gut auskennt hat eine Chance. Denn die Spieler können frei wählen, wie genau sie die Lage des Ortes mit Hilfe ihrer Tipp-Chips angeben.

SPIELMATERIAL

6 Kontinent-Blätter
16 Tipp-Chips in 4 Farben
90 Ortskarten

Zusätzlich benötigt wird ein Blatt Papier und ein Stift, um die Punkte in jeder Spielrunde zu notieren.



SPIELVORBEREITUNG

- Die 6 **Kontinent-Blätter** werden in die Tischmitte gelegt – Nordamerika, Europa und Asien in eine Reihe, darunter Südamerika, Afrika und Australien/Ozeanien. Die Seite mit nur 1 – 3 Ortsnamen ist jeweils sichtbar.
- Jeder Spieler erhält 4 **Tipp-Chips** einer Farbe.
- Die **Ortskarten** werden alle zusammen gemischt. Pro Spieler werden 5 Karten abgezählt, z. B. sind das bei 4 Spielern 4 x 5 = 20 Karten. Diese werden als Stapel mit der Lösungsseite nach unten bereitgelegt. Die restlichen Karten werden in dieser Partie nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.
- Ein Blatt Papier und ein Stift werden bereitgelegt. Auf dem Papier notiert ein Spieler die Namen aller Spieler nebeneinander, so dass in Spalten darunter die Punkte notiert werden können.

Beispiel für 4 Spieler:

Arnd	Michael	Lara	Ralph

SPIELBLAUF

Das Spiel wird in Runden gespielt. Eine Runde läuft immer wie folgt ab:

1. Auslegen und Auswahl der Ortskarten
2. Tipp-Phase
3. Auswertung

1. Auslegen und Auswahl der Ortskarten


Zu Beginn jeder Runde werden so viele Ortskarten vom Stapel unterhalb der Kontinent-Blätter ausgelegt, wie Spieler teilnehmen (bei 4 Spielern also 4 Ortskarten). Die Ortskarten werden dabei mit der Aufgabenseite nach oben ausgelegt. Kein Spieler darf die Lösungsseite sehen!

In der ersten Runde beginnt der jüngste Spieler. Er darf als Erster eine der Ortskarten wählen. Dann wählt der Nächste reihum im Uhrzeigersinn, bis jeder eine Karte hat. Die gewählte Ortskarte legt jeder Spieler vor sich mit der Aufgabenseite nach oben. Die Lösungsseite darf noch nicht angeschaut werden.

Ab der zweiten Runde beginnt derjenige Spieler, der am wenigsten Punkte hat (bei Gleichstand der jüngere Spieler). Danach folgen die anderen Spieler entsprechend ihres Punktestands, also der mit den zweitwenigsten Punkten etc. Der führende Spieler nimmt also die letzte Ortskarte.

Beispiel für die Reihenfolge bei der Auswahl der Ortskarten in der zweiten Runde:

Arnd	Michael	Lara	Ralph
3	4	2	2



Lara und Ralph haben die wenigsten Punkte. Da Lara die Jüngere der beiden ist, nimmt sie als Erste eine der vier Ortskarten und legt sie vor sich. Ralph wählt als Zweiter eine Ortskarte aus. Danach wählt Arnd eine Ortskarte. Der Spieler mit den meisten Punkten – hier Michael – muss die Ortskarte nehmen, die übrig bleibt.

2. Tipp-Phase

Jetzt spielen alle gleichzeitig! Jeder Spieler versucht, seinen gewählten Ort auf den Kontinent-Blättern möglichst genau zu lokalisieren. Hierzu platziert er 1 bis 4 der eigenen Tipp-Chips auf einem Kontinent-Blatt.

TIPP 1 Zunächst muss man einschätzen, auf welchem Kontinent-Blatt der Ort liegt. Dazu platziert der Spieler einen Tipp-Chip auf dem farbigen Feld des Kontinent-Blatts rechts unten. (Es dürfen natürlich auch mehrere Spieler ihren Tipp-Chip auf dieses Feld legen – wenn sich ihr Ort auf demselben Kontinent befindet. Es spielt keine Rolle, wer zuerst auf den Kontinent tippt.)

Beispiel: Lara hat die Ortskarte Köln genommen und tippt, dass Köln in Europa liegt.



TIPP 2 Dann kann man einschätzen, ob der Ort im **Westen**, in der **Mitte** oder im **Osten** liegt – gemäß den senkrechten, dicken, farbigen Linien auf dem Kontinent-Blatt. Zum Tippen wird ein Chip auf das entsprechende Feld (W, M oder O) des Kontinent-Blatts gelegt.

Beispiel: Lara tippt, dass Köln im Westabschnitt des Kontinents liegt.



TIPP 3 Mit dem nächsten Chip kann man sich entscheiden, ob der Ort im **Norden**, in der **Mitte** oder im **Süden** (N, M, S) liegt und platziert seinen Chip auf das entsprechende Feld (N, M oder S) auf dem Kontinent-Blatt. Durch diesen Tipp ergibt sich ein Kreuzungspunkt mit dem vorigen Tipp – ein Feld, das durch dünne schwarze Linien in weitere 4 kleine Rechtecke unterteilt ist.

Beispiel: Lara tippt, dass Köln im mittleren Abschnitt des Kontinents liegt.



TIPP 4 Nun kann man noch tippen, in welchem der 4 kleinen Rechtecke der Ort liegt und platziert dort seinen Chip. Den vier kleinen Rechtecken sind Buchstaben zugeordnet:

Beispiel: Lara tippt, dass Köln im Rechteck D liegt.



Weitere Beispiele für die Rechteckteilung:

