

Beneluxreise

Ravensburger Spiele Nr. 6015 0008

Ein Würfelspiel für 2-6 Spieler ab 9 Jahren
Gestaltung und Dokumentation von C. J. Kelfkens,
Amsterdam

Inhalt: 1 Spielplan, 6 Spielfiguren und 6 Fähnchen in sechs Farben, 129 Ortskarten – davon 55 mit Hinweisen auf Sehenswürdigkeiten, 11 Glückskarten, 1 Würfel, 1 Spielregelheft mit Informationen über 55 Sehenswürdigkeiten.

Spielgedanke

In diesem Spiel machen die Spieler eine Reise durch die drei Beneluxländer und die angrenzenden Gebiete Deutschlands und Frankreichs. Sechs zufällig verteilte Ortskarten bestimmen eine stets neue, für jeden Spieler andere Reiseroute. Es geht nun darum, mit Geschick und Überlegung den günstigsten Weg zu wählen, denn die Reihenfolge, in der die Orte besucht werden, ist beliebig. Allerdings müssen dabei auch die Anweisungen auf den nummerierten Ortskarten beachtet werden. So ergibt sich nicht nur ein Spiel voller Spannung und Abwechslung, sondern nebenbei werden auch geografische Kenntnisse vermittelt. Das Spiel gibt außerdem in Wort und Bild Auskunft über 55 bekannte Sehenswürdigkeiten.

Spielvorbereitung

Es ist zweckmäßig, einen Spielleiter zu wählen, der die Karten verwaltet und auf die Einhaltung der Spielregeln achtet; natürlich kann der Spielleiter auch selbst mitspielen.

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und ein Fähnchen in der gleichen Farbe. Die Orts- und Glückskarten werden von den Bögen getrennt – am besten mit einer Schere. Die 11 Glückskarten werden beiseite gelegt. Die übrigen Karten werden nach Farben sortiert, gut gemischt und verdeckt auf sechs Stöße gelegt. Die Spieler bekommen nun je 1 Ortskarte, jeweils von einer anderen Farbe. Der auf dieser Karte angegebene Ort ist Ausgangs- und Endpunkt der Reise des betreffenden Spielers und an diesem Ort steckt er sein Fähnchen in den Spielplan. Nun erhalten die Spieler 5 weitere Ortskarten, und zwar von jeder Farbe eine. Diese Karten geben an, durch welche Orte die Reise führen soll. Wenn eine längere Spieldauer beabsichtigt ist, kann der Spielleiter auch 2 oder mehr Kärtchen von jeder Farbe austeilen.

Spielverlauf

Der Reihe nach hat jeder Spieler einen Wurf. Er bewegt dann seine Spielfigur um so viele Orte weiter, als er Punkte gewürfelt hat. Kommt er dabei auf oder über einen Ort, den er zu besuchen hat, so liefert er das betreffende Kärtchen an den Spielleiter ab.

Man kann nach allen Richtungen ziehen, nur nicht mit einem Wurf unmittelbar hin und zurück. Über fremde oder eigene Fähnchen und Steine darf man nicht ohne weiteres hinweg. Man muß auf der vorhergehenden Station Halt machen und kann die Reise erst beim nächsten Wurf fortsetzen, wobei zu beachten ist, daß auf einem Ort niemals 2 Figuren zu gleicher Zeit stehen dürfen.

Erreicht ein Spieler einen nummerierten Ort, den er besuchen soll, so unterbricht er dort seine Reise (übrige

Punkte verfallen). Er führt dann sofort die Anweisungen aus, die auf der nummerierten Ortskarte gegeben werden. Man muß also darauf achten, die Reihenfolge der Orte so zu wählen, daß man durch diese Anweisungen schneller zum Ziel gelangt.

Die durchgehenden Linien auf dem Spielplan sind Eisenbahnverbindungen, die unterbrochenen Linien sind Autostraßen und die roten Punkte sind Orte mit einem Flughafen. Man kann mit *einem Wurf* jeweils nur mit einem Verkehrsmittel reisen. Es ist jedoch gestattet, in Orten, die sowohl an einer Eisenbahnlinie als auch an einer Autostraße liegen oder einen Flughafen besitzen, die Reise zu unterbrechen (übrige Punkte verfallen), um beim nächsten Wurf eine günstigere Verkehrsverbindung zu benutzen.

Flugreisen führen in einem Sprung von einem roten Punkt zum nächsten roten Punkt, und pro Sprung braucht man nur einen Punkt. Flugreisen ins Ausland sind nur zwischen Orten mit internationalen Flughäfen möglich (rote Punkte mit schwarzem Innenkreis). Eine Flugreise von Enschede nach Lüttich verläuft also zum Beispiel so: Enschede, Amsterdam (Schiphol), Brüssel, Lüttich; dafür muß man also mindestens 3 Punkte würfeln.

Wer als erster seinen Ausgangspunkt wieder erreicht und damit seine letzte Karte abliefern, hat gewonnen. Falls es sich dabei um eine nummerierte Ortskarte handelt, braucht man die Anweisung auf der Karte nicht mehr auszuführen.

Man kann das Spiel noch spannender und abwechslungsreicher gestalten, indem man auch die Glückskarten verwendet. Der Spielleiter und die Spieler achten darauf, wer im Verlauf des Spiels eine 1 würfelt. Sobald ein Spieler seine dritte 1 würfelt, erhält er die oberste der verdeckt liegenden Glückskarten. Man braucht die Vorteile, die die Glückskarte bietet, nicht sofort auszunützen, sondern kann die Karte behalten und dann ausspielen, wenn dies am günstigsten ist. Ausgespielte Glückskarten werden vom Spielleiter beiseite gelegt. Der Spielleiter legt sämtliche bei einem Spiel verwendeten Karten beiseite, so daß bei den weiteren Partien

immer neue Orte aufgesucht werden müssen. So gestaltet sich jedes Spiel anders, und man lernt die bereisten Länder immer besser kennen. Wenn alle Kärtchen verbraucht sind, werden die Stöße gut gemischt und aufs neue ins Spiel gebracht.

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 so viel 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 Endsieger.

Um beim Auffinden der Orte auf dem Spielplan zu helfen, ist auf jeder Ortskarte neben dem Ortsnamen angegeben, in welchem Land der Ort liegt (NL, B, L, D oder F). In der linken unteren Ecke der Ortskarten findet man einen Buchstaben und eine Ziffer, die auf die Randeinteilung des Spielplans hinweisen (Amsterdam findet man z. B. im Planquadrat D 3). Bei Orten, die auf der Trennlinie zwischen zwei Planquadraten liegen, sind zwei Buchstaben bzw. zwei Ziffern angegeben. Die Autostraßen und Bahnlinien auf dem Spielplan sind teilweise durch Illustrationen unterbrochen. Diese Linien sind aber als durchgehende Verbindungen anzusehen.

Im folgenden werden einige interessante Informationen über die nummerierten Orte gegeben. Dadurch werden die Anweisungen auf den Kärtchen verständlicher und man wird, falls man eines Tages seinen Urlaub in diesen Ländern verbringt, viel Spaß an den in diesem Spiel erworbenen Kenntnissen haben.

Sehenswürdigkeiten in den nummerierten Orten

1. Auf der Watteninsel Terschelling, wo keine Autos verkehren dürfen, steht der älteste LEUCHTTURM der Niederlande, der Brandaris. Er ist nach Brendanus benannt, einem irischen Heiligen aus dem 6. Jahrhundert, von dem wunderbare Seefahrten berichtet werden. In dem Turm, den man über 206 Stufen besteigen kann, befindet sich eine Sammlung ausgestopfter Vögel. Es handelt sich um Tiere, die verunglückt sind, als sie gegen den Leuchtturm flogen. Durch Drahtabschirmungen und Spezialleuchten wird dies heutzutage vermieden.
2. In einer bescheidenen Wohnung neben dem Rathaus in Franeker hat Eise Eisinga zwischen 1744 und 1781 ein PLANETARIUM gebaut, das man besichtigen kann.
3. Der MARTINITURM in Groningen ist im 15. Jh. erbaut worden. Er hat 5 Stockwerke und ist 96 m hoch.
4. Im nationalen FAHRZEUGMUSEUM auf dem Gut Nienoord in Leek, 20 km von Groningen, kann man von Mitte April bis 1. Oktober historische Schlitten, Bauernwagen und Kutschen besichtigen, darunter die Postkutsche Amsterdam - Paris.
5. Auf dem 30 km langen Abschlußdeich befindet sich ein DENKMAL, das man besteigen kann. Der Deich selbst erhebt sich etwa 7 m über den Meeresspiegel; er wurde von 1928 bis 1932 erbaut.
6. Von Den Helder aus kann man auf FISCHFANG in die Nordsee fahren.
7. Das RADIOTELESKOP in Dwingelo empfängt Radiowellen aus dem Weltraum. Teilweise stammen die Wellen von so entfernten Sternen, daß sie vor Millionen von Jahren ausgestrahlt wurden.
8. Im SCHERENSCHNITTMUSEUM in Westerbork sind Scherenschnitte ausgestellt, wie sie früher zum Schmuck und auch für künstlerische Darstellungen hergestellt wurden. Auch über die Technik dieses alten Kunsthandwerks gibt die Ausstellung Auskunft.
9. In der Umgebung von Emmen befindet sich eine ganze Reihe der 54 HUNENGRÄBER, die in den Niederlanden zu finden sind. Es handelt sich dabei um Grabkammern (sogenannte Megalithgräber), die vor etwa 3000 Jahren aus riesengroßen Findlingsblöcken gebaut wurden.
10. Im ZUIDERSEEMUSEUM in Enkhuizen befinden sich prachtvolle Schiffe sowie eine Sammlung von Volkskunst aus den Städten und Dörfern rings um die ehemalige Zuidersee, die heutzutage als IJsselmeer bezeichnet wird.
11. Im Freilichtmuseum DE ZAAANSE SCHANS in Zaandam sind hübsche, bunt gestrichene Holzhäuser und viele Windmühlen zu besichtigen.
12. Das bei Amsterdam abgebildete Flugzeug ist die Fokker F VII aus dem Jahre 1926. Dieses Flugzeug und viele andere interessante Zeugnisse aus der Geschichte der Luftfahrt kann man auf dem Flughafen Schiphol im AVIODOME, einem kuppelförmigen Gebäude, besichtigen.
13. Auf dem FLEVEHOF im IJsselmeerpolder Oostelijk Flevoland in der Nähe von Elburg kann man alle Arbeitsgänge auf einem Bauernhof in vollem Betrieb besichtigen.
14. Im DOLFINARIUM in Harderwijk wird in besonderen Vorstellungen gezeigt, zu welchen erstaunlichen Kunststücken die intelligenten Delphine fähig sind.
15. Bei Enschede, einem Zentrum der Textilindustrie, befindet sich der FLUGHAFEN Twente.
16. Das sogenannte PIER in Scheveningen führt zu vier „Inseln“ und wird von einem Turm beherrscht; man findet dort zahlreiche Attraktionen.
17. MADURODAM bei Den Haag ist eine vollständige Stadt in verkleinertem Maßstab, mit Häusern, Straßen, Kirchen, Denkmälern, Eisenbahnen, kurz allem, was zu einer Stadt gehört. Diese Miniaturstadt wird immer weiter ausgebaut.

18. Im **EISENBAHMUSEUM** in Utrecht kann man täglich, außer montags, historische Züge und alles, was zur Geschichte der Eisenbahn gehört, besichtigen.
19. Das **FREILICHTMUSEUM** in Arnheim ist vom 1. April bis zum 1. November geöffnet. Man findet dort mehr als 130 Bauernhöfe, Mühlen, Fischerwohnungen, ein altes Kino und vieles andere mehr. So wird ein historischer Überblick über das Alltagsleben in den Niederlanden vermittelt.
20. Der **EUROMAST** in Rotterdam trägt in einer Höhe von 100 m ein Restaurant, von dem man einen wunderbaren Ausblick über den größten Hafen der Welt hat.
21. In Kinderdijk, 25 km entfernt von Rotterdam, sind an Samstagnachmittagen im Juli und August alle 19 **WINDMÜHLEN** in Betrieb. Eine dieser Mühlen kann man auch von innen besichtigen.
22. In **LIPS AUTOTRON** in Drunen, 13 km von Herzogenbusch, findet man in einem umgebauten Bauernhof eine Ausstellung von mehr als 150 historischen Autos (Oldtimer). Unter anderem gibt es dort auch eine Miniaturrennbahn und ein Verkehrsspiel. Die Ausstellung ist täglich, außer montags, geöffnet.
23. In Zierikzee steht die **ZUIDHAVENPOORT**, ein eindrucksvolles Tor aus dem 16. Jahrhundert.
24. In **MINI-WALCHEREN** in der Nähe von Middeburg findet man alle Dörfer der Insel Walcheren im Maßstab 1:20 nachgebaut. Die Häuser, Straßen und Deiche sind genau nachgebildet.
25. Im **EVOLUON** in Eindhoven, einem Gebäude, das einer fliegenden Untertasse auf Beinen ähnelt, befindet sich eine Ausstellung wissenschaftlicher Apparate aus dem Gebiet der Elektronik.
26. In Turnhout ist, ebenso wie in Bielefeld, in Anlehnung an die dortige Spielkartenindustrie, ein **SPIELKARTENMUSEUM** entstanden.
27. Damme, 7 km von Brügge entfernt, ist nach den Angaben des flämischen Schriftstellers De Coster der Geburtsort **TILL EULENSPIEGELS**, des Volkshelden, der jedermann an der Nase herumführte. Man findet dort ein Eulenspiegel-Museum und am Fuße des Kirchturms auch den Grabstein Eulenspiegels.
28. Im weltberühmten **ZOO** von Antwerpen, neben dem Hauptbahnhof, sind mehr als 5 000 Tiere zu sehen, darunter auch das seltene Okapi, das weiße Nashorn und Seekühe.
29. In Brügge steht der 83 m hohe, berühmte **BELFORT**, ein Glockenturm, der im 13. Jh. erbaut wurde. Mit seinem schönen Glockenspiel werden regelmäßig Konzerte durchgeführt. Die größte Glocke, die die vollen Stunden schlägt, wiegt 6 200 kg und hat einen Durchmesser von fast 2,5 m.
30. 1930 vollendete Herr L. Zimmer in Lier das astronomische Triebwerk des **ZIMMERTURMS** mit seinen 13 Zifferblättern. Im Turm befindet sich außerdem ein Planetarium und eine „Wunderuhr“ aus dem Jahre 1939.
31. In Houthalen befindet sich das **AUTOMUSEUM** mit vielen historisch interessanten Fahrzeugen. Es liegt an der Hauptstraße von Hasselt nach Genk.
32. Im **FREILICHTMUSEUM** von Bokrijk findet man alte Bauernhöfe, Dorfhäuser, Scheunen und Mühlen. Sie vermitteln einen geschichtlichen Einblick in die bäuerliche Lebensweise der Gebiete Flandern, Kempen und Brabant.
33. Die Burg **GRAVENSTEEN** in Gent, die 1180 als Burg der Grafen von Flandern erbaut wurde, beherbergt heute ein Museum. Dort kann man die unterirdischen Kerker, eine Guillotine und Folterwerkzeuge besichtigen. Der Turm bietet einen prachtvollen Ausblick über die Stadt.
34. Der **KOLNER DOM**, zwischen 1248 und 1880 erbaut, ist eine der größten Kirchen Europas. Die beiden Türme sind 157 m hoch, und der Aufstieg führt über mehr als 500 Stufen. Die Grundfläche von 145 x 60 m ist eineinhalb mal so groß wie die Fläche eines Fußballfeldes.
35. In den Badeorten zwischen Dünkirchen und Ostende wird überall die Möglichkeit geboten, mit **SEGELWAGEN** an den Stränden zu fahren.
36. Im Park von Laeken bei Brüssel wurde im Jahre

- 1958 als Symbol der damaligen Weltausstellung das **ATOMIUM** errichtet. Dieses einmalige Gebäude ist vollständig mit Aluminium verkleidet und stellt ein 15 Milliarden mal vergrößertes Eisenmolekül dar. Es ist 102 m hoch und besteht aus 9 Kugeln von je 18 m Durchmesser, die miteinander durch 3 m dicke Röhren von jeweils 29 m Länge verbunden sind. Ganzjährig geöffnet.
37. Eines der schönsten Fachwerkhäuser im malerischen Städtchen Monschau ist das „**ROTE HAUS**“. In diesem Haus befindet sich das Heimatmuseum.
38. Im **PANORAMA** von Waterloo sieht man, wie Napoleon im Juni 1815 dort seine letzte Schlacht verlor. Zur Erinnerung an diese Schlacht steht auf einer 40 m hohen Pyramide die Figur des „Löwen von Waterloo“.
39. Tongeren, die älteste Stadt Belgiens, wurde von den Römern gegründet. Auf dem großen Marktplatz wurde 1866 das Standbild des **AMBIORIX** errichtet, der seinerzeit als Heerführer der Eburonen die römische Besatzung geschlagen hat.
40. Im ersten Weltkrieg stand Ieper im Brennpunkt der Flandernschlachten und wurde fast völlig zerstört. Die gotische **TUCHHALLE** mit ihrem mächtigen Glockenturm lag in Trümmern. Nach dem Krieg ist sie im alten Stil wieder aufgebaut und 1954 vollendet worden.
41. Auf der **RENNSTRECKE** von Franchorchamps finden jedes Jahr die belgischen Grand-Prix-Rennen für Rennwagen und Motorräder statt.
42. In Ronquières befindet sich ein großer **SCHIFFSAUFZUG**, mit dem die Schiffe in zwei riesigen, fahrenden Schleusen über eine 430 m lange schiefe Ebene eine Höhe von 68 m überwinden. Man kann diesen Aufzug bei einer Bootsrundfahrt und auch von einem 150 m hohen Turm besichtigen.
43. In Binche wird der Karneval ganz groß geschrieben. Die als „Indianer“ verkleideten, sogenannten **GILLES** (hoher Hut mit Straußenfedern) ziehen durch die Stadt und teilen Apfelsinen aus. Der Brauch besteht seit 1549 zur Erinnerung an die Eroberung Perus durch die Spanier.
44. Valenciennes ist bekannt durch die berühmten **SPITZEN**, die dort hergestellt werden.
45. Bei Nürnberg befindet sich der **NÜRBURGRING**. Diese Rennstrecke wurde 1929 entscheidend ausgebaut; sie ist 30 km lang. In einer Runde sind 172 Kurven zu durchfahren, wobei ein Höhenunterschied von 300 m überwunden werden muß. Teile der Rennstrecke sind auch für Privatfahrzeuge geöffnet.
46. Etwa 15 km von La Roche en Ardenne verkehrt auf der 10 km langen Strecke zwischen den Orten Erezée und Dochamps noch eine altmodische **DAMPFSTRASSENBAHN**.
47. In der Nähe von Han sur Lesse hat der Fluß Lesse in den Kalkfelsen gewaltige unterirdische Säle ausgehöhlt, die bis zu 130 m hoch sind. Die Besichtigung dieser **HOHLEN** dauert 2 Stunden. Dabei werden unter der Erde – streckenweise auch in Booten – etwa 3 km zurückgelegt.
48. Zur Erinnerung an die Kämpfe, die 1945 in den Ardennen tobten, wurde auf dem Place Général MacAuliffe in Bastogne ein **SHERMAN-PANZER** aufgestellt.
49. Die gotische **KATHEDRALE** von Amiens wurde 1269 vollendet. Sie ist eine der schönsten Kirchen der Welt und die größte Kirche Frankreichs.
50. Die Hauptbauperioden des mächtigen **SCHLOSSES** von Vianden sind das 13. und 17. Jh. Es wurde auf einem Felsen hoch über dem Städtchen errichtet und befindet sich seit 1417 im Besitz des Geschlechtes Oranien-Nassau.
51. In Edternach wird alljährlich am Pfingstdienstag die bekannte **SPRINGPROZESSION** veranstaltet. Ab 9 Uhr morgens ziehen die Teilnehmer, von Musikanten begleitet, durch die Stadt; sie machen dabei jeweils 5 Schritte vorwärts und 2 Schritte zurück.
52. Trier, die älteste Stadt Deutschlands, wurde um das Jahr 15 v. Chr. von Kaiser Augustus gegründet. Noch heute sind dort Teile der römischen Festungswerke aus dem 3. Jh. zu sehen, darunter vor allem die **PORTA NIGRA** (das schwarze Tor).
53. Als Führer des ersten Kreuzzuges reiste Gottfried

von Bouillon im Jahre 1095 vom SCHLOSS von Bouillon ab und eroberte Jerusalem.

54. Der prachtvolle PLACE DUCALE (herzoglicher Platz) in Charleville-Mézières ist ein schenswertes Zeugnis der Baukunst. Der Stil erinnert an den Place de Vosges in Paris.

55. Im MÄRCHENPARK von Bettembourg sind Szenen aus vielen bekannten Märchen dargestellt. Außerdem bietet dieser Park vor allem für Kinder viele Attraktionen, z. B. einen kleinen Zoo, eine kleine Eisenbahn, einen Spielplatz sowie Boote und Autos, in denen die Kinder fahren können.



© 1973 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Een reis door de Benelux

Ravensburger Spelen Nr. 6015008

Ontwerp en documentatie: C. J. Kelfkens - Amsterdam

Inhoud: 1 speelbord, 1 dobbelsteen, 6 vlaggetjes in 6 kleuren, 6 pionnen in 6 kleuren, 74 plaatskaartjes, 55 genummerde kaartjes van plaatsen met bezienswaardigheden, 11 gelukskaartjes, spelregels met toeristische informatie over 55 bezienswaardigheden

de kortste reisroute te kiezen, want de volgorde, waarin de verschillende plaatsen door de spelers aangedaan wordt, kunnen zij zelf bepalen.

Zij moeten daarbij ook rekening houden met de aanwijzingen op de genummerde kaartjes.

Het is niet alleen een spel vol spanning en afwisseling maar de spelers steken ook spelenderwijs heel wat aardrijkskundige kennis op. Bovendien bevat het spel in woord en beeld informatie over 55 toeristische bezienswaardigheden in de Benelux en daarbuiten.

Spelidee

In dit spel maken de spelers een denkbeeldige reis door de drie landen van de Benelux en de aangrenzende gebieden in Duitsland en Frankrijk. Zes getrokken kaartjes bepalen een steeds weer nieuwe, voor iedere speler andere route. Het gaat er om met handigheid en inzicht

Voorbereiding

De spel leider, die uit de spelers wordt gekozen of iemand is die zelf niet meespeelt, moet er op letten dat er volgens de spelregels gespeeld wordt. Hij begint met alle spelers een pion en een vlaggetje van dezelfde kleur te geven. De kaartjes worden van de vellen losgemaakt

