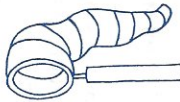


Sieht ein Spieler auf diesem Feld, so dürfen ihm die **Spieler der Reihe nach zu seinem Wort Fragen stellen**. Er darf immer nur mit "Ja" oder "Nein" antworten. Ein Spieler darf solange fragen, bis er ein "Nein" bekommt. Wird das Wort erraten, bevor der Spieler 10 mal Nein sagen mußte, so erhalten beide Spieler (derjenige, der es errät, sowie der Gefragte) für jeden Buchstaben des Wortes einen Punkt. Errät es kein Spieler, so müssen alle Spieler außer dem Gefragten 2 Buchstaben ihres Wortes preisgeben.



Zurück zum Start und neu beginnen.

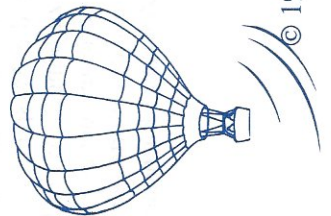


Einmal aussetzen.

Gelangt ein Spieler auf das Feld eines Mitspielers, so muß der Mitspieler zurück zum Start.

Jedesmal, wenn ein Spieler über das **Startfeld** zieht, erhält er drei Punkte, außer er wird zum Startfeld zurückgeschickt.

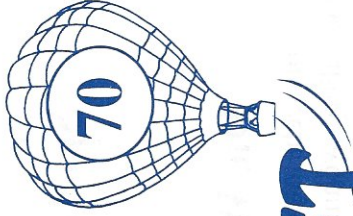
Eine "6" würfeln: Würfelt ein Spieler eine "6", so darf er eine weitere Karte ziehen, in einen seiner Kartenhalter stecken und auf die entsprechende Zahl setzen. Hat er 3 Karten mit seinen Kartenhaltern im Spiel, so darf er bei einer "6" rücken und nochmals würfeln.



Ende des Spiels

Wer als erster 30 Punkte oder eine am Spielbeginn ausgemachte Punktzahl erreicht, gewinnt.

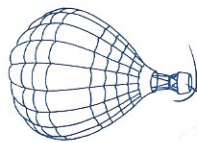
Die verpackte Reise & TOP SECRET



Zwei Spiele für 2 bis 6 Entdeckungslustige
ab 8 Jahren

Autor & Design
Cebedeus

C B D
S P I E L E



Die verrückte Reise

- 1 Spielplan
- 18 Kartenhalter
- 18 Sturm-Steine aus Holz
- 70 Beweisplatten von bekannten Sehenswürdigkeiten des Landes
- 1 Würfel

Spielzubehör:

Die Wette gilt:

Zwei bis sechs tollkühne Abenteurer haben eine Wette abgeschlossen um eine außergewöhnliche Entdeckungsreise: Wer von ihnen schafft es, als erster mit einem Heißluftballon drei verschiedene Punkte im Lande anzufahren, unabhängig von Wind und Wetter? Als Beweis müssen sie drei Schnappschüsse von den dortigen Attraktionen machen und diese schnellstens an ihrem Ausgangspunkt abliefern.

Ziel des Spiels:

Der Spieler, der als erster mit drei Beweisplatten zu seinem Ballonfeld gelangt, gewinnt.

Die Wette:

Abenteurer mit starken Nerven sollten zu Beginn des Spiels tatsächlich eine Wette abschließen. Der Einsatz hängt von dem Wagemut der Spieler ab. Der Einsatz kann von "Zimmer aufräumen" über "Frühstück vorbereiten" bis hin zu einer "Fahrt mit dem Heißluftballon" gehen.

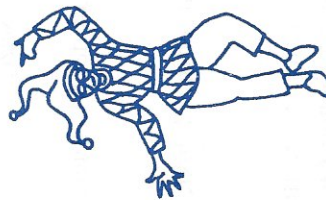
Die Spielfelder:

Es gibt im Spiel verschiedene Felder mit folgenden Bedeutungen:



Steht ein Spielstein auf diesem Feld, so kann der Spieler versuchen, mit der gewürfelten Zahl auf das Zahlenfeld zu gelangen, auf dem sich eine Fotokarte in einem seiner Kartenhalter befindet. Dazu muß er die Spielbahn verlassen. Die Zahlenfelder befinden sich in der Mitte des Spielplans. Über sie darf nur horizontal und vertikal, **nicht diagonal** gerückt werden. **Einzige Ausnahme sind die Eckfelder.** Hier darf der Spieler diagonal eintreten. Erreicht der Spieler keine Karte, so kann er normal auf dem Parcours weiterrücken. Erreicht er eine Karte, so gehört die Karte ihm und er kann sie sich nehmen. Jede Karte ist **5 Punkte** wert, die der Spieler notiert. Anschließend kehrt er mit seinem Spielstein auf sein Ausgangsfeld zurück.

Steht ein Spieler auf diesem Feld, so führt er eine Pantomime zu seinem TOP SECRET-Wort auf. Dabei versucht er, durch **Gesten und Mimik** seinen Begriff als Ganzes oder Teile des Wortes darzustellen (z.B. Bahnhof als Bahn und Hof). Er kann auch andeuten, aus wievielen Buchstaben das Wort besteht und durch Geräusche das Erraten erleichtern. Alle Mitspieler können reihum raten. Wird das Wort erraten, so erhalten beide Spieler (derjenige, der es errät, sowie der Darsteller) für jeden Buchstaben des Wortes einen Punkt. Errät es kein Spieler, so muß der Darsteller 3 Buchstaben seines Wortes preisgeben.



Steht ein Spieler auf diesem Feld, so versucht er durch **eine oder mehrere kleine Zeichnungen** die Mitspieler zum Erraten seines TOP SECRET-Wortes zu bringen. Wird das Wort erraten, so erhalten beide Spieler (derjenige, der es errät, sowie der Darsteller) für jeden Buchstaben des Wortes einen Punkt. Errät es kein Spieler, so muß der Zeichner 3 Buchstaben seines Wortes preisgeben.

Jeder Spieler zieht eine Fotokarte und steckt diese in einen Fuß mit der Farbe seiner Spielfigur. Dann stellt er die Karte auf das Zahlenfeld mit der entsprechenden Zahl in der Mitte des Spielfeldes.

Spielregel:

Der Spieler, der die Fotokarte mit der höchsten Zahl gezogen hat, beginnt. Er würfelt und rückt mit seinem Holz-Spielstein vom Startfeld aus im Uhrzeigersinn auf den Feldern des Parcours vorwärts.

Das Top Secret-Wort: Nachdem ein Spieler gerückt ist, darf er einen Mitspieler seiner Wahl fragen, ob sich ein bestimmter Buchstabe, z.B. "A" in dessen Top Secret-Wort befindet. Ist dies der Fall, so muß der Mitspieler benennen, an welcher Stelle in seinem Wort dieser Buchstabe vorkommt. Kommt der Buchstabe öfter vor, so muß er **alle Stellen** nennen, an denen sich der Buchstabe befindet.

Die anderen Spieler tragen diese Information auf ihrem Blatt unter dem Namen des Mitspielers ein. Kommt ein Buchstabe nicht vor, so tragen sie dies in der Rubrik "Nieten" ein.

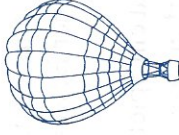


Für jeden Buchstaben, den ein Spieler errät, erhält er einen Punkt, den er in der Rubrik "Punkte" notiert.

Errät ein Spieler das **ganze Wort**, so erhält er für jeden Buchstaben des Wortes einen Punkt. Der Mitspieler denkt sich dann ein neues Wort aus und trägt dieses auf seinem Zettel in einer neuen Zeile mit seinem Namen ein. Auch die anderen Spieler tragen seinen Namen in einer neuen Zeile ein.

Spielvorbereitung:

Alle Beweis Karten werden in den Spieldeckel oder einen Hut gelegt. Jeder Spieler zieht mit geschlossenen Augen eine Karte.



Nun wählt er einen der sechs Ballons am Rande des Spielfeldes und **3 Kartenhalter der gleichen Farbe** aus. Außerdem nimmt er **3 Sturm-Steine**.

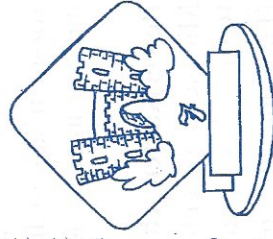
Gerückt wird auf den weiß-blauen und weiß-roten Spielfeldpunkten.



Die weiß-roten Punkte liegen immer dort, wo sich ausgesuchte Landeplätze befinden. Dort oder in der Nähe befinden sich besondere Sehenswürdigkeiten des Landes. Sie tragen alle eine Zahl, zu der es eine Beweis Karte gibt.

Spielablauf:

Spielbeginn: Der Spieler, der die Beweis Karte mit der höchsten Zahl gezogen hat, beginnt und stellt diese mit einem Kartenhalter seiner Farbe auf die entsprechende Nummer im Spielplan.



Nun würfelt er und versucht **mit dieser Karte** so schnell wie möglich, zu seinem Zielfeld zu gelangen.

Zielfelder: Im Spiel kommen 6 Zielfelder vor, die durch einen **Ballon** am Rande des Spielplans gekennzeichnet sind.

Ein Spieler erreicht sein Zielfeld, wenn er durch das Ziehen mit der Beweis Karte **auf das Ballonfeld** seiner Farbe **oder darüber hinaus** gelangt.

Beweiskarten ziehen: Immer, wenn ein Spieler eine "6" würfelt, darf er eine weitere Beweiskarte ziehen und an dem entsprechend nummerierten Punkt im Spielfeld aufstellen.

Kommt er dann wieder an die Reihe, so kann er wählen, mit welcher seiner Beweiskarten er weiterrücken möchte.

Hat ein Spieler bereits drei Karten mit seinen Kartenhaltern im Spiel, so darf er, wenn er eine "6" wirft, nochmals würfeln und rücken. Hat ein Spieler **keine Beweiskarte** im Spiel, so hat er immer **drei Versuche**, eine "6" zu würfeln.

Sturmsteine: Immer, wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er seine Sturmsteine auf dem Spielplan verteilen. Dadurch behindert er z.B. das Weiterkommen seiner Mitspieler. Oder er schützt seine Beweiskarte davor, von einem Mitspieler geschlagen zu werden.

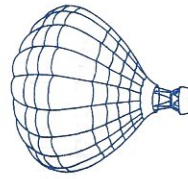
Wird ein Spieler unterwegs von einem Mitspieler **durch einen Sturmstein blockiert**, so muß er entweder einen anderen Weg "fahren" oder genau die Zahl würfeln, die ihn auf das Feld des Sturmsteines kommen läßt. In diesem Fall darf er den Stein an sich nehmen und kann ihn, wenn er an der Reihe ist, wieder auslegen.

Beweiskarten schlagen: Wird eine Beweiskarte unterwegs von einem Mitspieler geschlagen, so wird sie aus dem Spiel genommen. Der Besitzer bekommt erst dann wieder eine neue, wenn er eine "6" würfelt. Hat er allerdings noch eine oder zwei andere Beweiskarten im Spiel, so kann er natürlich auch mit diesen weiterrücken.

Ende des Spiels:

Wer als erster mit dreier Beweiskarten zu seinem Ballonfeld gelangt, hat das Spiel gewonnen.

Dort kann er dann von seinen Konkurrenten die "Wettsumme" entgegennehmen.



TOP SECRET

1 Block

6 Spielsteine aus Holz

1 Würfel

70 Fotokarten bekannter

Sehenswürdigkeiten des Landes

18 Fotokartenhalter

Spielzubehör:

Ziel des Spiels:

Der Spieler, der die meisten Punkte sammeln kann, gewinnt. Punkte werden auf verschiedene Arten gesammelt. Entweder durch Sammeln von Attraktionen des Landes (Fotokarten) oder durch das Erraten von TOP SECRET-Buchstaben und -Worten der Mitspieler. Meistens wird beides kombiniert.

Spielvorbereitung:

Alle Spieler holen sich einen Bleistift. Dazu nimmt sich jeder Spieler eine Seite des Blocks, eine Holz-Spielfigur und drei Fotokartenhalter der gleichen Farbe.

Der Block: Auf der Blockseite trägt jeder Spieler unter "Namen" seinen Namen und die seiner Mitspieler ein. Zu seinem Namen schreibt er in der Rubrik **Top Secret** einen Begriff, der etwas mit dem Land zu tun hat. Es könnte eine Stadt, eine Straße oder auch eine berühmte Persönlichkeit sein. Dabei ist jeder Buchstabe nummeriert. Außerdem gibt es eine Spalte für "**Nieten**" (Buchstaben, die in dem Wort eines Mitspielers nicht vorkommen) und ein Feld zum Notieren von Punkten.