

GLOWILE !



SPIELENDENDE

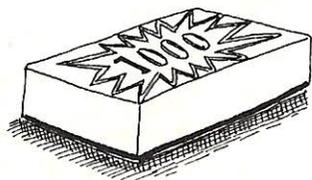
Spielende ist, wenn

1. ein Spieler **zweimal** GLOWILE ausrufen konnte oder
2. **alle 4 Himmelsrichtungen** mittels „GLOWILE“ gesperrt sind.

Im zweiten Fall konnten fast alle oder alle Spieler jeweils eine Himmelsrichtung gewinnen. Dann gewinnt der Spieler, der am meisten Fragen beantwortet und damit am meisten Wissenssteine stapeln konnte.

Herzlichen Glückwunsch!

Alle übrigen Spieler verstehen nun hoffentlich die Welt ein wenig besser und können bereits beim nächsten Weltquiz der Sieger sein. Also, gleich den nächsten Weltquiz-Tag ins Auge fassen!



NEUER LÄNDERKARTENSATZ 1995

1995 erscheint ein Erweiterungssatz mit **1000 neuen Fragen** mit **neuen Ländern** und **neuen Wissensgebieten**. Vorausgesetzt, mindestens 1000 Vorbestellungen liegen bis Dezember 1994 vor.

Wenn **Ihnen** GLOBAL gefallen hat, bestellen Sie daher jetzt schon den Erweiterungssatz. Sie tragen damit dazu bei, daß die Global-Erweiterung tatsächlich verlegt werden kann. Das Fragenpaket erhalten Sie dann sofort nach Erscheinen **automatisch frei Haus** gegen Rechnung zugeschickt.

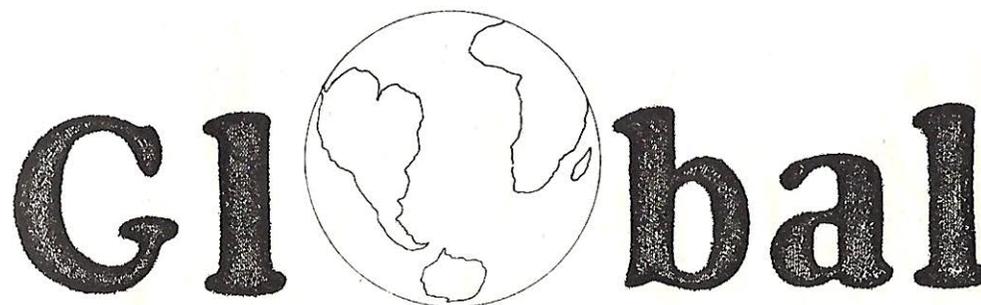
Preis: 29,80 DM

Sind Sie reiseerfahren und kreativ?

*Aus eigener Erfahrung weiß ich, wieviel Spaß kreatives Arbeiten macht. Falls Ihnen **interessante Fragen aus allen Ländern der Erde** einfallen, schicken Sie sie mir. Ich kann dann **Ihre vielfältigen Reiseerlebnisse und Kenntnisse** in das Spiel einbauen.*

*Jeder, der eine oder mehrere Fragen beisteuert, die im späteren Erweiterungssatz veröffentlicht werden, erhält beim Erscheinen des Erweiterungssatzes **kostenlos ein Fragenpaket als kleines Dankeschön**.*

Infos zu den anderen Spielen zu aktuellen Themen gibt's beim
Öko-Spiele-Verlag
Batterieweg 42 f
53424 Remagen



Autor: Franz Scholles

Wer kennt die Welt?

Alle Spieler sind gleichzeitig Teilnehmer der Raterunde und Quizmeister.

1000 Quizfragen aus über 70 Staaten zeigen den Reiz ferner Länder und fördern zugleich Verständnis für die Menschen, die in anderen Kulturen leben.

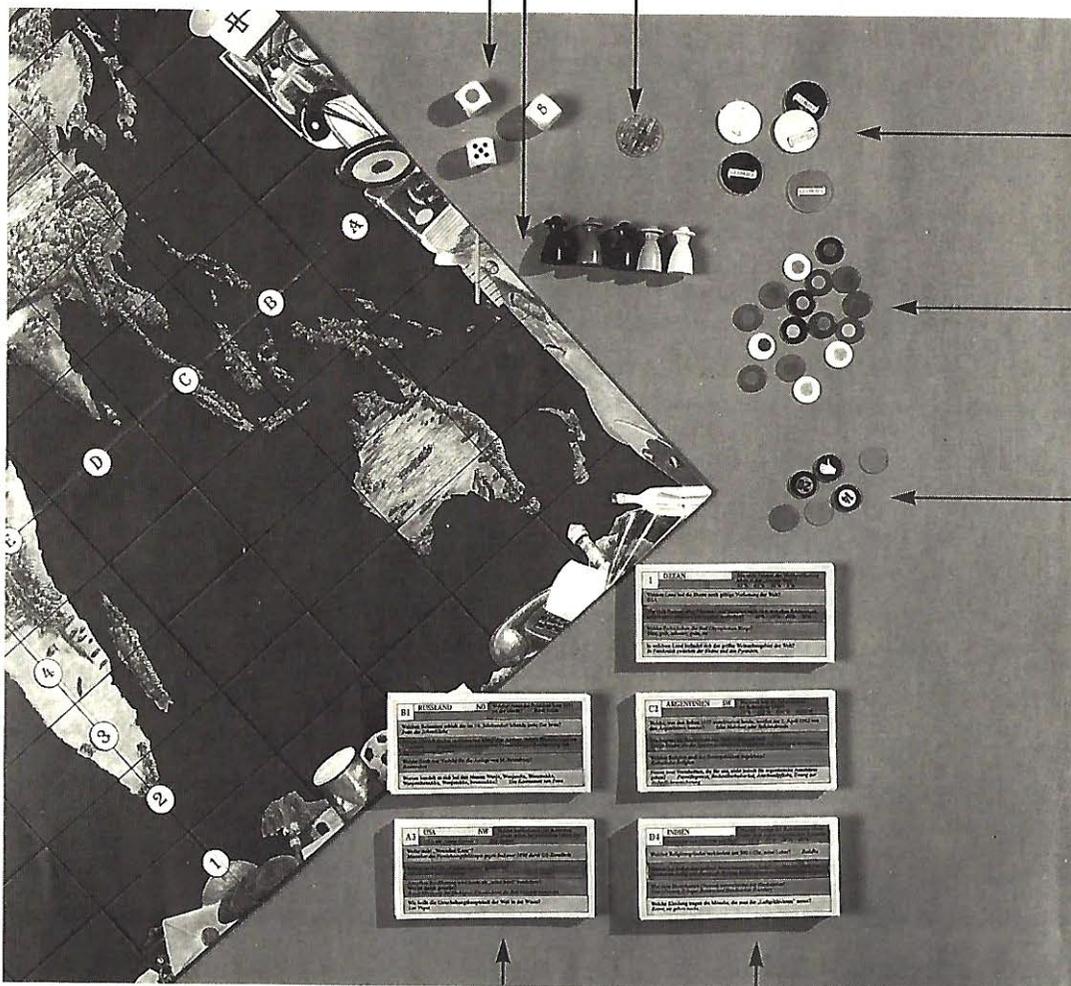
Wer in den Erdvierteln der Weltkarte zuerst **3 Wissenschips** in eine Reihe bringt, ruft „GLOWILE“ und gewinnt.

Spielplan

Farbenwürfel
Buchstabenwürfel
Zahlenwürfel

5 Spielfiguren
Sperrstein

5 Glowilesteine
72 Wissenssteine
(mit zweifarbiger
Vorder- und Rückseite)
26 Ozeansteine
(mit blauer Vorderseite)



96 Fragenkarten
sortiert nach:

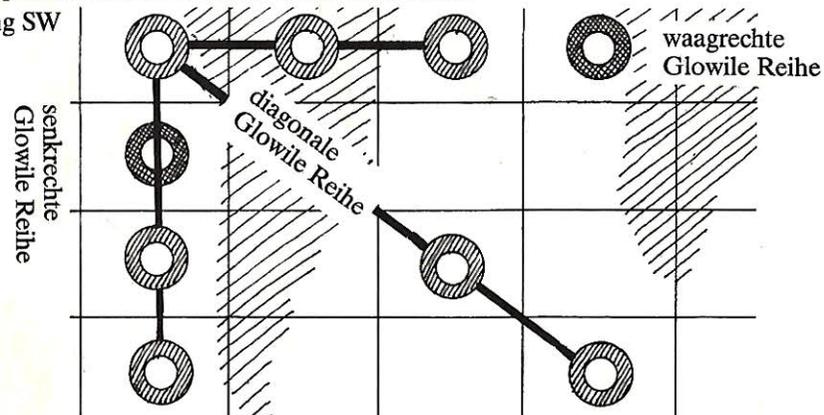
1-20 = Ozean
NW = Nordwest
NO = Nordost
SW = Südwest
SO = Südost

GLOWILE

GLOWILE REIHEN BILDEN

Jeder Spieler versucht, mit Hilfe seiner Wissenssteine „GLOWILE REIHEN“ zu bilden. Darunter verstehen wir eine senkrechte oder diagonale oder waagrechte Reihe von drei eigenen Wissenssteinen innerhalb einer Himmelsrichtung. Die eigene GLOWILE REIHE darf dabei von leeren oder mit Wissenssteinen der Mitspieler besetzten Feldern unterbrochen sein.

Himmelsrichtung SW



GLOWILE SITUATION ERREICHEN

Eine „GLOWILE SITUATION“ entsteht dann, wenn ein Spieler innerhalb einer Himmelsrichtung den **3. eigenen Wissensstein eines Wissensgebietes** legen kann.

Ein Spieler legt z.B. in der Himmelsrichtung SW seinen 3. Wissensstein in der Farbe Gelb = Reisen/Basar.

Der Spieler, dem eine Glowile Reihe oder Glowile Situation gelingt, ruft „GLOWILE“, was soviel bedeuten soll wie „GLOBALES WISSEN LEBEN“.

Anschließend setzt er seinen Glowilestein auf das mittlere Feld (Feld C 3) der gelowileten Himmelsrichtung.



WISSENSSTEINE ENTFERNEN

Alle Wissenssteine in der gelowileten Himmelsrichtung werden von den Spielern vom Spielplan genommen. Diese Wissenssteine werden **bei den einzelnen Spielern gestapelt**. Sie können am Ende des Spieles noch über Sieg oder Niederlage entscheiden.



Ebenfalls abgeräumt und zur Seite gelegt werden alle Ozeansteine.

Der „Meister“ der gelowileten Himmelsrichtung kann entspannt seinen Kartensatz zur Seite legen.

HINWEISE ZU DEN FRAGEKARTEN

Man kann mehrere Fragetypen unterscheiden.

FRAGETYP 1

Es gibt **nur eine richtige Antwort**, die vom Ratenden ohne Hilfe zu nennen ist.

Beispiel:

Wie heißt der wilde Hund Australiens?
Dingo

FRAGETYP 2

Es sind **mehrere Antwortmöglichkeiten vorgegeben**.

Beispiel:

Aus wie vielen Inseln besteht Indonesien?

Der Meister liest alle Antwortmöglichkeiten, hier 3303, 6345, 13677, vor.

Die **richtige Antwort** ist für den Meister **fett gedruckt**, hier 13677 Inseln.

FRAGETYP 3

Der Rater muß mehrere Tiere, Pflanzen, Dinge, Länder oder Ereignisse nennen. Er darf dabei **einmal falsch raten**.

Beim zweiten falschen Raten geht die Frage an den nächsten Spieler weiter. Der nächste Spieler muß nun auf Anhieb richtig lösen.

Beispiel:

Nenne zwei der fünf Länder, die an allen olympischen Sommerspielen teilnahmen?

Dem Meister ist eine **Liste der Antwortmöglichkeiten vorgegeben**. Sollten bei manchen Fragen Spieler richtige und passende Antworten finden, die auf der Karte nicht als Antwortmöglichkeiten erfaßt sind, dann zählen diese natürlich auch.

Beim Fragetyp 2 und 3 gilt beim Weiterraten die Grundregel, auch wenn ein nachfolgender Spieler richtig raten muß. Glück gehabt!!!

KURZSPIELREGEL

VORBEREITUNG

Die Meister der Himmelsrichtungen auswählen und Fragekarten und Spielmaterial austeilen.

SPIELABLAUF

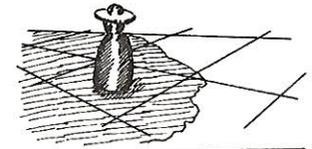
WÜRFELN

Der Spieler würfelt gleichzeitig mit den Zahlen-, Buchstaben- und Farbenwürfel.



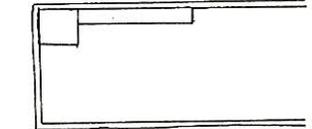
HIMMELSRICHTUNG BESTIMMEN

Der Spieler entscheidet, in welche Himmelsrichtung er reisen möchte, und setzt seine Spielfigur auf das entsprechende Feld der Weltkarte.



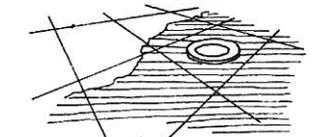
QUIZZEN

Der Meister der Himmelsrichtung stellt die verlangte Frage an den reisenden Spieler. Kennt dieser die richtige Antwort nicht, geht die Frage im Uhrzeigersinn an die Mitspieler weiter.



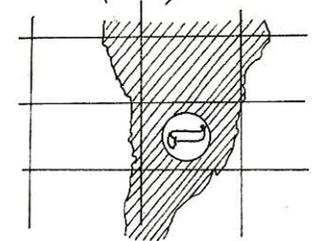
WISSENSSTEIN LEGEN

Der Spieler, der die Frage richtig beantworten konnte, legt einen seiner Wissenssteine auf das besuchte Feld.



GLOWILE REIHE ODER GLOWILE SITUATION ERREICHEN

Der Spieler, der eine GLOWILE REIHE bilden oder eine GLOWILE SITUATION erreichen konnte, ruft „GLOWILE“ und legt seinen GLOWILE STEIN in die Mitte der gelowileten Himmelsrichtung.

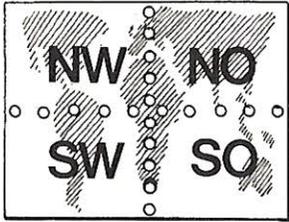


WISSENSSTEINE ENTFERNEN

Alle Spieler nehmen ihre Wissenssteine in der gelowileten Himmelsrichtung von der Weltkarte und legen ihre Steine vor sich aus.

SPIELENDE

Wenn ein Spieler zweimal „GLOWILE“ rufen konnte oder alle vier Himmelsrichtungen mit einem GLOWILE Stein gelöst sind.

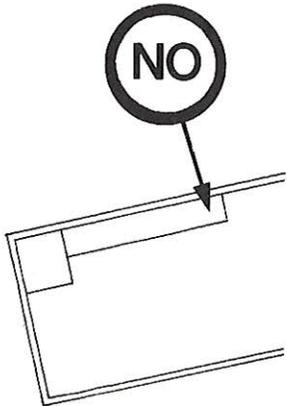


VORBEREITUNGEN

Der Spielplan ist durch die Buchstaben- und Ziffernreihen, die von allen Himmelsrichtungen zur Spielplanmitte verlaufen, in die vier Gebiete NW, NO, SW, SO aufgeteilt.

Vor Beginn des Spieles wählt jeder Spieler aus, für welche Himmelsrichtung unserer Erde er Meister sein möchte. Der jüngste Spieler wählt als erstes, dann folgt der zweitjüngste usw. bis jeder Spieler ein Gebiet ausgewählt hat. Zur Auswahl stehen folgende Gebiete:

GEBIETE	FARBE DER SPIELFIGUR UND DER WISSENSSTEINE
NW = NORDWEST	WEISS
NO = NORDOST	LILA
SW = SÜDWEST	DUNKELBRAUN
SO = SÜDOST	NATUR
1-20 = OZEANE	SCHWARZ



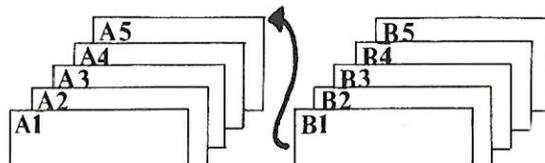
Die Meister der Himmelsrichtungen erhalten die Karten, deren Fragen sich auf ihre Länder beziehen. Erkennbar ist dies an der Abkürzung der Himmelsrichtungen rechts neben den Ländernamen.

Die Spieler entscheiden für das gesamte Spiel, ob sie diesmal mit den Vorderseiten ihres Kartensatzes, genannt „GLOBAL-WISSEN“, oder mit den Rückseiten, genannt „GLOBAL-LEBEN“, spielen.

Bei den Vorderseiten stehen die Ländernamen im weißen Feld, bei den Rückseiten im schwarzen Feld.

Danach sortiert jeder „Meister“ der Himmelsrichtungen seinen Kartensatz wie folgt:

- A 1 bis A 5
- B 1 bis B 5
- C 1 bis C 5
- D 1 bis D 5
- E 1 bis E 5



Jeder Kartensatz umfaßt so viele Karten wie es Landfelder in der entsprechenden Himmelsrichtung gibt.

Der Meister der Ozeane sortiert seinen Kartensatz von 1 bis 20.

OZEANFRAGEN

Der Spieler, der auf ein Ozeanfeld zieht, dreht den blauen Ozeanstein, der sich auf dem besuchten Ozeanfeld befindet, um.

Die Ziffer auf dem Ozeanstein bestimmt die Fragenkarte, aus der der „Meister“ der Ozeane eine Frage entnimmt.

Die Farbe auf dem Ozeanstein, nicht auf dem Farbwürfel, bestimmt das Wissensgebiet.

GLÜCKSHAND

Erscheint beim Umdrehen des Ozeansteins eine Glückshand, darf der Spieler einen Wissensstein in der Farbe seiner Wahl auf dem besuchten Ozeanfeld platzieren. Da er keine Fragen beantwortet haben mußte, darf er noch einmal würfeln und raten.

RATERUNDE

Beantwortet der würfelnde Spieler die Frage zutreffend, ist diese Raterunde abgeschlossen.

Kennt der würfelnde Spieler die Lösung nicht oder gibt eine falsche Antwort, so folgt sein linker Nachbar usw. bis

1. ein Spieler die Lösung nennt oder
2. alle Spieler eine Ratemöglichkeit hatten.

WISSENSSTEIN LEGEN

Der Spieler, der richtig geraten hat, legt zur Kennzeichnung einen seiner Wissenssteine, in dessen Mitte sich ein Kreis in der Farbe des erratenen Wissensgebietes findet, auf dem entsprechenden Spielplanrechteck ab.

Der Spieler, der eine Ozeanfrage errät, nimmt außerdem den Ozeanstein vom Feld.

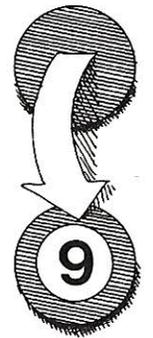
Als nächster Spieler folgt der linke Nachbar des Spielers, der zuletzt gewürfelt hatte.

SONDERREGEL FÜR 3 UND 4 SPIELER

Bei 3 oder 4 Spielern sitzt kein „Meister“ der Ozeane am Spiel-tisch. Dann entscheiden nicht die Karten „Ozean“ über das Geschick des ein Ozeanfeld besuchenden Spielers, sondern allein das Glück.

Der besuchende Spieler darf immer dann einen Wissensstein auf das Ozeanfeld legen, wenn

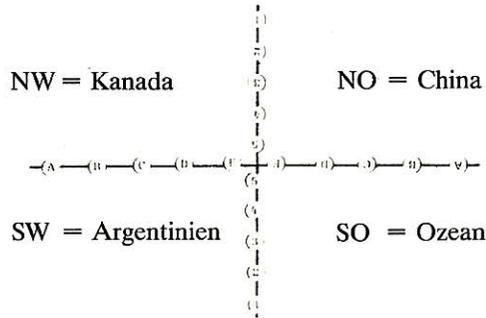
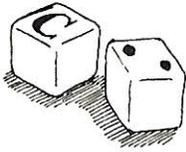
1. die Farbe seines Farbwürfels und die Farbe des Ozeansteines übereinstimmen oder
2. der Farbwürfel die weiße, unbedruckte Seite zeigt oder
3. die Glückshand erscheint



HIMMELSRICHTUNG BESTIMMEN UND ZIEHEN

Da gleichlautende Längfelder in der westlichen und östlichen Erdhälfte, gleichlautende Breitenfelder in der nördlichen und südlichen Erdhälfte zu finden sind, hat der Spieler **grundsätzlich die Auswahl**, in welcher der vier Himmelsrichtungen er Länder besuchen will.

Beim Wurf **C 2** z. B. wählt der Spieler, ob er eine Frage über



beantworten möchte. Danach zieht er mit seiner **Spielfigur** auf das entsprechende Länder- oder Ozeanfeld der Weltkarte.

AUSNAHMEN

1. Bei 3 Spielern wird zu Beginn eine Himmelsrichtung gesperrt siehe S. 5).
2. Gesperrt ist für jeden Spieler die Himmelsrichtung, in der er „Meister“ ist.
3. Gesperrt werden im Spielverlauf auch die Felder, auf denen sich bereits ein Wissensstein oder ein **umgedrehter** Ozeanstein befindet.

Sollten am Ende des Spieles manchmal alle 4 möglichen Felder (Himmelsrichtungen) gesperrt sein, so verfällt der Zug.

QUIZZEN

LÄNDERFRAGEN

Der „Meister“, der besuchten Himmelsrichtung sucht die dem besuchten Feld zugeordnete Fragenkarte aus seinem Kartensatz. Danach liest er zunächst den Ländernamen und anschließend die Frage der Farbe vor, die der Farbwürfel anzeigt. Zeigt der Farbwürfel „weiß“, so bestimmt der ratende Spieler die Farbe (Wissensgebiet).

LÄNDERNAMEN

QUIZFRAGE

Jeder Spieler erhält außerdem **15 Wissenssteine**, einen **Glowilestein** sowie eine **Spielfigur** in der Farbe seiner Himmelsrichtung.

Die Spieler verteilen sich so um den Spielplan, daß jeder vor **seinem** Spielplanviertel (Himmelsrichtung) sitzt.

Zum Schluß werden die **26 Ozeansteine** gemischt. Anschließend wird je ein Stein mit der blauen Seite nach oben auf die 24 Ozeanfelder gelegt. Ozeanfelder sind alle Felder, auf denen sich keinerlei Kontinente oder Inseln befinden.

SONDERREGEL FÜR 3 SPIELER

Bei 3 Spielern bleibt — nach Wahl der Spieler — eine Himmelsrichtung ohne „Meister“. Dieses Spielplanviertel ist für alle Spieler gesperrt. Zur Kennzeichnung wird ein **Sperstein** in der Mitte (Feld C 3) der gesperrten Himmelsrichtung auf dem Spielplan abgelegt. Der entsprechende Kartensatz wird aus dem Spiel genommen.

SONDERREGEL FÜR 3 UND 4 SPIELER

Bei 3 und 4 Spielern bleiben die Ozeane ohne Meister. Der Kartensatz „Ozean“ wird aus dem Spiel genommen.

SONDERREGEL FÜR GRUPPEN

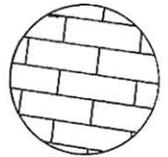
Dieses Spiel kann auch mit 5 Gruppen gespielt werden. Falls dann nicht mehr alle Spieler um den Spielplan Platz finden, sucht sich jede Gruppe in einer Ecke des Raumes ihren Platz.

Der Spielplan wird dann in der Mitte des Raumes plaziert.

Reihum fragt, würfelt, zieht ein Gruppenmitglied und gibt beim Raten das Gruppenergebnis bekannt.

In dieser Variante eignet sich das Spiel auch gut für große Jugend- und Erwachsenengruppen und Schulklassen.

Der jüngste Spieler beginnt mit dem Würfeln.



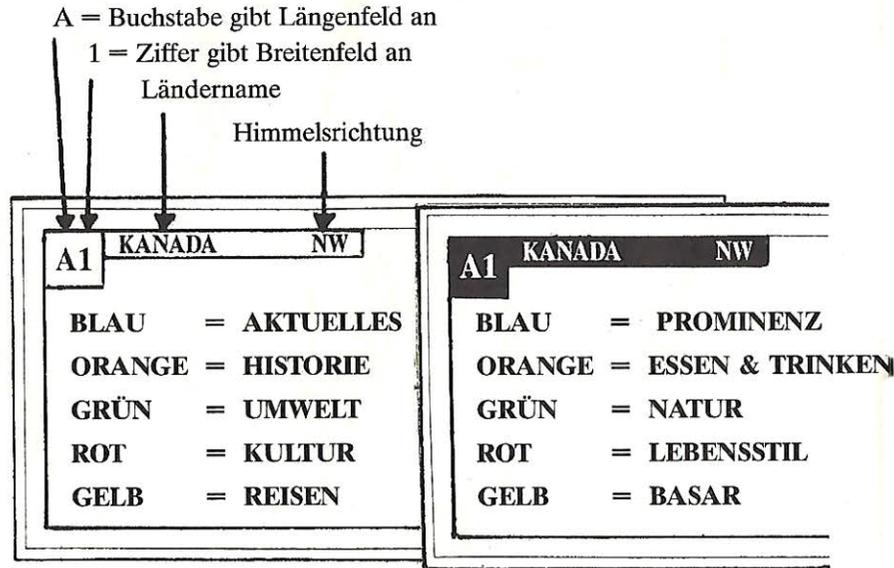
IDEE

Wem gelingt es, die meisten Fragen über Land und Leute aus über 70 Ländern richtig zu beantworten und damit Wissenssteine zu kassieren?

Wer hat das Glück, als erster mit Hilfe der Wissenssteine „GLOWILE REIHEN“ bilden zu können?

Dabei entscheiden teils die Würfel, teils die Spieler, welche Wissensgebiete aus welchen Weltteilen zu raten sind.

Alle Länderkarten sind gleich aufgebaut.



WISSENSGEBIETE

VORDERSEITE

WISSENSGEBIETE

RÜCKSEITE

Die abgebildete Länderkarte enthält Fragen für den Spieler, der auf der Weltkarte das Feld A 1 NW = Kanada in der äußersten linken Ecke der Weltkarte besucht.

Die Karten „OZEAN“ sind von 1 bis 20 sortiert. Die Wissensgebiete entsprechen denen auf den Länderkarten, haben jedoch mehr weltweite, übergreifende Inhalte.

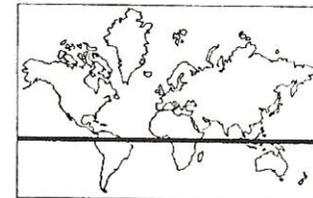
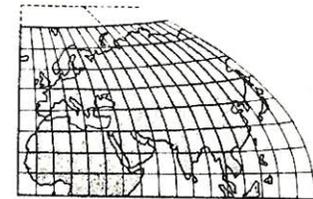
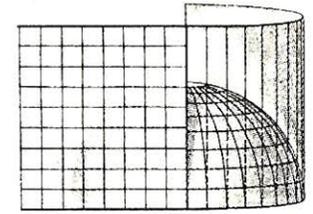
KLEINE KARTENKUNDE

Da die Erde eine Kugel ist, kann die Erdoberfläche nur auf dem Globus verzerrungsfrei wiedergegeben werden. Bei allen Weltkarten müssen Verzerrungen in Kauf genommen werden. Insbesondere sind die Hauptziele Flächentreue, Formtreue und Winkeltreue **niemals** gleichzeitig realisierbar.

Kartografen bevorzugen heute als Kompromißlösung **gerundete Karten mit gerundetem Gradnetz**. Da diese Darstellungsform jedoch wenig anschaulich ist, überwiegen im Alltagsleben die sogenannten „Zylinderprojektionen“ mit **rechtwinkligem Gradnetz**.

Auch heute wird unser Weltbild, z. B. bei den Nachrichtensendungen, durch eine Karte aus dem 17. Jahrhundert, die sogenannte **Mercator-Karte**, geprägt. Um eine **absolute Winkeltreue** zu erreichen, nimmt diese Seefahrerkarte **große Verzerrungen von Größe, Form und Lage der Kontinente** hin. Der Äquator erscheint nicht in der Kartenmitte, weil $\frac{2}{3}$ der Karte der Darstellung der nördlichen Erdhälfte dienen. Europa erscheint größer als das tatsächlich doppelt so große Südamerika. Obwohl Rußland nur $\frac{2}{3}$ der Fläche Afrikas hat, erscheint es wesentlich größer als der schwarze Kontinent.

Grundlage des Global-Spielplanes ist eine **flächentreue Darstellung der Erde** nach Arno Peters. Damit wird eine **Gleichbehandlung aller Länder der Erde** erreicht, die in ihrer wahren Größe dargestellt und damit unmittelbar vergleichbar werden.



SPIELABLAUF

WÜRFELN

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt mit dem Zahlen-, Buchstaben- und Farbwürfel gleichzeitig.

Der **Buchstabenwürfel** gibt das **Längensfeld** an, zu dem der Spieler sich bewegen muß, nämlich **A, B, C, D oder E**. Zeigt der Würfel seine **weiße, unbedruckte Seite**, so hat der Spieler die **Auswahl**, welches Längensfeld er besuchen möchte.

Der **Zahlenwürfel** gibt das **Breitenfeld** vor, zu dem der Spieler sich bewegen muß, nämlich **1, 2, 3, 4 oder 5**. Zeigt der Würfel seine **weiße, unbedruckte Seite**, so hat der Spieler die **Auswahl**, welches Breitenfeld er bereisen möchte.

Der **Farbwürfel** zeigt an, aus welchem **Wissensgebiet** eine Frage gestellt wird, nämlich z. B. blaue Würfelseite = blaue Frage. Zeigt der Würfel seine **weiße, unbedruckte Seite**, so hat der Spieler die **Auswahl**, welches der fünf Wissensgebiete er raten möchte.

