Globalissimo

Das spannende Spiel um die Länder der Erde für 2 bis 6 Spieler ab 12 Jahren

Spielidee

Wer hat mehr Ärzte pro Einwohner, Cuba oder die USA? Und wie liegt im Verhältnis dazu Italien? Bei diesem Spiel geht es um den Vergleich der unterschiedlichen Länder in einer von zehn Kategorien. Die Spieler wählen reihum eines der ausliegenden Länder und schätzen dann ein, an welcher Stelle das Land innerhalb der ausliegenden Länder steht. Anschließend werden die Länderkarten umgedreht und sortiert. Je näher ein Spieler mit seinem Tipp an der tatsächlichen Position "seines" Landes liegt, desto mehr Punkte erhält er. So manche Überraschung ist gewiss!

Spielmaterial







Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.

Die 14 <mark>Barrieren</mark> werden beliebig auf die entsprechenden Felder des Spielplans verteilt.

Die <mark>Übersichtstafeln</mark> werden so um den Spielplan herum verteilt, dass jeder Spieler eine der Übersichtstafeln gut einsehen kann.

Jeder Spieler erhält die <mark>Tippkärtchen</mark> und die <mark>Spielfigur</mark> seiner Farbe.

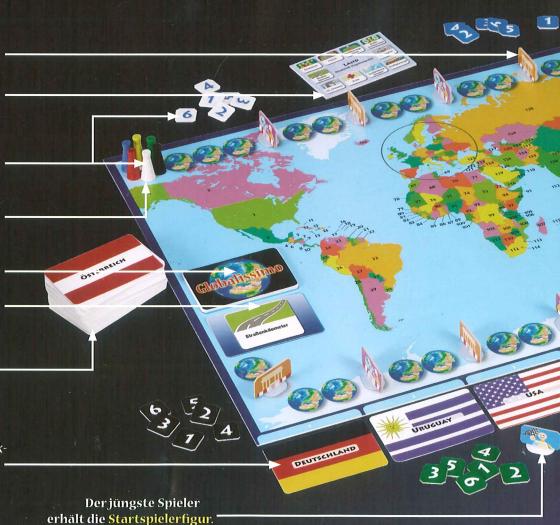
Die Spielfiguren kommen auf das <mark>Startfeld</mark>.

Die <mark>Kategoriekarten</mark> werden gemischt und als verdeckter Stapel auf dem Spielplan bereitgelegt.

Die oberste Kategoriekarte wird aufgedeckt.

Die Länderkarten haben eine Rückseite mit der Flagge und eine Vorderseite mit den zehn Werten des Landes. Alle Länderkarten werden gut gemischt und in einem Stapel, mit der Rückseite (Flagge) nach oben, neben dem Spielplan bereitgelegt.

Bei 2 bis 4 Spielern werden nun 5 Länderkarten mit der Rückseite nach oben an die Positionen 1 bis 5 des Spielplans ausgelegt. Sie dürfen noch nicht auf die Vorderseite mit den Zahlenwerten umgedreht werden. Bei 5 und 6 Spielern werden 6 Länderkarten ausgelegt.



Spielablauf

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

- 1. Tipp-Phase
- 2. Auswertung
- 3. Auslegen neuer Karten

1. Tipp-Phase

Die aufgedeckte Kategoriekarte bestimmt, um welche Kategorie es in dieser Runde geht, z.B. Straßenkilometer. Die Spieler wählen nun reihum ein Land aus und schätzen ein, an welcher Stelle es im Vergleich zu den anderen ausliegenden Ländern gemäß der Kategorie liegt. Dazu platziert jeder Spieler, beginnend mit dem Startspieler, eines seiner Tippkärtchen auf eine ausliegende Länderkarte. Auf jeder Länderkarte darf nur ein Tippkärtchen liegen. Die Zahl auf dem Kärtchen gibt an, wo nach Meinung des Spielers die Karte liegen wird, wenn bei der anschließenden Auswertung die Karten gemäß der Kategorie sortiert werden. Es darf auch mehrmals die gleiche Zahl gelegt werden.

Beispiel:



2. Auswertung

Die ausliegenden Länderkarten werden nun umgedreht. Die Tippkärtchen werden dabei wieder auf die jeweilige Karte zurückgelegt! Nun werden die Länderkarten nach ihren Werten in dieser Kategorie so sortiert, dass sie in absteigender Reihenfolge ausliegen. Also z.B. das Land mit den meisten Straßenkilometern an die Position 1, dann jenes mit den zweitmeisten an Position 2 usw.

Der Startspieler vergleicht nun das Tippkärtchen, das er gelegt hat, mit der Position der Länderkarte, auf der es liegt:

- Hat er die Position der Länderkarte genau richtig getippt, erhält er dafür 3 Punkte.
- Liegt der Spieler mit seinem Tipp um eine Position daneben, erhält er dafür 2 Punkte.
- © Liegt der Spieler um 2 Positionen daneben, erhält er 1 Punkt.
- Ist die Abweichung zwischen Tippstein und tatsächlicher Position höher, erhält der Spieler in dieser Runde keine Punkte.

Beispiel:



1 Punkt 3 Punkte 2 Punkte

0 Punkte 3 Punkte

Das Tippkärtchen erhält er zurück. Anschließend zieht er die Punkte mit seiner Spielfigur auf den Weltkugel-Feldern des Spielplans im Uhrzeigersinn voran. Felder auf denen bereits Figuren stehen, werden mitgezählt. Es dürfen mehrere Figuren auf einem Feld stehen. Reihum werten die anderen Spieler ebenfalls ihre Tippkärtchen aus.

Die Barrieren

Muss ein Spieler beim Ziehen der Spielfigur über eine <mark>Barriere hin-wegziehen</mark>, darf er dies nur, wenn er eine Aufgabe löst. Die Aufgabe wird bestimmt durch die Farbe der Barriere:

- Bei einer orangefarbenen Barriere muss der Spieler die Hauptstadt der obersten Länderkarte des Stapels nennen.
- Bei einer lilafarbenen Barriere muss er zeigen, wo sich das Land der obersten Karte auf dem Spielplan befindet.

Er nimmt die Länderkarte an sich und überprüft selbst, ob seine Lösung richtig ist. Die Hauptstadt des Landes findet sich auf der Kartenvorderseite unter dem Landesnamen:



Die Nummer des Landes auf dem Spielplan findet sich über dem Namen des Landes:



- Mat er die richtige Lösung genannt, nimmt er die Barriere an sich. Anschließend darf er mit seiner Spielfigur, entsprechend der noch nicht gezogenen Punkte, auf den Weltkugel-Feldern weiterrücken. Die Länderkarte kommt aus dem Spiel zurück in die Schachtel.
- War die Lösung falsch, ist sein Spielzug beendet. Seine Spielfigur bleibt auf dem Weltkugel-Feld vor der Barriere stehen. Die richtige Lösung liest er nicht vor, sondern er legt die Länderkarte zunächst verdeckt zur Seite.

Wollen weitere Spieler in dieser Runde über die Barriere hinweg ziehen, müssen sie die gleiche Aufgabe lösen, statt eine neue Karte vom Stapel zu nehmen.

Sobald eine Barriere von einem Spieler entfernt wurde, dürfen die folgenden Spieler über das Barrierefeld hinwegziehen, ohne eine Aufgabe zu lösen.

3. Auslegen neuer Karten

Nachdem der letzte Spieler seinen Tipp ausgewertet hat, werden die ausliegenden Länderkarten zurück in die Schachtel gelegt. Auch eine "Barriere"-Länderkarte, die in der Runde noch nicht richtig beantwortet wurde, kommt zurück in die Schachtel. Anschließend werden wieder fünf bzw. sechs neue Länderkarten vom Stapel mit der Rückseite (Flagge) nach oben an den Spielplan angelegt.



2-4 Spieler: 5 neue Karten



5-6 Spieler: 6 neue Karten

Die Startspielerfigur wandert im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler. Er beginnt nun die neue Runde, indem er eine neue Kategoriekarte aufdeckt.



Spielende

Das Spiel endet nach 10 Runden, nachdem alle Kategoriekarten durchgespielt wurden. Es gewinnt der Spieler, der mit seiner Figur auf der Punkteleiste am weitesten vorne steht. Bei einem Gleichstand entscheidet die Anzahl der eingesammelten Barrieren über die Rangfolge. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

Hinweise und Sonderfälle

Barrierenfelder

Die speziellen Felder, auf denen Barrieren stehen, sind keine Punktefelder. Die Spielfiguren laufen nur auf den Weltkugel-Feldern voran. Ist eine Barriere beseitigt, springt die Spielfigur über ein Barrierefeld hinweg zur nächsten Weltkugel, ohne das Barrierefeld mitzuzählen. Nur wenn eine Barriere noch auf dem Feld steht, muss ein Spieler die Aufgabe lösen, bevor er darüber hinweg ziehen darf. Löst er die Aufgabe falsch, muss er mit seiner Spielfigur vor der Barriere stehen bleiben. Bei Ländern mit einem von der Hauptstadt abweichenden Regierungssitz sind beide Städte als Antwort korrekt. Der Regierungssitz ist in diesen Fällen auf der Länderkarte in Klammern hinter der Hauptstadt angegeben.

Gleiche Werte verschiedener Länder

Es kann vorkommen, dass mehrere der ausliegenden Karten den gleichen Wert in der aktuellen Kategorie haben. Sie werden beim Sortieren auf die gemeinsame Position gelegt. Dahinter werden allerdings so viele Positionen frei gelassen, wie zusätzliche Karten an dieser gemeinsamen Position liegen.

Beispiel:

Teilen sich zwei Karten z.B. die zweite Position, werden die Karten wie folgt ausgelegt:



Die Tippkärtchen werden dann wieder wie gewohnt ausgewertet, die unbesetzten Positionen zählen also bei der Punkteermittlung mit. Hat beispielsweise ein Spieler bei einer der Karten an Position 2 ein 4er-Kärtchen gelegt, erhält er dafür einen Punkt.