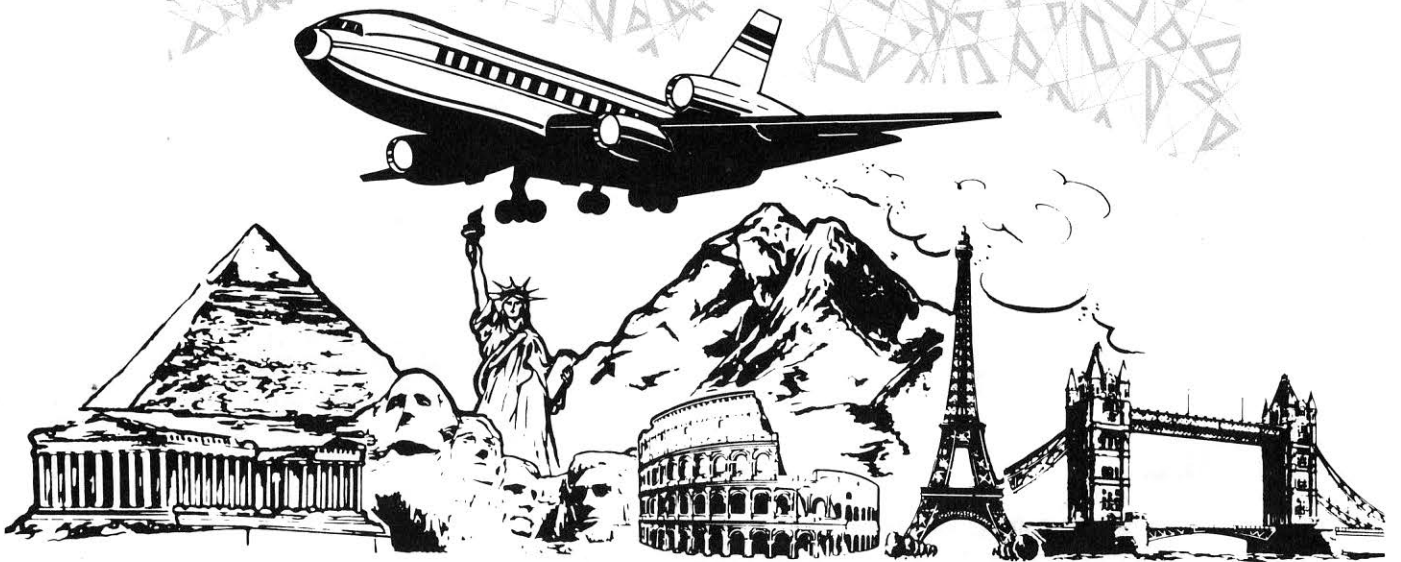


GLOBETROTTER



städte und der 6 Kontinente. Alle Spieler sind völlig frei in ihren Entscheidungen, wann sie welche Verkehrsmittel benutzen und wie sie sich auf dem Spielplan bewegen möchten. Überblick und taktische Planung helfen dabei, die zum Sieg benötigten Schlüssel zu sammeln. Und wer besonders weit vorn liegt, darf sich sicher sein, daß die Mitspieler alles daran setzen, ihm möglichst viele seiner Schlüssel wieder abzugeben. Dadurch bleibt das Spiel bis zum Schluß offen und spannend.

SPIELZIEL

Wenn der letzte Stadt- oder Kontinentschlüssel von seinem Spielplanfeld genommen wird, kann das Spiel beendet werden. Wer nun mit den meisten Schlüsseln zu seinem Heimatort zurückkehrt, ist Sieger.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 6 Spielfiguren
- 16 Schlüssel (10 blaue Stadtschlüssel und 6 rote Kontinentschlüssel)
- 90 Andenkenpunkte (je 15 in 6 verschiedenen Farben)
- 2 sechsseitige Augenwürfel
- 1 zwölfseitiger Überland-Würfel
- 70 Flugtickets (+ 8 Ersatzkarten)
- 150 Erlebniskarten
- 6 Übersichtskarten
- 1 Päckchen Reiseschecks à 100 \$

LIEBE SPIELERIN, LIEBER SPIELER,

herzlichen Glückwunsch, Sie haben eine gute Wahl getroffen! Sie halten ein neuartiges, anspruchsvolles und immer wieder abwechslungsreiches Reisespiel der Extraklasse in Händen, mit dem wir Ihnen viele unterhaltsame Stunden spannender Kurzweil wünschen.

Doch bevor Sie sich auf die große Weltreise begeben können, müssen Sie sich zuerst einmal die Spielregel durchlesen. „Das kann ich mir ja nie alles merken!“, werden Sie vielleicht nach einem kurzen Durchblättern dieses Regelheftes denken. Keine Angst, das müssen Sie auch nicht! Die Regellektüre soll Sie lediglich mit dem generellen Ablauf des Spiels vertraut machen. Die wichtigsten Details haben wir in Form von kurzen Randbemerkungen für Sie herausgestellt. Sollten Sie etwas nachschlagen wollen, so brauchen Sie nur am Rand das entsprechende Stichwort aufzusuchen und können daneben im ausführlichen Text die Stelle nachlesen. Am Ende dieser Spielregel haben wir für Sie zudem ein anschauliches Beispiel angeführt, das Ihnen das zuvor Gelesene nochmals verdeutlicht. Sollten sich dennoch Fragen ergeben, so wenden Sie sich bitte vertrauensvoll an uns. Wir helfen Ihnen gerne weiter.

SCHMIDT SPIEL & FREIZEIT
POSTFACH 1165
8057 ECHING

SPIELIDEE

Mit Globetrotter erleben Sie aufregende Abenteuer auf Ihrer Reise durch die Welt. Zusammen mit Ihren Mitspielern entdecken Sie die Welt zu Lande, zu Wasser und auch in der Luft auf der Jagd nach den begehrten Schlüsseln der 10 Schlüssel-

SPIELVORBEREITUNG

Bevor Sie mit der Weltreise beginnen können, müssen zunächst einige Reisevorbereitungen getroffen werden. Ein Spieler, der zum Reiseleiter ernannt wird, legt die fünf gemischten Stapel Erlebniskarten (verschiedenfarbige Rückseiten) verdeckt neben dem Spielplan ab, ebenso die gemischten Flugtickets (verdeckt!), die Reiseschecks und die Andenkenpunkte. Die 16 Schlüssel werden auf den entsprechenden Feldern auf dem Spielplan plaziert. Auf das Feld Jackpot werden nun noch zwei verdeckte Flugtickets, zwei Reiseschecks und die beiden Augwürfel gelegt.

Schließlich erhalten alle Spieler vom Reiseleiter (einschl. ihm selbst) ihr Reisegepäck: eine Spielfigur, eine Übersichtskarte, Reiseschecks im Wert von 500 \$ sowie ein Flugticket. Die restlichen Reiseschecks und Flugtickets verwaltet der Reiseleiter (natürlich sauberlich getrennt von seinem eigenen Besitz).

Hinweis: Wird in der Regel der „Reiseleiter“ erwähnt, ist er damit natürlich immer in seiner Funktion als Verwalter von Tickets, Schecks und Andenkenpunkten gemeint, niemals als Mitspieler.

Jetzt wählt jeder Spieler noch einen der beiden auf seinem Ticket angegebenen Orte als seinen Heimatort aus, von dem er startet und zu dem er am Ende wieder zurückkehren muß, und stellt seine Spielfigur auf dieses Feld. Sein Ticket schiebt jeder halb so unter den Spielplan, daß der gewählte Heimatort für alle jederzeit gut sichtbar ist. Dieses Ticket gilt nicht als normales Ticket, d.h. man kann nicht damit fliegen, es aber auch nicht verlieren.

SPIELABLAUF

Wie man auf die Reise geht

Der Reiseleiter beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Kommen Sie an die Reihe, können Sie als erstes – **bevor** Sie irgend etwas anderes machen! – 300 \$ Taschengeld vom Reiseleiter einfordern. Aber aufgepaßt – vergessen Sie das näm-

Erlebniskarten, Schlüssel, Flugtickets,
Reiseschecks und Andenkenpunkte
bereitlegen

Jackpot:
2 Flugtickets
2 Reiseschecks
2 Augwürfel

Reisegepäck pro Spieler:
1 Spielfigur
1 Übersichtskarte
1 Flugticket
5 Reiseschecks

Heimatort wählen und Spielfigur
daraufstellen

Zu Beginn eines Spielzuges: 300 \$
Taschengeld (Ausnahme: 1. Runde)

lich, haben Sie in dieser Runde kein Anrecht mehr darauf! In der ersten Runde entfällt das Taschengeld, da Sie ja bereits 500 \$ Startkapital bekommen haben.

Eine Spielrunde ist übrigens um, wenn jeder Spieler einmal an der Reihe war und einen Spielzug gemacht hat. Ein Spielzug wiederum besteht aus mindestens einer, möglicherweise aber auch mehreren Reisen.

Unter „Reise“ schließlich ist das Ziehen der Spielfiguren von ihrem Standort zu einem Zielfeld zu verstehen. Aus Ihrer Übersichtskarte können Sie ersehen, was es kostet, eine Reise auf bestimmten Feldern zu beenden, und ob Ihr Spielzug damit beendet ist oder ob Sie eine weitere Reise anschließen können. Für einen Aufenthalt in Los Angeles beispielsweise müssen Sie 200 \$ hinblättern, dürfen anschließend aber auch weiterreisen. Ein Halt in einer Regionalstadt hingegen kostet Sie nichts, beendet andererseits aber Ihren Spielzug. In Ihrem eigenen Heimatort müssen Sie übrigens nie etwas bezahlen.

Wenn Ihr Zug nicht zwangsweise endet, können Sie nach jeder Reise entscheiden, ob Sie weiterreisen oder ob Sie Ihren Zug beenden wollen, um durch Arbeiten Ihre Reisekasse um 200 \$ aufzubessern. Sie erhalten also immer, wenn Sie Ihren Zug **freiwillig** beenden, 200 \$ vom Reiseleiter.

Für Ihren Spielzug stehen Ihnen drei verschiedene Reisearten zur Verfügung, die Sie von Reise zu Reise wechseln können (nicht aber **während** einer Reise!):

Reise zu Lande

Auf dem Landweg bekommen Sie zwar eine Menge zu sehen, die Reise selbst ist aber auch lang und beschwerlich. Auf dem Lande würfeln Sie mit dem zwölfseitigen Überland-Würfel und bewegen Ihre Spielfigur entsprechend der geworfenen Punktzahl (pro Augenpunkt ein Feld). Dabei dürfen Sie schon nach kurzer Zeit anhalten, wo es Ihnen gefällt; d.h. Sie müssen mindestens ein Feld ziehen und dürfen dann überzählige Würfelpunkte verfallen lassen. Sollten Sie das Flugzeugsymbol würfeln, so bekommen Sie ein Gratisticket vom Reiseleiter, und Sie sind weiterhin an der Reihe. Würfeln Sie allerdings das Störfeldsymbol, so müssen Sie sofort 100 \$ an den Reiseleiter zahlen und für diese Runde Ihren Zug beenden.

Allgemeine Reiseordnung

Bei allen Reisen dürfen Sie jederzeit Spielfiguren Ihrer Mitspieler überholen. Die Aufnahmekapazität der einzelnen Felder aber ist sehr begrenzt, so daß sich zur selben Zeit auf einem Feld immer nur eine Spielfigur aufhalten darf. Der eigene Heimatort ist davon jedoch ausgenommen. Zu ihm darf ein Spieler zurückkehren, auch wenn sich dort schon ein Mitspieler befindet.

Wie man an die Schlüssel kommt

Um einen Schlüssel zu bekommen, müssen Sie eine Reise in einer Schlüssel- oder Kontinentalstadt beenden (rote Felder). Nachdem Sie die dort fälligen Gebühren bezahlt haben, können Sie die oberste Erlebniskarte vom entsprechenden Stapel nehmen und den zu der Stadt gehörenden Text laut vorlesen. Die Texte der Karten erklären sich weitestgehend selbst. Die Bedeutung einiger besonderer Erlebnisse können Sie im Anhang am Ende dieser Regel nachschlagen.

Befinden Sie sich, nachdem Sie die Anweisung befolgt haben, noch immer in der Stadt, haben Sie damit Ihre Aufgabe erfüllt und erhalten den Schlüssel bzw. Andenkenpunkt. (Dieses gilt auch, wenn das Erlebnis negativer Art war – Sie z.B. beraubt wurden. Hauptsache, Sie befinden sich noch immer in der Stadt!)

Anschließend können Sie Ihre Reise wie gehabt fortsetzen – außer Sie haben eine Karte mit „Wochenende“ oder „Tagesausflug“ gezogen (siehe Anhang).

Sollten Sie eine Schlüssel- oder Kontinentalstadt aufsuchen, müssen Sie keine Erlebniskarte aufnehmen; Sie können auch, nachdem Sie die fälligen Gebühren bezahlt haben, sofort weiterziehen.

Stadtschlüssel

Befinden Sie sich, nachdem Sie die Anweisung auf der Erlebniskarte befolgt haben, noch immer in der Schlüsselstadt, dürfen Sie sich den betreffenden Schlüssel nehmen. Diesen legen Sie vor sich ab, so daß alle Mitspieler erkennen können, wer gerade im Besitz welcher Schlüssel ist.

„Runde“ = 1 Spielzug von jedem Spieler

„Spielzug“ = eine oder mehrere Reisen

„Reise“ = Ziehen der Spielfigur von Standortfeld auf Zielfeld

Reise beenden:
Kosten und Zugfolgen siehe
Übersichtskarte

eigener Heimatort:
keine Kosten

Überlandwürfel

mindestens 1 Feld ziehen, Rest darf
verfallen

→ Flugzeugsymbol: 1 Gratisticket

⊗ Störfeldsymbol: 100 \$ zahlen und Zug
beenden

5

Mitspieler überholen erlaubt, aber pro
Feld nur 1 Figur
(Ausnahme: eigener Heimatort)

Reise in Schlüssel- oder Kontinentalstadt
beenden
Erlebniskarte ziehen und Anweisung
befolgen

besondere Karten: siehe Anhang

noch immer in der Stadt:
Schlüssel oder Andenkenpunkt

anschließend Zug fortsetzen, außer bei:
– Tagesausflug
– Wochenende

Erlebniskarte aufnehmen ist kein Muß,
sondern freiwillig

noch in Schlüsselstadt:
Stadtschlüssel nehmen

7

Reise zu Wasser

Eine Reise mit dem Schiff ist gemütlich. Sie nimmt etwas Zeit in Anspruch, kostet aber nichts. Sie starten in einem Hafen – das sind alle Felder, von denen schwarze Schifffahrtsrouten ausgehen –, bewegen Ihre Spielfigur in jeder Runde um ein Feld vorwärts und beenden damit Ihren Zug. Sie müssen dabei bis zur Erreichung des nächsten Festlandes bei Ihrer einmal gewählten Richtung bleiben. Umkehren ist unterwegs also nicht möglich.

Reise in der Luft

Mit einem Flugzeug ist man beweglich und kann schnell große Entfernungen zurücklegen, dafür kostet es aber auch einiges. Um per Flugzeug verreisen zu können, sind zwei Voraussetzungen zu erfüllen: 1. Sie müssen sich auf einem Abflugort befinden – das sind alle Schlüssel- und Kontinentalstädte (rote Felder).

2. Sie müssen über ein Flugticket verfügen. Auf jedem Ticket sind zwei Orte angegeben. Einen davon wählen Sie als Ihren Ankunftsort aus, auf den Sie sofort Ihre Spielfigur versetzen. Anschließend legen Sie das Ticket zu unterst unter den Stapel Flugtickets und spielen zu den Bedingungen des Ankunftsortes weiter (Gebühren!).

Die Flugtickets

Für die Reise in der Luft brauchen Sie, wie Sie gerade erfahren haben, Flugtickets. Diese können Sie auf zweierlei Arten erwerben. Sie können während des Spielzuges beliebig viele Tickets zum Preis von je 200 \$ beim Reiseleiter kaufen und außerdem nach Beendigung Ihres Zuges zwei Tickets zum Sonderpreis von zusammen 300 \$. Übrigens, eine Höchstzahl für den Besitz von Tickets gibt es nicht.

Sollten Sie einmal knapp bei Kasse sein, können Sie jederzeit beliebig viele Tickets an den Reiseleiter zurückgeben, der diese dann wieder unter den Stapel legt. Als Rückkaufpreis erstattet er jedoch nur 100 \$ je Ticket.

Ist der Schlüssel, den Sie sich gerade mühsam verdient haben, jedoch bereits im Besitz eines anderen Spielers, so können Sie versuchen, ihm diesen abzugeben. Dazu zahlen Sie an den derzeitigen Besitzer 100 \$ Herausforderungsgebühr, die er in jedem Fall behalten darf, und beginnen ein Würfelduell. Es wird so lange abwechselnd mit den beiden Augenwürfeln gewürfelt, bis 7, 11 oder Pasch (zwei gleiche Werte) fällt. Wenn Sie als erster dieses Ergebnis erzielen, ohne daß dies in derselben Würfelrunde auch dem Herausgeforderten gelingt, gewinnen Sie das Duell, und Ihr Kontrahent muß den Schlüssel zähneknirschend an Sie abtreten. Anschließend können Sie Ihren Zug wie gewohnt fortsetzen.

Sollte jedoch dem Schlüsselbesitzer vor Ihnen der Siegeswurf gelingen, so sind Sie nicht nur Ihre 100 \$ los, sondern werden von dem glücklichen Gewinner zusätzlich auch noch in die Welt verschickt. Dazu deckt er vom Flugticket-Stapel das oberste Ticket auf und versetzt Ihre Spielfigur auf einen der beiden Orte (nach seiner Wahl). Sie bezahlen die fälligen Gebühren und **beenden** Ihren Spielzug. In der nächsten Runde spielen Sie von dem neuen Standort aus normal weiter.

Kontinentalschlüssel

Einen Schlüssel für einen ganzen Kontinent zu verdienen, ist natürlich schwieriger, als lediglich einen Stadtschlüssel zu erwerben. Wenn Sie eine Reise in einer Kontinentalstadt beenden, können Sie – nachdem Sie die Gebühr bezahlt haben – wie oben beschrieben eine Erlebniskarte nehmen und ausführen. Befinden Sie sich danach immer noch in der Stadt, so haben Sie einen Andenkenpunkt in Ihrer Farbe gewonnen, der Ihnen vom Reiseleiter überreicht wird. Den Andenkenpunkt legen Sie auf der Tabelle rechts oben auf dem Spielplan neben der entsprechenden Kontinentalstadt ab. Sobald Sie für einen Kontinent neben zwei verschiedenen Städten Andenkenpunkte auf der Tabelle abgelegt haben, dürfen Sie den entsprechenden Kontinentenschlüssel vom Plan nehmen und sichtbar vor sich ablegen.

Der Erwerb eines solchen Kontinentenschlüssels ist zwar schwieriger, dafür ist er aber auch sicherer. Sie können ihn nämlich nur verlieren, wenn ein anderer Spieler auf der Tabelle für denselben Kontinent mehr Andenkenpunkte ablegt als Sie selbst. In diesem Fall wird der Schlüssel sofort an diesen Spieler übergeben.

Hafenfeld

immer nur 1 Feld pro Runde

kein Umkehren

Abflug nur von Schlüssel- oder Kontinentalstädten möglich

Flugticket zeigt Ankunftsort; zu neuen Bedingungen weiterspielen

Kauf:

- während des Zuges beliebig viele Tickets für je 200 \$
- nach dem Zug 2 für zusammen 300 \$

Verkauf jederzeit möglich: 100 \$ pro Ticket

6

Schlüssel bei Mitspieler:
100 \$ Herausforderungsgebühr an Besitzer

Würfelduell:
7, 11, Pasch gewinnt

Herausforderer gewinnt:
Schlüssel übernehmen, Spielzug fortsetzen

Schlüsselbesitzer gewinnt:
Herausforderer wird per Flugticket versetzt, Spielzug beenden

noch in der Kontinentalstadt:
Andenkenpunkt auf Tabelle legen

2 versch. Andenkenpunkte für Kontinent:
Kontinentenschlüssel nehmen

mehr Andenkenpunkte als Schlüsselbesitzer:
Schlüssel übernehmen

8

Jeder Spieler hat das Recht, in jeder Kontinentalstadt genau einen Andenkenpunkt zu erwerben, d.h. auf der Tabelle darf neben jeder Stadt nur maximal ein Andenkenpunkt von jedem Spieler liegen. Einmal auf der Tabelle abgelegte Andenkenpunkte dürfen nicht mehr versetzt werden.

Eine weitere Möglichkeit, an Kontinentschlüssel zu kommen, ist der Erwerb von Joker-Andenkenpunkten. Sobald Sie eine Insel (oranges Feld) betreten, erhalten Sie dafür einen Andenkenpunkt Ihrer Farbe, den Sie als Joker vor sich ablegen und zu einem beliebigen Zeitpunkt (selbst dann, wenn ein anderer Spieler an der Reihe ist) auf der Tabelle neben einer Kontinentalstadt Ihrer Wahl einsetzen dürfen. Nach wie vor gilt natürlich, daß neben jeder Stadt von jedem Spieler nur ein Andenkenpunkt liegen darf und daß einmal eingesetzte Andenkenpunkte nicht mehr versetzt werden dürfen.

Reiseverluste

Müssen Sie aufgrund einer Erlebniskarte Ihre Spielfigur auf ein anderes Feld versetzen, so werden die dort fälligen Gebühren, wie üblich, an den Reiseleiter abgetreten.

Sollte aber in einer Erlebniskarte stehen, daß Sie Reiseschecks, Tickets oder Stadtschlüssel verlieren, so werden diese auf das Jackpot-Feld zu den anderen sich dort ansammelnden Gewinnen gelegt. Verlorene Joker-Andenkenpunkte gehen jedoch in den Vorrat zurück (man kann natürlich nur die verlieren, die noch **nicht** auf der Tabelle abgelegt wurden).

Haben Sie allerdings nicht soviel Geld oder so viele Tickets, wie die Erlebniskarte fordert, so können Sie, um doch noch an den Schlüssel bzw. Andenkenpunkt zu kommen, Tickets verkaufen (Sie wissen ja: 100 \$ pro Stück), falls Sie Geld brauchen. Mangelt es Ihnen an Flugtickets, so können Sie diese für je 200 \$ vom Reiseleiter erwerben. Reichen diese Beschaffungsmaßnahmen aus, die Forderung aus der Erlebniskarte zu erfüllen, und befinden Sie sich immer noch in der Stadt, so haben Sie den Schlüssel oder Andenkenpunkt gewonnen und sind weiter am Zug.

SPIELLENDE

Wenn der letzte Schlüssel von seinem Spielplanfeld genommen wurde (es dürfen also durchaus noch Schlüssel im Jackpot liegen), kann das Spiel beendet werden. Wer nun in seinen Heimatort zurückkehrt und die meisten Schlüssel vorweisen kann, beendet das Spiel – und hat für dieses Mal die aufregende und erlebnisreiche Reise quer durch alle Kontinente gewonnen.

Ein Beispiel

Die ganze Regelfülle, mit der Sie sich soeben auseinandergesetzt haben, möchten wir Ihnen mit folgendem Beispiel veranschaulichen; wir steigen mittendrin ein:

Erinnern Sie sich? In der letzten Runde wurden Sie nach dem erfolglosen Versuch, in Macao den Jackpot zu knacken, von Ihrem rechten Nachbarn nach Kairo verschickt. Am Anfang Ihres Zuges fordern Sie vom Reiseleiter zunächst Ihre 300 \$ Taschengeld. Aus der Not, nach Kairo verschickt worden zu sein, möchten Sie eine Tugend machen, indem Sie sich den dortigen Stadtschlüssel angeln. Da man sich aber auf ein Erlebnis nur einlassen darf, wenn man eine Reise in einer Stadt beendet, müssen Sie zuerst einmal aus Kairo herausziehen. Als Ziel haben Sie sich die Nationalstadt Alexandria ausgeguckt, denn diese liegt ja nur 1 Feld entfernt. Also würfeln Sie mit dem Überland-Würfel: eine 7. Sie ziehen davon aber nur einen Punkt nach Alexandria, die restlichen 6 Punkte lassen Sie verfallen.

Dann zahlen Sie die Gebühr (100 \$) und würfeln erneut, diesmal eine 5. Auch das genügt: Sie ziehen wieder zurück nach Kairo, bezahlen die dort erforderlichen 200 \$ Gebühren und nehmen sich die oberste Erlebniskarte vom entsprechenden Stapel. Darin erfahren Sie, daß Sie ausgeraubt wurden: das kostet Sie einen Schlüssel. Glück im Unglück! Dieses gilt ja nur für Stadtschlüssel und davon besitzen Sie zur Zeit keinen. Ihr Kontinentschlüssel für Ozeanien ist davon nicht betroffen. Da Sie sich nun noch immer in der Stadt aufhalten, haben Sie den Schlüssel für Kairo gewonnen und legen ihn offen vor sich ab.

pro Spieler nur 1 Andenkenpunkt neben jeder Kontinentalstadt

Joker-Andenkenpunkte:
– auf Inseln bekommen
– jederzeit einsetzbar

verlorene Reiseschecks, Flugtickets, Stadtschlüssel in Jackpot

verlorene Joker-Andenkenpunkte zurück in Vorrat

9

letzter Schlüssel von Schlüsselfeld

Spielgewinn:
die meisten Schlüssel haben und damit eigenen Heimatort erreichen

Gelingt es Ihnen aber auch durch diese Transaktionen nicht, alles in der Erlebniskarte Geforderte aufzubringen, können Sie sich wieder auf eine schöne Reise vorbereiten, ähnlich, wie wenn Sie bei einer Schlüssel-Herausforderung verloren hätten. Ihr Nachbar zur Rechten nimmt die oberste Karte vom Ticket-Stapel auf und versetzt Ihre Figur umgehend auf einen der beiden Zielorte (nach seiner Wahl!). Sie beenden damit Ihren Spielzug (und müssen ausnahmsweise keine Gebühren bezahlen).

Die Kosten der Erlebniskarte müssen Sie natürlich trotzdem, so gut wie möglich, bezahlen, d.h. Sie geben soviel Geld, wie Sie haben, bzw. alle Tickets, die Sie besitzen (je nachdem, was gefordert wurde), in den Jackpot.

Der Jackpot

Sind Sie eine Spielernatur? Ja?! Dann haben wir etwas für Sie: Wie Sie gesehen haben, sammelt sich auf dem Jackpot-Feld durch die verschiedenen Erlebnisse im Laufe der Zeit einiges an. Das können Sie gewinnen! Dazu müssen Sie in einer Casinostadt (Würfelsymbol) eine Reise beenden (Gebühren!). Anschließend können Sie um den Jackpot spielen, indem Sie mit den beiden Augenwürfeln 7, 11 oder Pasch würfeln; Sie haben genau zwei Versuche. Gelingt Ihnen das, beglückwünschen wir Sie zu allem, was Sie im Jackpot vorfinden. Es gehört Ihnen.

Der Reiseleiter stattet nun den geleerten Jackpot wieder mit 200 \$ und zwei neuen Flugtickets aus.

Sollten Sie jedoch bei dem Versuch, den Jackpot zu knacken, scheitern – unser Mitgefühl! Jetzt werden Sie nämlich von Ihrem rechten Nachbarn – ähnlich wie nach einem zu teuren Erlebnis – in die Welt verschickt. Also: Flugticket ziehen, Figur auf einen der beiden Orte versetzen, Gebühr bezahlen und Spielzug beenden. Beim nächsten Mal geht es dann von dort wie gewohnt weiter.

zu wenig Geld oder Tickets:
Gefordertes so gut wie möglich abgeben,
Spielfigur wird per Ticket versetzt,
Spielzug beenden

Casinostadt

2 Versuche:
7, 11, Pasch gewinnt

neuer Jackpot:
2 Reiseschecks
2 Flugtickets

nicht geschafft:
vom rechten Nachbarn per Ticket
verschickt, Spielzug beenden

10

Nun überlegen Sie, wohin Ihre nächste Reise führen könnte. Sie schauen Ihre Flugtickets durch und stellen fest, daß Sie ein Ticket für Paris haben, dessen Schlüssel Ihr ärgster Rivale, der forsche Schorsch, gerade eben ergattert hat. Keine Frage, Sie geben das betreffende Ticket ab, und schon landen Sie in der französischen Hauptstadt. Nachdem Sie die fälligen 200 \$ bezahlt haben, nehmen Sie die oberste Erlebniskarte auf: Museumsbesuch, 300 \$ Kosten. Macht nichts, das ist es wert! Da Sie sich noch immer in der Stadt befinden, können Sie nun den forschen Schorsch herausfordern. Sie zahlen ihm die 100 \$ Herausforderungsgebühr und beginnen das Würfel-Duell. Sie werfen $5 + 3 = 8$. Nichts! Schorsch erzielt $4 + 5 = 9$. Auch nichts! Sie würfeln $2 + 2 = \text{Pasch}$ – gut! Schorsch hat $5 + 6 = 11$. Er zieht gleich, also wieder nichts! Sie bekommen $4 + 3 = 7$. Jetzt aber! Schorsch wirft $2 + 4 = 6$. Das war's! Sie haben gewonnen und lassen sich mit strahlender Gewinnermine den Paris-Schlüssel überreichen.

Da Sie das Duell gewonnen haben, können Sie Ihren Spielzug fortsetzen. Sie werfen mit dem Überland-Würfel das Flugzeug-Symbol, was Ihnen ein Gratisticket vom Reiseleiter einbringt. Wie es der Zufall will, handelt es sich hierbei um das Casablanca-/Kuala Lumpur-Ticket, das Sie sofort einsetzen (Sie befinden sich ja immer noch in Paris, von wo Sie abfliegen dürfen). Sie versetzen Ihre Figur umgehend auf das Casablanca-Feld, zahlen die Gebühr von 100 \$ und stürzen sich gleich in das nächste Abenteuer. Sie lesen auf der Erlebniskarte, daß Sie beim Roulettspiel 100 \$ verlieren. Nicht weiter schlimm, Hauptsache, Sie sind noch in der Stadt und bekommen den Andenkenpunkt, den Sie auf der Tabelle neben Casablanca ablegen.

Schnell setzen Sie Ihren Joker-Andenkenpunkt, den Sie bei einem früheren Besuch auf den Fidschi-Inseln erworben haben, auf der Tabelle für Johannesburg ein, bevor Ihnen ein Mitspieler zuvorkommt.

Damit haben Sie in Afrika Andenkenpunkte für zwei verschiedene Kontinentalstädte und erhalten den Kontinentschlüssel vom Plan. Da es für Afrika nur zwei Kontinentalstädte gibt, kann Ihnen niemand mehr diesen Schlüssel wegnehmen. Wir gratulieren!

12

Und Ihr Spielzug ist noch immer nicht zu Ende: von Casablanca, das ja auch Abflugort ist (rotes Feld), fliegen Sie mit dem entsprechenden Ticket zur Nationalstadt Calgary in Kanada. Nachdem Sie 100 \$ bezahlt haben, werfen Sie den Überlandwürfel: eine 5. Sie ziehen aber nur bis zur Kontinentalstadt Vancouver und lassen den Rest verfallen. Sie zahlen 100 \$, verzichten aber auf eine Erlebniskarte, da Sie schon einmal hier waren und für Vancouver den Andenkenpunkt bereits besitzen. Statt dessen beginnen Sie Ihre nächste Reise und schiffen sich direkt nach Hawaii ein, indem Sie ein Feld auf der Schifffahrtsroute ziehen und Ihren Spielzug damit beenden. Die 200 \$ für's Arbeiten erhalten Sie diesmal nicht, da Sie Ihren Zug ja nicht freiwillig beendet haben.

Als letztes kaufen Sie nun noch zwei Flugtickets für zusammen 300 \$.

Ihr linker Nachbar wirft – freudig überrascht, daß er überhaupt noch einmal an die Reihe kommt – den Überland-Würfel, allerdings nicht ohne Ihnen vorher in neidloser Anerkennung zu diesem Superzug gratuliert zu haben!

Sein Taschengeld (300 \$) einzufordern hat er darüber jedoch vergessen . . .

13

Wechseln Sie die Plätze:

Sie tauschen die Position Ihrer Spielfigur mit derjenigen eines Mitspielers Ihrer Wahl. Sie spielen dann zu den Bedingungen des neuen Ortes weiter. Landen Sie auf einer Schifffahrtsroute, so müssen Sie in der von Ihrem Vorgänger eingeschlagenen Richtung weiterziehen.

Gehen Sie zurück:

Sie kehren sofort an denjenigen Ort zurück, von dem Sie gerade gekommen sind und spielen zu dessen Bedingungen weiter (Gebühren!).

Fahren Sie nach Hause:

Sie kehren umgehend zu Ihrem Heimatort zurück und setzen Ihren Spielzug unter Berücksichtigung der Bedingungen dieses Ortes fort (keine Gebühren).

Sie verlieren einen Schlüssel

Sofern Sie einen Stadtschlüssel besitzen, verlieren Sie diesen an den Jackpot. Kontinentschlüssel können Sie auf diese Weise nicht verlieren.

Reisebonus:

Sie erhalten den betreffenden Schlüssel bzw. das Recht, den Besitzer herauszufordern (Schlüsselstadt) oder den Andenkenpunkt, sofern Sie ihn noch nicht besitzen (Kontinentalstadt). Außerdem dürfen Sie Ihren Spielstein sofort an einen beliebigen Ort des Kontinents versetzen, auf dem Sie sich gerade befinden; dort spielen Sie zu den Bedingungen dieses Ortes weiter (Gebühren!). Entschließen Sie sich auf einer Schlüsselstadt, den Besitzer des Schlüssels herauszufordern, und verlieren Sie das Duell, so verlieren Sie auch den Reisebonus!

*****Reisebonus:**

Es gelten die gleichen Regeln wie beim normalen Reisebonus, nur dürfen Sie beim Versetzen Ihrer Figur einen beliebigen Ort auf dem gesamten Spielplan auswählen.

15

Besondere Erlebniskarten

Alle Erlebniskarten sind mit zwei Lesehilfen ausgestattet:

1. Die Begriffe Tagesausflug und Wochenende sind immer in **Fettdruck** herausgehoben und sollen damit anzeigen, daß der Spielzug jetzt beendet ist.
2. Werden Sie durch ein Erlebnis aus der Stadt herausgeführt, so ist der neue Ort, an den Sie versetzt werden, stets mit BLOCKBUCHSTABEN angegeben. Dadurch erkennen Sie immer sofort, ob und wohin Sie Ihre Spielfigur versetzen müssen.

Neben den Karten, die sich von selbst erklären, gibt es zusätzliche Kartenarten, die einer besonderen Erläuterung bedürfen. Diese Karten sollen im folgenden erklärt werden:

Tauschen Sie alle Flugtickets aus:

Sofern Sie Tickets besitzen, geben Sie diese dem Reiseleiter zurück. Dafür erhalten Sie von ihm die gleiche Anzahl neuer Tickets vom Flugticket-Stapel.

Tagesausflug:

Ihr Spielzug ist beendet. Sie dürfen aber die Vorteile des Feldes (Schlüssel oder Andenkenpunkt nehmen oder Mitspieler herausfordern) ausnutzen, denn Sie sind ja – obwohl der Spielzug beendet ist – am selben Ort geblieben.

Wochenende:

Ihr Spielzug ist beendet. Zusätzlich müssen Sie die nächste Runde aussetzen (und erhalten auch kein Taschengeld!). Sie dürfen aber die Vorteile des Feldes (Schlüssel oder Andenkenpunkt nehmen oder Mitspieler herausfordern) ausnutzen, denn Sie sind ja – obwohl der Spielzug beendet ist – am selben Ort geblieben.