

# Die Globetrotter Story\*

von Eugen Oker

Sir Winston Shyital-Clower, Lord of Screwkeyshire, ist ein steinreicher Mann. Seine Leidenschaften sind Reisen und Sammeln. Berühmt wurde er durch seinen Spleen, Autummern und Straßenschilder aus aller Welt zu sammeln. Dabel machte er es sich selbst zur Auflage, dafür niemals auch nur einen Penny auszugeben. Mit anderen Worten: Es war für ihn eine Ehrensache, diese Schilder ohne jede Hilfe eigenhändig zu stehlen. So gelangten diese Sammelobjekte auf oft abenteuerliche Weise in seine Hand. Besonders gern erzählt er am Kamin die aufregende Geschichte der Jagd nach dem Schild des Roten Platzes in Moskau, das er, nur mit einem Schraubenschlüssel bewaffnet, während der großen Truppenparade anlässlich der Feier zur Oktober-Revolution abmontierte.

Sein seitliches Hobby fand bald Nachahmer: Weltenbummler vieler Nationen begannen solche Schilder unter gleichen Bedingungen zu „sammeln“, und so kam es zur Gründung des Shyital-Clower-Clubs (1964) in London (SW 1; 34, Heymarket). Die Mitglieder treffen sich jeden Montag zum Five-O'-Clock-Tea und spielen anschließend das sagenumwobene Shyital-Clower-Game bis tief in die Nacht hinein.

Es ist uns nach langen und geheimen Verhandlungen gelungen, von Sir Winston Shyital-Clower (82) höchst persönlich die Erlaubnis zur Herausgabe dieses faszinierenden Spiels — wir nennen es Globetrotter — zu erlangen und legen es Ihnen hiermit stolz und ergebenst auf den Tisch.



R. F. Pleuna

## Globetrotter

Ein rasantes Spiel für 2–4 Sammler

### Worum es geht

Sie bekommen 11 Kärtchen mit Straßen- und Autoschildern aus aller Welt. Durch Aufnehmen neuer und Ablegen unpassender Stücke versuchen Sie komplette Serien zu bilden, wobei Sie Ihre Mitspieler an der gleichen Absicht hindern.

### Fargen Sie gleich an!

Jeder Spieler bekommt eine **Sichtblende**. **Links und rechts** stehen darauf die im Spiel befindlichen Serien von Straßenschildern und Autonummern aus aller Welt vermerkt. Aus der **Tabelle in der Mitte** ist ihr jeweiliger Wert auf einen Blick ersichtlich.

Es gibt insgesamt **111** solcher Schilder. Diese werden gemischt. 11 davon bekommt jeder Teilnehmer verdeckt. Sie werden hinter den Sichtblenden sortiert; der Rest wird in Stößen in der Mitte des Tisches gestapelt.

Man lost aus, wer mit dem Spiel beginnt. Dieser Spieler nimmt ein Schild von irgendeinem Stoß, fügt es seiner Sammlung bei und legt ein anderes, das ihm weniger zu passen scheint, **offen** auf dem Tisch ab. Das kann natürlich auch das eben genommene sein.

Von jetzt an hat jeder Spieler (sie folgen aufeinander linksherum im Uhrzeigersinn) die Möglichkeit, ein verdecktes Schild von einem Stoß zu nehmen, oder aber eins der offenliegenden aus der Mitte des Tisches, um dann ein anderes abzulegen (oder dasselbe).

Nur: Nimmt er ein solches offenes Kärtchen, ist sein Vorgänger (also der Spieler rechts von ihm) berechtigt, irgendeins der offenliegenden Schilder (jedoch nicht jenes, das soeben abgelegt wurde) in der Mitte des Tisches umzudrehen. Es wird verdeckt zurück in die Schachtel gelegt. Dieses Schild scheidet damit aus dem Spiel aus.

### Wie man sammelt

Es gibt verschiedene Serien von 1–8 Stück einer Art und eine Serie von 9 Stück verschiedener Art (die großen Straßen der Welt). Eine kleine Ziffer auf jedem Schild zeigt an, wieviel Stück es davon gibt. Jedes Stück hat also seinen Wert. Dieser kann jedoch erheblich gesteigert werden, wenn mehrere gleiche **in einer**



**Serie** zusammenkommen. Dafür gibt es natürlich eine Berechnungsgrundlage, die freilich jenen unter unseren Spielern, die ungern rechnen, egal sein kann: Auf einen Blick ist ja aus der Tabelle in der Mitte der Sichtblende zu ersehen, was ein oder mehrere Stücke oder eine ganze Serie wert sind.

#### **Das Spiel ist aus**

Das Spiel beendet jener Spieler, der nach dem Ablegen eines Stücks **alle seine 11 Schilder zu kompletten Serien fügen konnte**.

Beispiel: Die 5 Schilder MEXIKO und 6 VIA VENETO oder die 8 ARGENTINIEN und die 3 PANAMA oder die 2 KURFÜRSTENDAMM, die 4 FRANKREICH und die 5 BRASILILIEN ergeben jeweils insgesamt 11 Schilder.

**Kann kein Spieler seine Sammlung auf lauter komplette Serien bringen**, wird so lange weitergespielt, bis das **letzte verdeckte Schild** genommen wird. Die Werte werden ermittelt und notiert.

#### **Wer zuerst 10.000 Punkte erreicht ist Sieger.**

Dazu braucht man etwa 7 Spiele. Natürlich kann man sich auch auf weniger einigen; unter 5.000 sollte man jedoch nicht gehen.

#### **Aufgepaßt!**

Wer bei der Abrechnung nach einem Spiel mehr als 11 Schilder in seinem Besitz hat, **verliert als überzählig seine besten Stücke**. Überprüfen Sie deshalb während des Spiels laufend Ihre Sammlung. In der von Globetrotter ausgelösten Aufregung passiert es zu leicht, daß man das Ablegen vergißt! Wenn Sie mehr als 11 Schilder in Ihrem Depot haben, müssen Sie so oft auf das Nehmen eines neuen Schildes verzichten und statt dessen nur ablegen, bis Sie wieder auf der zugelassenen Zahl 11 sind. Dies wohlgemerkt nur während des Spielverlaufs, nicht aber am Schluß. Passen Sie deshalb gut auf. Bei sich selbst — und am Schluß auch bei Ihren Gegnern.

#### **Variationen**

Gewöhnlich geht es bei Globetrotter laut und heftig zu: Die Spieler belauern sich argwöhnisch, passen scharf auf, wer gerade was sammelt und bestürmen sich gegenseitig, den anderen die Serie durch Umdrehen eines bestimmten abgelegten Schildes zu verpatzen. Das ist ein besonderer Reiz von Globetrotter. Es werden viele Tricks erdacht, die Gegner abzulenken. So ist es z. B. wichtig, blitzschnell in die Mitte des Tisches zu greifen, um sich eines der offenliegenden Kärtchen zu greifen. So haben die Mitspieler oft nicht die Möglichkeit zu erkennen, um welche Serie es sich handelt.



# Globetrotter

in Kürze

Jeder Spieler bekommt 11 Schilder.

Ein Zug besteht aus Nehmen und Ablegen eines Stücks.

Es dürfen auch offenliegende Stücke genommen werden; dann dreht der Spieler rechterhand ein Schild seiner Wahl um, nicht aber das soeben abgelegte.

Wer in seiner Sammlung lauter komplette Serien hat, beendet ein Spiel. Oder!

Wenn das letzte verdeckte Stück genommen ist, ist das Spiel abgeschlossen.

Kein Spieler darf mehr als 11 Schilder haben. Wer mehr hat, muß aufs Nehmen verzichten. Wer am Schluß zuviele Schilder hat, verliert seine besten.

Wer zuerst 10.000 Punkte erreicht, gewinnt.

- \* Die Spiel-Story ist entweder frei erfunden, zum Teil wahr, oder aber ganz und gar authentisch. Darüber läßt uns Eugen Oker im Unklaren. Das müßten wir schon selbst herausfinden, meint er, denn schließlich wolle er ja nicht bloß Einleitungen schreiben, sondern Vorspiele, Einstimmungen. Und da kümmere ihn die Wahrheit wenig. Kommen Sie dem Schalk selbst auf die Sprünge. Manchmal trägt er dick auf, gibt kräftige Hilfen mit Wortspielen, meist in Namen versteckt, stellt falsche Bezüge zwischen realen Fakten her und dichtet echten Personen Erfundenes an. Uns hat noch jede Story amüsiert. In diesem Sinne: Spielen und lachen Sie mit!

Günther Wagner Pelikan Werke GmbH