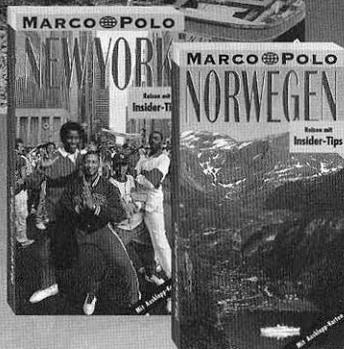
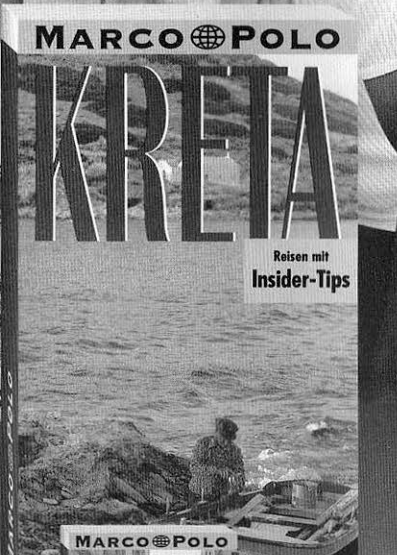


MARCO POLO



Wie ein Freund vor Ort

Jetzt 211 Marco Polo Reiseführer.

Für die schönsten Reiseziele dieser Welt.

Mit heißen Insider-Tips und allen Sehenswürdigkeiten, mit Hotels und Restaurants. Damit Sie im Urlaub mehr entdecken und erleben.

Starke Fotos. Spannende Texte.

Tolle, farbige Karten zum Herausklappen.

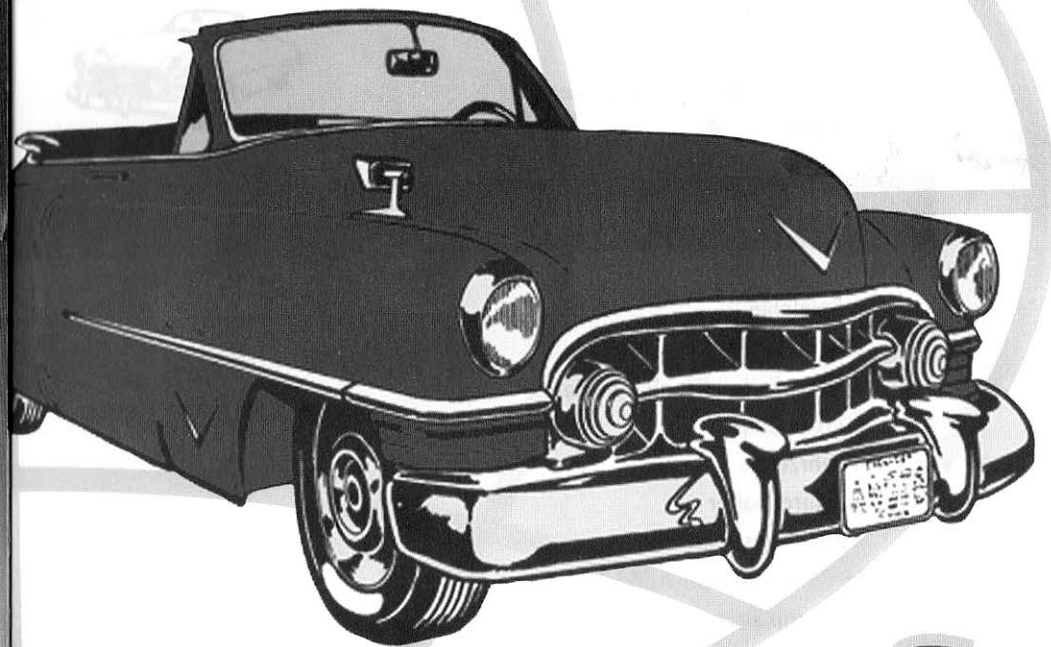
Und das alles für nur 9,80/12,80 DM.

**Die Reiseführer mit
Insider-Tips**

T.Nr. 243221

MARCO POLO

REISE-SPIELE



**Schmidt
Spiele**



In diesem fröhlichen und spannenden Reisespiel erfahren Sie viel Wissenswertes zum Land. Doch Wissen ist nicht alles, denn der genial witzige Zugmechanismus garantiert einen riesen Reisespaß – und wer gewinnen wird, bleibt bis zum Schluß offen.

SCHMIDT-SPIELINFO

Spieltyp: taktisches Reisequizspiel

Spielerzahl: 2-4

Altersempfehlung: 10-88

Spieldauer: ca. 45 Minuten

Spielidee: Wolfgang Riedesser

Können ○ ● ○ ○ ○ Glück



SPIELMATERIAL

1 Spielplan

60 Bildkarten

6 Hafenkarten (Flughafen/Hafen)

20 rote Chips

4 Fahrzeuge

4 Figurenhalter

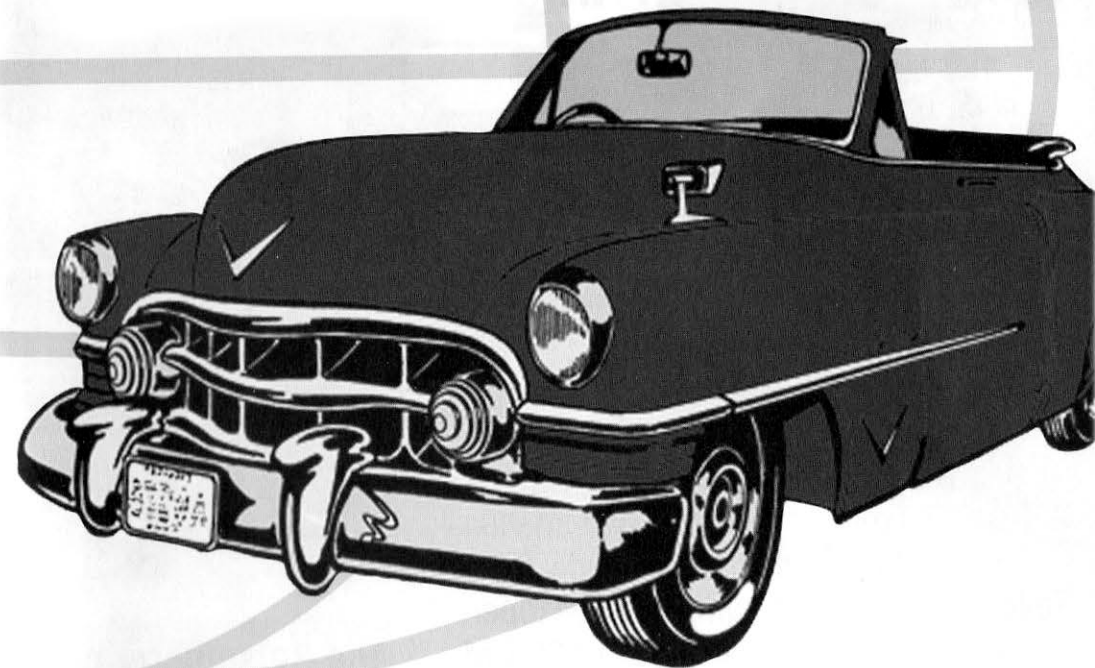
8 Richtungssteine

16 Richtungsstein-Aufkleber

2 Regenplättchen

1 Augenwürfel

1 Spielanleitung





Spielsteine tauschen

Der oder die Spielsteine am Spielplanrand, können von den Spielern, gegen den Spielstein in ihrer Hand ausgetauscht werden, was als ein Spielzug gilt.

Der letzte verbliebene Spieler auf dem Spielplan ist der große Verlierer, egal wie viele Bildkarten er hat. Sie zählen nicht und werden beiseite gelegt.

Selbst Spieler mit null Bildkarten, die jedoch die Heimreise schaffen, sind zumindest nicht letzte.

Wer von den Spielern, die es nach Hause schaffen, die meisten Bildkarten vorweisen kann, ist Gewinner des Spiels. Bei gleich vielen Bildkarten ist derjenige Sieger, der sein Ziel zuerst erreicht.

**Die Marco Polo Reisespielserie gibt es zu:
Deutschland, Frankreich, Italien und USA.
Spannend! Informativ! Spaßig!**



SPIELIDEE

Das Spiel verläuft in drei Spieletappen:

- 1. Etappe:** Die Spieler reisen kreuz und quer durch das Land und sammeln im Wettstreit miteinander die ausgelegten Bildkarten ein.
- 2. Etappe:** Jeder Spieler muß zu jeder seiner Bildkarten eine Frage beantworten, und zwar richtig – sonst verliert er sie wieder.
- 3. Etappe:** Nun beginnt das heiße Rennen um die Heimreise, denn wer als letzter seinen Hafen/Flughafen erreicht, wird keine Fähre oder keinen Flug mehr bekommen – und verliert alles! Das kann natürlich auch denjenigen treffen, der nach der Quizrunde die meisten Bildkarten besitzt. Es bleibt also bis zum Schluß offen, wer letztendlich siegen wird.

Von den Spielern, die eine Fähre oder einen Flug erwischen, gewinnt der Spieler, der die meisten Bildkarten zu Hause vorweisen kann.

SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel werden die Stanzteile vorsichtig aus der Stanztafel gelöst.

- Der **Spielplan** wird auf der Spielfläche ausgebreitet.
- Die **60 Bildkarten** werden gemischt. 20 davon werden rund um den Spielplan ausgelegt – mit der Bildseite nach oben. Die restlichen 40 Bildkarten wandern zurück in die Schachtel. (Die Spielplanfelder zeigen in ihren Ecken links oben Zahlen; die gleichen Zahlen stehen auch auf den Bildkarten.)
- Mit den **20 roten Chips** werden nun die Felder auf dem Spielplan markiert, zu denen ein oder mehrere Karten ausliegen. (Liegen z. B. drei Karten mit der Nummer 15 aus, so wer-



den auf Feld Nummer 15 drei Chips plziert.)

- Jeder Spieler wählt ein **Fahrzeug** als seine Spielfigur aus und steckt es in den farbgleichen Figurenhalter.
- Die **6 Hafenkarten** werden verdeckt gemischt und je eine an die Spieler verteilt.



Die Farben der Karten sagen den Spielern, auf welchem Spielfeld sie ihre Reise beginnen, denn sechs Zahlenfelder auf dem Spielplan zeigen die gleichen Farben.

Sobald jeder Spieler sein Fahrzeug auf seinem Startfeld plziert hat, werden alle 6 Hafenkarten wieder beiseite gelegt.

- Die 8 **Richtungssteine** werden beidseitig beklebt – wie auf dem Aufkleberblatt vorgegeben (N1/S2, S1/N2, W1/O2, O1/W2, N2/S1, S2/N1, W2/O1, O2/W1). Die Anzahl und Art der verwendeten Richtungssteine hängt ab von der Anzahl der Spieler:

N1

S2

W1

– bei 2 Spielern sind 4 Richtungssteine im Spiel:

Nord 1/Süd 2, Nord 2/Süd 1, Ost 1/West 2, Ost 2/West 1

– bei 3 Spielern sind 6 Richtungssteine im Spiel:

Nord 1/Süd 2, Nord 2/Süd 1, Ost 1/West 2, Ost 2/West 1

jeweils ein beliebiger Stein Nord/Süd sowie Ost/West

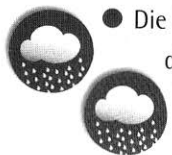
– bei 4 Spielern werden alle 8 Richtungssteine verwendet.

Ein Spieler nimmt die entsprechenden Richtungssteine in eine Hand und lost jedem Mitspieler und sich selbst einen zu.

Die Spieler plzieren ihren Richtungsstein mit beliebiger Seite nach oben auf ihr jeweiliges Startfeld. Auf den Richtungsstein setzen sie ihr Fahrzeug.

Jetzt zieht jeder Spieler noch einen zweiten Stein und legt diesen vor sich ab.

- Die beiden **Regenplättchen** werden auf beliebigen Spielfeldern plziert (z. B. auf den Feldern Nummer 10 und Nummer 20).



gattern. Der letzte Spieler wird leer ausgehen, da wegen Streik, Schlechtwetter oder sonstigen höheren Mächten plötzlich alle Flug- und Fährhäfen geschlossen sind. Er verliert alle seine Bildkarten.

Die **6 Hafenkarten** werden erneut gemischt und jeweils eine verdeckt an die Spieler verteilt. Die Farbe der Karte sagt dem Spieler, welche Fähre bzw. welchen Hafen oder Flughafen er erreichen muß. (Das Zielfeld bzw. Zahlenfeld auf dem Spielplan zeigt die gleiche Farbe wie die Hafenkarte.) Die Spieler kennen die Zielorte ihrer Mitspieler nicht.

Sollte ein Spieler bereits auf seinem Zielfeld stehen, muß er seine Hafenkarte gegen eine neue eintauschen. Es gelten genau die gleichen Zugregeln (3 Spielzüge!) wie in der ersten Etappe.

SPILENDE

Sobald ein Spieler seinen Flug- bzw. Fährhafen erreicht hat, zeigt er zur Kontrolle seine Hafenkarte, nimmt sein Fahrzeug aus dem Spiel und versetzt den Stein, auf dem das Fahrzeug stand, zum Spielplanrand. Übrige Spielzüge verfallen. Der Stein in seiner Hand bleibt aus dem Spiel. Die anderen Spieler spielen so lange weiter, bis der vorletzte Spieler sein Ziel erreicht hat.

Sollte das Fahrzeug eines Spielers nicht aus eigenem Zutun, sondern von einem Mitspieler auf das Zielfeld gezogen worden sein, so gilt dies für den betroffenen Spieler ebenfalls als angekommen am Flug- oder Fährhafen, wenn sich sein Fahrzeug noch immer auf diesem Feld befindet, sobald er an die Reihe kommt.



2. Etappe: Quizrunde

Jeder Spieler gibt seine gesammelten Karten an seinen rechten Nachbarn weiter, der sie umdreht, ohne sie jedoch den Mitspielern zu zeigen. Nun beginnt die Quizrunde.

Der Spieler, der die letzte Bildkarte aufgenommen hat, beginnt, indem er würfelt. Die Zahl, die er würfelt, gibt an, welche Frage auf der Karte beantwortet werden muß: Würfelt er z. B. eine 3, werden Frage Nummer 3 und die zugehörigen Antwortvorschläge vorgelesen usw. Wählt der Spieler die richtige (= fettgedruckte) Antwort, erhält er seine Bildkarte zurück. Beantwortet er die Frage falsch, verliert er seine Bildkarte; sie wird aus dem Spiel genommen und zur Seite gelegt.

Danach liest der Kandidat seinerseits dem Spieler zu seiner Linken, der ebenfalls würfelt, eine Frage mit drei Antwortmöglichkeiten von dessen erster Bildkarte vor usw.

„LUCKY NUMBER“ heißt „Glück gehabt!“, und der Spieler erhält seine Bildkarte, ohne eine Frage beantworten zu müssen.

Hat ein Spieler keine Bildkarte mehr zu beantworten, so lauscht er seinen Mitspielern. Nachdem alle Spieler die Chance hatten, alle ihre Bildkarten durch richtiges Beantworten der Fragen zurückzugewinnen, kommen wir zum Finale.

3. Etappe: Heimreise

Der Spieler mit den wenigsten Bildkarten beginnt die 3. Etappe. (Ein Startspieler kann auch ausgewürfelt werden.)

Die Spielfelder, auf denen die Fahrzeuge der Spieler standen, nachdem die letzte Bildkarte vergeben war, sind die jeweiligen Ausgangspunkte für den Endwettbewerb. Die Spieler versuchen die letzten Plätze auf den jeweiligen Fähren/Flugzeugen zu er-

SPIELVERLAUF

Nach dem Motto „Learning by doing“ muß vorab nicht die ganze Spielanleitung gelesen werden. Wir empfehlen, die Regeln zur 1. Etappe zu lesen und sogleich das Spiel zu beginnen. Nach Beendigung der 1. Etappe, werden die Regeln zur 2. Etappe gelesen und gespielt, und schließlich folgt die 3. Etappe.

I. Etappe: Bildkarten sammeln

Die Spieler spielen reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler mit der niedrigsten Startfeldnummer beginnt.

Ist ein Spieler an der Reihe, so hat er **3 Spielzüge**, die er in unmittelbarer Folge ausführen muß. Er kann dabei eigene und fremde **Fahrzeuge** und **Regenplättchen** bewegen.

1. Fahrzeuge bewegen

Das Bewegen eines Fahrzeuges besteht aus 3 Schritten (die jedoch nur einen Spielzug darstellen):

- den Richtungsstein aus der Hand auf ein Spielfeld legen,
- das Fahrzeug auf den neuen Richtungsstein versetzen,
- den frei gewordenen Richtungsstein wieder in die Hand nehmen.

Der Spieler entscheidet sich **vor** dem ersten Schritt, welche der Richtungssteinseiten er einsetzt.

Die Windrichtung des zu legenden Richtungssteines bestimmt die Richtung, in die er gelegt wird (siehe Windrose auf dem Spielplan). Die Zahl bestimmt, um wie viele Felder er neben ein Fahrzeug gelegt wird. Zeigt der Richtungsstein die Zahl „2“ an, so muß das Fahrzeug auch um 2 Felder versetzt werden.

Achtung: Vor dem allerersten Zug hebt der Startspieler noch einmal alle Fahrzeuge hoch, so daß alle Spieler die Gelegenheit



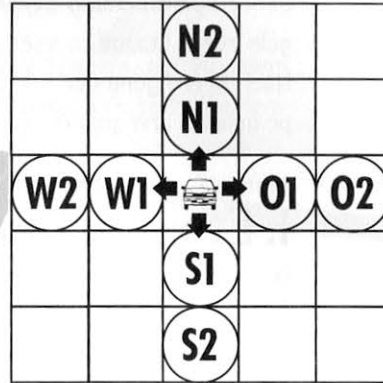
haben, sich die Richtungssteine unter den jeweiligen Fahrzeugen einzuprägen. Später darf nicht mehr nachgeschaut werden.

Richtungsstein legen:

Diese 8 Legemöglichkeiten gibt es:

Welche Fahrzeuge werden bewegt?

Jeder Spieler kann das eigene sowie auch fremde Fahrzeuge bewegen. Dabei darf er während seiner drei Spielzüge vor jedem Spielzug immer wieder neu entscheiden, welches Fahrzeug er bewegen will, mit der Einschränkung, daß er jedes fremde Fahrzeug nur einmal während der drei Spielzüge bewegen darf. Das eigene Fahrzeug wird man zu seinen Gunsten bewegen, die anderen zu deren Nachteil.



Bildkarten sammeln:

Jeder Spieler versucht möglichst viele Bildkarten zu sammeln. Bildkarten erhält ein Spieler, wenn er selbst sein eigenes Fahrzeug auf ein Feld zieht, auf dem ein oder mehrere Chips liegen. Der Spieler nimmt sich alle Bildkarten, die die gleiche Nummer zeigen wie das Chipfeld, auf dem er gelandet ist, und legt sie mit der Bildseite nach oben vor sich (ohne den Text auf der Rückseite zu lesen!). Die Chips werden vom Spielfeld genommen und in die Schachtel zurückgelegt.

Zieht ein Spieler ein fremdes Fahrzeug auf ein Chipfeld, so geschieht nichts. Die Chips und Bildkarten bleiben liegen. Ein Spieler kann Bildkarten also nur sammeln, wenn er selbst sein Fahrzeug auf ein Chipfeld zieht.

Ein Spieler darf ein Fahrzeug von einem Feld fortziehen und es wieder auf dieses Feld zurückziehen, wenn er die dazu nötigen

Richtungssteine hat.

Mit besonders viel Glück und Geschick kann ein Spieler in seinen drei Zügen sogar auf mehreren Chipfeldern landen.

2. Regenplättchen bewegen

Regenplättchen sind Hindernisse und blockieren die entsprechenden Spielfelder – wer will auch im Regen Urlaub machen? Regenplättchen können jedoch mit einem passenden „2er“-Richtungsstein übersprungen werden. Um Regenplättchen zu bewegen, werden keine Richtungssteine benötigt. Das Bewegen eines Regenplättchens um ein Feld in eine beliebige der vier Windrichtungen (nicht diagonal!) kostet den Spieler einen seiner drei Spielzüge. Ein Regenplättchen darf auch auf ein Chipfeld gezogen werden, jedoch nicht auf ein Feld, auf dem ein Fahrzeug steht.

Allgemeines:

Von Regenplättchen oder anderen Fahrzeugen besetzte Spielfelder können mit passenden „2er“-Richtungssteinen übersprungen werden.

Jeder Spieler muß seine 3 Züge durchführen. Selbstverständlich, darf man nicht über die Spielplanfelder hinausziehen – deren Randbegrenzung ist durch den dicken, weißen Rahmen vorgegeben.

Jedes Spielfeld kann nur ein Fahrzeug oder ein Regenplättchen aufnehmen.

Nach Ablauf der drei Spielzüge ist der nächste Spieler an der Reihe.

Die erste Spielertappe ist beendet, wenn die letzte Bildkarte vergeben wurde.