

Das ganz andere Stadt-Land-Fluß-Spiel mit Würfeln und 19 verschiedenen Themen

Für 2 bis 4 Spieler von 8 bis 12 Jahren
 Ravensburger® Spiele Nr. 00 946 6
 Autor: Martin Kenneweg
 Design: Peter Binkert
 Illustration: Ursula Roos

Inhalt: 1 Spielplan
 5 Spielfiguren
 2 Würfel
 40 große Chips
 20 kleine Chips

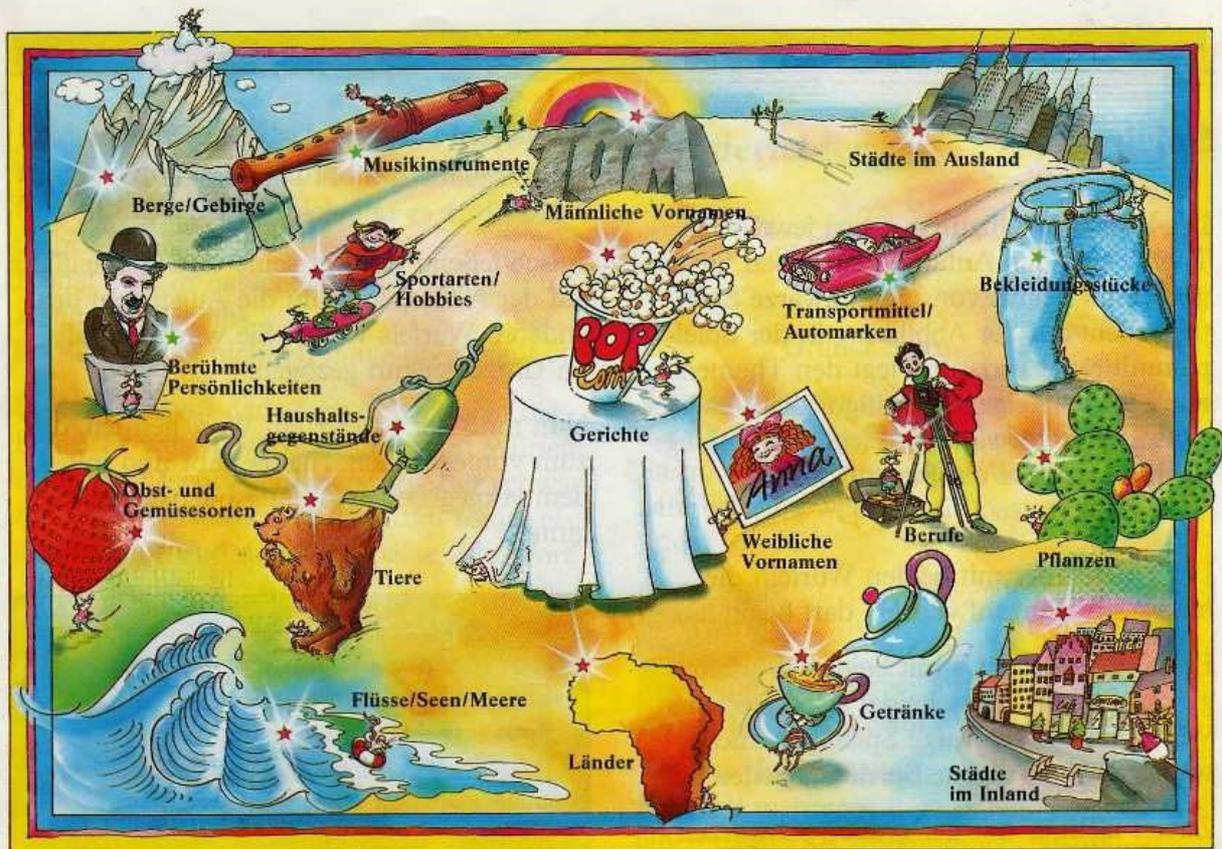
Ziel des Spiels

Wer zuerst Chips im Wert von 100 Punkten besitzt, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung

1. Den Spielplan in die Mitte des Tisches legen.
2. Die große schwarze Figur auf den Stern bei einer beliebigen Abbildung stellen, z.B. bei der Teetasse.
3. Jeder Spieler sucht sich eine kleine farbige Spielfigur aus und stellt sie auf eines der 4 hellen „2 X“ Felder.
4. Die großen und kleinen Chips getrennt auf die beiden Fächer in der Schachtel verteilen.

Die großen Chips entsprechen dem Punktwert 10, die kleinen Chips dem Punktwert 5.



Spielregel

Die beiden Spielfiguren geben jeweils das Thema und den Anfangsbuchstaben für den gesuchten Begriff vor. Die schwarze Spielfigur zieht auf der Abbildung in der Spielplanmitte vorwärts und legt den Themenbereich fest; die eigene Spielfigur zieht auf der Außenbahn vorwärts und legt den Anfangsbuchstaben oder ein Ereignis fest.

Der Spieler, der mit beiden Würfeln die höchste Augenzahl würfelt, darf beginnen.

Er würfelt nochmals mit beiden Würfeln gleichzeitig und entscheidet selbst, welcher Würfel für die schwarze Spielfigur und welcher für die eigene Spielfigur gelten soll.

Zuerst zieht er mit der großen schwarzen Spielfigur im Uhrzeigersinn die ausgewählte

Würfelzahl vorwärts. Dabei hüpfert er mit der Figur entlang der Sprunglinien von Stern zu Stern.

Anschließend zieht er seine eigene Spielfigur auf der Außenbahn um die Augenzahl des anderen Würfels weiter. Sie wird ebenfalls im Uhrzeigersinn gezogen.

Nun muß der Spieler ein Wort nennen, das zum vorgegebenen Thema paßt und mit dem vorgegebenen Anfangsbuchstaben beginnt.

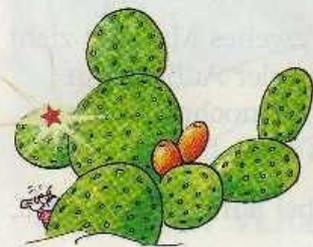
Beispiel: Der Spieler landet mit der schwarzen Figur auf dem Stern bei der Erdbeere und mit seiner eigenen Spielfigur auf dem Buchstabenfeld „O“. Jetzt muß er eine Obst- oder Gemüsesorte mit dem Anfangsbuchstaben „O“ nennen - z.B. „Orange“.

Findet er ein passendes Wort, erhält er die angegebene Punktzahl auf dem Buchstabenfeld. In unserem Beispiel sind es 15 Punktechips.

Findet er kein passendes Wort, erhält er keine Punktechips.

Er sollte dabei nicht zu lange überlegen!

Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe. Er würfelt wieder mit beiden Würfeln, zieht wie beschrieben zuerst mit der schwarzen Figur vorwärts und dann mit seiner eigenen Figur und nennt ein passendes Wort.



Sonderfelder:



Grüner Stern

Er kennzeichnet schwierigere Themen. Landet die schwarze Figur auf einem grünen Stern, wird der Spieler mit doppelter Punktzahl belohnt, wenn er ein passendes Wort findet.



Auswahl

Kommt ein Spieler mit seiner Figur auf ein Feld mit mehreren Buchstaben, kann er sich einen davon als Anfangsbuchstaben aussuchen.



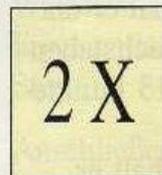
Blackout

Erreicht ein Spieler mit seiner Figur ein schwarzes Feld, muß er einmal aussetzen. Der nächste Spieler kommt an die Reihe.



Glücksfeld

Landet ein Spieler mit seiner Figur auf diesem Feld, bekommt er von der „Kasse“ 10 Punkte geschenkt, ohne daß er ein Wort nennen muß.



2 X Würfeln

Auf diesem Feld, kann ein Spieler zweimal Punkte gewinnen. Er darf mit **einem** Würfel 2 X würfeln. Die schwarze Figur bleibt stehen, d. h. das Thema bleibt erhalten. Der Spieler würfelt das erste Mal und zieht mit seiner eigenen Spielfigur auf der Außenbahn entsprechend viele Felder vor. Für ein passendes Wort, erhält er die angegebene Punktzahl.

Danach würfelt er ein zweites Mal und zieht mit seiner Spielfigur auf der Außenbahn weiter vorwärts. Er erhält nochmals Punkte, wenn er ein passendes Wort findet.

Kommt der Spieler dabei auf ein Sonderfeld, gilt die jeweilige Regel.

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler Chips im Wert von 100 Punkten besitzt. Wer dies zuerst schafft, gewinnt das Spiel.

Die Spieler können je nach Anzahl der Mitspieler auch selbst eine Punktezahl vereinbaren, bei dem das Spiel zu Ende ist.

© 1991 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg

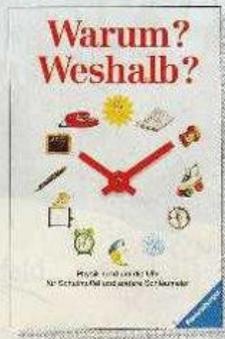
Ravensburger

Ravensburger® Bücher

Bücher für Schnelldenker und Tüftler.
Rätsel- und Quizbücher für echte Rätefische.



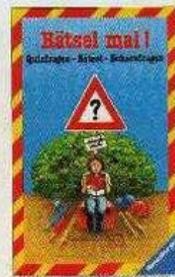
Warum? Darum!
Das große Antwortbuch für 300 Fragen aus der Alltagsphysik.
Best.-Nr. 34607-1
Ab 10 Jahren.



Warum? Weshalb?
Physik ist eine ganz alltägliche Sache. Dieses Buch beschreibt den Tagesablauf von morgens bis abends physikalisch.
Best.-Nr. 34621-7
Ab 10 Jahren.



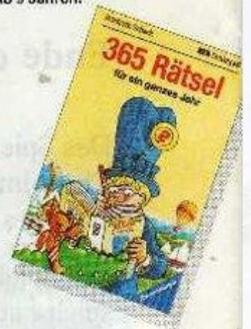
Mein Taschen-Rätselbuch
Witzige und knifflige Rätsel aller Art: Kreuzwort- und Silbenrätsel, Suchbilder und Labyrinth und viele Bilder-rätsel.
Best.-Nr. 51711-9
Ab 10 Jahren.



Rätsel mal!
Rätsel lösen, Quiz- und Scherzfragen beantworten – das trainiert die grauen Zellen, erweitert das Wissen und macht ganz einfach Spaß.
Best.-Nr. 51659-7
Ab 9 Jahren.



Witz, Quiz & Co.
Witze, Rätsel, Quiz- und Scherzfragen. Ein lustiger Schmökerspaß!
Best.-Nr. 51694-5
Ab 9 Jahren.



365 Rätsel für ein ganzes Jahr
Pfliffige, witzige, knifflige Rätsel für jeden Tag des Jahres.
Best.-Nr. 51687-2
Ab 10 Jahren.



Rätsel, Denkspaß, Kniffeleien
Rätsel, Denksport, Quiz, Rezepte, Spiele, Witze und Wetten.
Best.-Nr. 51559-0
Ab 9 Jahren.

Ravensburger