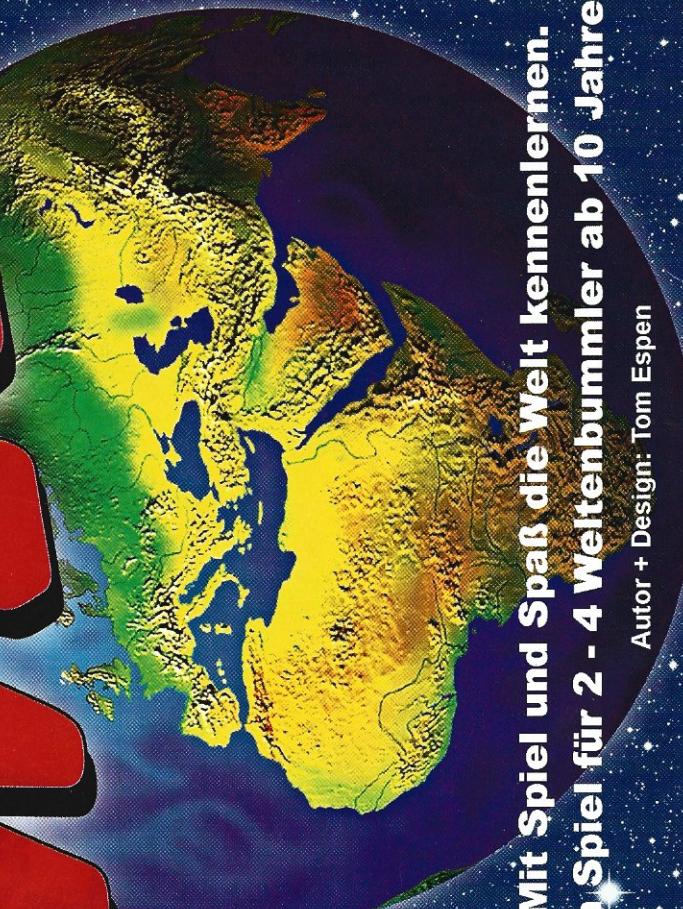


QUER DURCH DIE WELT



**Mit Spiel und Spaß die Welt kennenlernen.
Ein Spiel für 2 - 4 Weltenbummler ab 10 Jahren**

Autor + Design: Tom Espen

SPIELINHALT.
1 Spielplan
4 Spielfiguren
60 Buchstabikenarten
55 Ratekarten
1 Spielanleitung

Noch Fragen? Und ob!

Wieviel Punkte kann man maximal pro Lösungswort gewinnen?
5 Punkte!

Was passiert, wenn ein Buchstabe mehrmals in dem Lösungswort vorkommt?

Dann wird, wie z.B. das **S** in STEPHANS DOM, auf dem Zahlenfeld im Spielplan ein **S** auf Pos. 1 und ein **S** auf Pos. 8 gelegt.

Was ist mit dem Joker?

Wer eine Joker-Karte zieht, geht 3 Felder vor.

Was bedeutet die weiße Ziffer im roten Kreis auf Rate-Karte und Spielplan?

Es ist die Ortsbestimmung für das Rate-Lösungswort.

Was passiert, wenn eine Spielfigur auf ein bereits belegtes Feld kommt?

Da passiert gar nichts; Reisende dürfen sich ruhig mal näher kommen.

Was machen wir, wenn mehr als 4 mitspielen wollen?

Dann könnt ihr Gruppen bilden.

z.B. pro Spielfigur 2 Spieler; also 8 Spieler insgesamt.

Oder: 2 Zweier-Teams und 2 Solos. usw.

Alles startklar? Dann mal los!

SPIELVARIANTEN

Um das Raten zu erleichtern, nennt der Reiseleiter die **Buchstabenzahl** des Lösungswortes.

Ebenso kann er den **Gattungsbegriff** unter dem roten Kreis nennen: z.B. Tier.

Profis spielen **ohne Jokerkarte**. Taucht eine Jokerkarte auf, legt ihr sie einfach wieder unter den Stapel und spielt mit der nächsten Karte weiter.

Ihr könnt euch weitere Rate-Stichworte mit Lösungswörtern selbst ausdenken.



ZIEL DES SPIELS

Reisen bildet. Auch bei diesem Spiel kann man schlauer werden. Es geht um Länder, Städte, Tiere, Interessantes und Sehenswertes. Alle reisen einmal um den Globus. Wer als Erster dort ankommt, wo er gestartet ist, hat gewonnen. Wer was weiß, kann damit "glänzen" und gewinnen.

VORBEREITUNG

Die 60 Buchstaben-Kärtchen aus den Kartontafeln ausbrechen und lose in der Schachtel verteilen.

Die Rate-Karten werden gemischt und als Stapel neben den Spielplan gelegt.

Jeder Spieler bringt seine Spielfigur auf sein farbgleiches Startfeld.

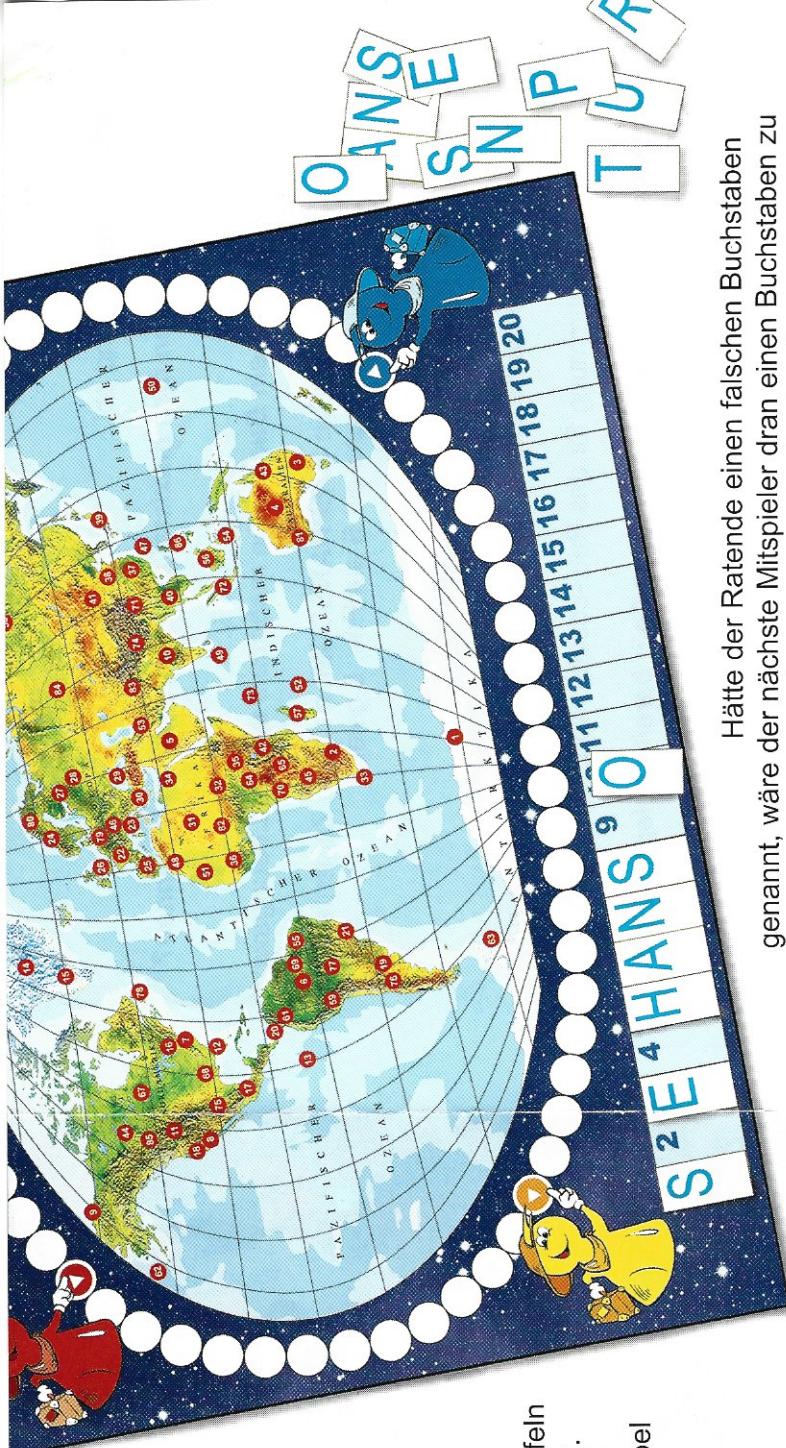
UND LOS GEHT'S

Der Startspieler schlüpft in die Rolle des Reiseleiters und zieht die oberste Karte vom Kartenstapel. Da auf beiden Seiten Lösungswörter stehen, nimmt er die verdeckte Seite und liest das Rate-Stichwort vor.

Bei dieser Karte wäre es
ÖSTERREICH.


Sein rechter Nachbar in der Spielerrunde darf mit dem Raten beginnen. Er nennt einen Buchstaben, den er in dem Lösungswort vermutet. Nehmen wir mal an, er nennt einen zutreffenden Buchstaben, z.B. "O".

Unser "ÖSTERREICH-Reiseleiter" schaut auf seine Karte: Dort steht das Lösungswort STEPHANSDOM. Ja, sagt er, ein "O" kommt als zehnter Buchstabe im Lösungswort vor. Seine Mitspieler legen den Buchstaben auf Pos. 10 auf das Buchstabenfeld vom Spielplan.



Hätte der Ratende einen falschen Buchstaben genannt, wäre der nächste Mitspieler dran einen Buchstaben zu nennen. Ansonsten darf der jeweilige Spieler Buchstaben nennen, solange er richtige nennt.

Sobald der erste Buchstabe auf dem Zahlenfeld im Spielplan liegt, können alle mitreiten.

Je mehr Buchstaben-Kärtchen aufliegen, umso näher rückt die Lösung. Der eine oder die andere traut sich vielleicht schon das Lösungswort zu. Doch Vorsicht! Bei einer Falschnennung muss man 1 Feld zurück auf seiner Reiseroute. Wer mit STEPHANSDOM den Volltreffer landet, bekommt für jeden Buchstaben, der gefehlt hat, einen Punkt.

STEPHANSDOM hat 11 Buchstaben. Nehmen wir mal an, es lagen schon 7 Buchstaben-Kärtchen auf dem Spielplan, so gibt es noch stattliche 4 Punkte. Also 4 Felder weiter für den Richtigrater auf der Reise um den Globus.

Nun kommt die 'erledigte' Karte unter den Stapel und der nächste Spieler ist an der Reihe. Auch er wird vorübergehend Reiseleiter, zieht eine Karte, stellt seinen Mitspielern das Rate-Stichwort vor undsweiter ... wie gehabt.