

Reisefieber

ein Spiel für 2 – 6 Spieler
von Hartmut Kommerell

SPIELMATERIAL

6 Spielfiguren
84 Tickets (30 x Bus, 30 x Schiff, 24 x Flugzeug)
1 Würfel
80 Ereigniskarten
420 Zielkarten mit Quizfragen
1 Spielplan
6 x 3 Antwortkarten (A, B, C)

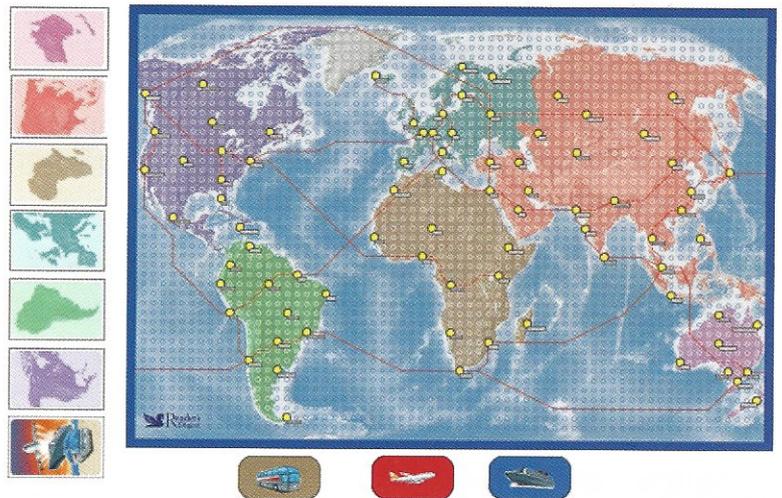
SPIELZIEL

Ziel des Spiels ist es, als Erster alle Orte auf den eigenen Zielkarten zu besuchen. Dazu ist eine geschickte Planung der Reiseroute erforderlich. Aber auch Wissen (oder gutes Raten) hilft weiter, da durch richtig beantwortete Fragen Tickets gewonnen werden, mit denen man schneller reisen kann.

SPIELVORBEREITUNG

Die Zielkarten werden nach ihren Rückseiten (entsprechend den 6 Kontinenten) sortiert, getrennt gemischt und verdeckt neben dem Spielplan bereitgelegt. Die Ereigniskarten werden gemischt und kommen verdeckt neben die Zielkarten. Die Tickets werden ebenfalls nach ihrer Rückseite (Bus, Schiff und Flugzeug) sortiert und neben den Plan gelegt.

Der Reihe nach zieht jeder Spieler eine Zielkarte von einem Kartenstapel (Kontinent) seiner Wahl, um seinen Startort zu ermitteln, und setzt dort seine zuvor gewählte Spielfigur ein. Danach kommt diese Karte ohne weitere Beachtung unter den Stapel des entsprechenden Kontinents. Nun darf sich jeder Spieler 4 Tickets (in beliebiger Aufteilung) nehmen und er erhält 3 Antwortkarten (A, B, C) in der Farbe seiner Spielfigur.



Die Zielkarten werden in Abhängigkeit von der Spielerzahl verteilt:

Anzahl Spieler	Zielkarten Australien	Zielkarten andere Kontinente
2	2 Karten	je 3 Karten
3	1 Karte	je 2 Karten
4	1 Karte	je 1 Karte + 3 weitere aus verschiedenen Kontinenten
5	1 Karte	je 1 Karte + 1 weitere aus einem beliebigen Kontinent
6	1 Karte	je 1 Karte

Sollte ein Spieler dabei 2 Karten mit dem gleichen Ziel erhalten, so gibt er von diesen eine ab, legt sie unter den Stapel und nimmt sich anschließend eine neue Zielkarte des gleichen Kontinents. Das Gleiche gilt, wenn ein Spieler eine Zielkarte mit seinem Startort zieht.

SPIELABLAUF

Ein Startspieler wird ermittelt. Er würfelt und bewegt seine Spielfigur entsprechend der gewürfelten Augenzahl auf dem Land- bzw. Seeweg oder per Flugzeug. Dabei wird die Figur auf dem Spielplanraster von Punkt zu Punkt gezogen. Weiße Punkte und gelbe Zielorte kennzeichnen das Festland, blaue Punkte das Meer. Die roten Linien sind die vorgegebenen Fluglinien. Nachdem er seinen Zug beendet hat, ist der nächste Spieler an der Reihe.



Bei einer **Busreise** bewegt der Spieler seine Figur ausschließlich auf dem Festland (weiße Punkte und gelbe Zielorte). Auch Anfangs- und Endpunkt der Bewegung müssen Punkte auf dem Festland sein. Außerdem darf die Bewegung **nicht auf einem Fluglinienpunkt enden**, es sei denn, es handelt sich um eine Stadt. Jede Bewegung zu einem waagrecht oder senkrecht benachbarten Landpunkt wird als ein Schritt gezählt. Diagonale Schritte sind durch Einsatz eines entsprechenden Tickets möglich.



Bei einer **Schiffsreise** bewegt der Spieler seine Figur ausschließlich auf dem Meer, jedoch dürfen sowohl der Anfangs- als auch der Endpunkt der Bewegung ein Punkt auf dem Festland sein. Außerdem darf die Bewegung **nicht auf einem Fluglinienpunkt enden**, es sei denn, es handelt sich um eine Stadt. Auch bei der Schiffsreise sind nur waagerechte und senkrechte Bewegungen erlaubt. Diagonale Schritte sind durch Einsatz eines entsprechenden Tickets möglich.



Bei einer **Flugreise** bewegt der Spieler seine Figur entlang einer roten Fluglinie von Punkt zu Punkt. Bei einer Flugreise sind entsprechend der Flugroute auch diagonale Bewegungen (ohne Ticket) möglich. Jeder Punkt auf der Fluglinie wird als ein Schritt gezählt. Steht eine Spielfigur zu Beginn ihres Zuges auf einem Fluglinienpunkt (ausgenommen Stadt), so ist daran erkenntlich, dass hier ein Flug unterbrochen wurde. Im folgenden Zug muss der Spieler dann diesen Flug fortsetzen. Jeder Zielort (= jede Stadt) auf der Fluglinie erfordert einen **Zwischenstopp**, d. h. dort muss die Flugreise beendet oder unterbrochen werden. (s. u.)

Auf den beiden Fluglinien, die rechts und links am Spielplanrand enden, besteht die Möglichkeit, von der linken zur rechten Spielplanseite überzuwechseln und umgekehrt. Die Reise muss jedoch immer auf der gleichen Höhe auf der anderen Seite fortgesetzt werden.

Achtung! Zusätzlich kann der Spieler **vor und nach dem Würfeln** je **eines** seiner Tickets einsetzen und damit seine Reichweite oder auch seine Zugmöglichkeiten modifizieren.

TICKETS

Es gibt folgende Tickets:

+3 Schritte

+5 Schritte

Der Spieler darf zum Würfelwurf zusätzlich 3 bzw. 5 Schritte hinzurechnen.

7 Schritte

8 Schritte

Der Spieler darf anstelle des Würfelwurfs seine Figur um 7 bzw. 8 Schritte weiterziehen.

diagonal

Erlaubt dem Spieler bei Land- und Seereisen auch diagonale Schritte.

Kombi

Erlaubt dem Spieler ohne Zwischenstopp das Verkehrsmittel bei einem Spielzug mehrfach zu wechseln.

Non-Stop

Der Spieler darf bei Flugreisen ohne Zwischenstopp fliegen.

3 Würfe

Erlaubt dem Spieler insgesamt 3 Würfe mit dem Würfel. Nach jedem Wurf muss er sich entscheiden, ob er nochmals wirft oder die geworfene Zahl nutzt. Es gilt nur der letzte Wurf, auch wenn vorher ein Ereignissymbol (s. u.) oder ein besseres Würfelergbnis gewürfelt wurde.

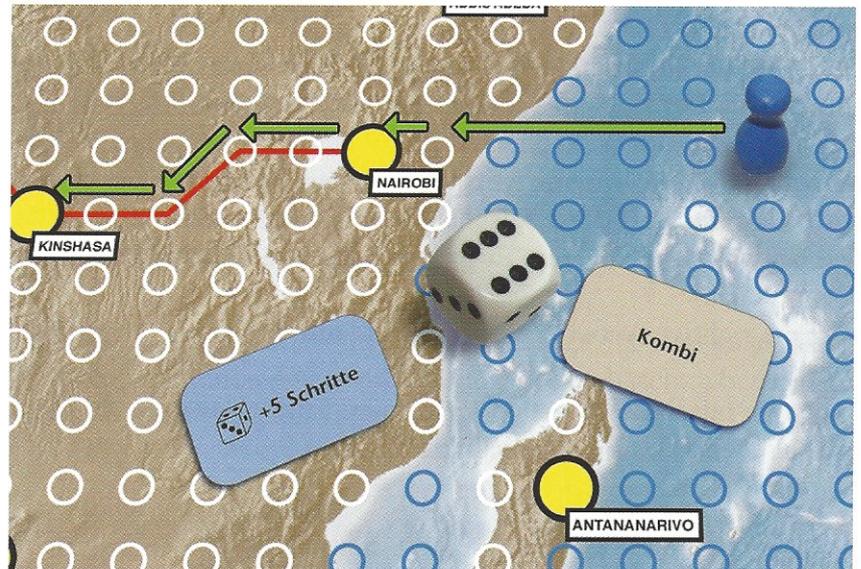
In der Regel dürfen die Tickets nur mit dem auf der Rückseite angegebenen Verkehrsmittel genutzt werden. Bei Kombitickets muss wenigstens ein Teil der Strecke mit diesem Verkehrsmittel zurückgelegt werden. Lediglich das Ticket ‚3 Würfel‘ ist unabhängig vom gewählten Verkehrsmittel.

Um das Verkehrsmittel zu wechseln, muss ein **Zwischenstopp** gemacht werden, d.h. vor dem Wechsel des Verkehrsmittels muss der Teilzug beendet werden (Ausnahme: Kombi-Ticket). Überzählige Bewegungspunkte verfallen gegebenenfalls.

Die Möglichkeiten der Tickets dürfen einzeln und in beliebiger Reihenfolge und Kombination genutzt werden.

Beispiel:

Der blaue Spieler hat vor dem Würfeln das Plus-5-Kärtchen (Schiff) ausgespielt, um in diesem Zug Festland zu erreichen. Anschließend hat er eine 6 gewürfelt. Da er nun 11 Bewegungspunkte zur Verfügung hat, spielt er noch zusätzlich ein Bus-Kombiticket aus. So fährt er zunächst mit dem Schiff (5 Bewegungspunkte), wechselt dann auf den Bus, was durch das Kombiticket möglich ist, und fährt nach Nairobi (1 Bewegungspunkt). Von dort fliegt er sofort (ebenfalls durch das Kombiticket möglich) weiter auf der roten Flugroute nach Kinshasa (5 Bewegungspunkte). Die diagonale Bewegung ist möglich, da er sich auf einer Flugroute befindet.



Ausgespielte Tickets werden wieder unter den jeweiligen Ticketstapel geschoben.

EREIGNISKARTEN



Sollte beim Würfeln das Zeichen gewürfelt werden, so zieht der linke Nachbar des aktiven Spielers die oberste Ereigniskarte vom Stapel und liest sie vor. Die Auswirkungen des Ereignisses müssen zuerst befolgt werden, bevor der aktive Spieler seinen Spielzug ausführt. Zur Fortsetzung seines Zuges hat der Spieler anstelle des Würfelwurfes so viele Schritte zur Verfügung, wie in der rechten unteren Ecke der Ereigniskarte angegeben sind. Ansonsten ergibt sich der Zug aus dem Text.

Wie viele Mäuse könnte das Gift eines Bisses vom Inlandtaipan theoretisch töten?

50 000 – 300 000 (250 000)

- + Verdoppeln Sie die unten angegebene Schrittzahl.
- Geben Sie eine Ereigniskarte, die Sie auf der Hand haben, an einen Mitspieler Ihrer Wahl weiter.

Manche Ereigniskarten beinhalten eine Schätzfrage, die der aktive Spieler beantworten muss. Liegt seine Antwort im vorgegebenen Bereich (in Klammern steht das genaue Ergebnis), so gilt für ihn das mit + markierte Ereignis, andernfalls das mit - markierte Ereignis.

Ein Teil der Ereigniskarten ist mit einer Hand versehen. Diese Karten darf der Spieler aber nur auf die Hand nehmen und in einem späteren Zug einsetzen, wenn für ihn das betreffende Ereignis gilt. Bei Schätzfragen bezieht sich die Hand immer nur auf eines der beiden Ereignisse, sodass beim späteren Einsatz der Karte klar ist, welches der beiden Ereignisse zum Einsatz kommt.

ZIELORTE

Erreicht ein Spieler einen Ort, von dem er eine Zielkarte besitzt, so beendet er dort seinen Zug und eröffnet eine Quizrunde.

Dazu liest er die Frage auf der entsprechenden Zielkarte vor und alle Spieler entscheiden sich für die ihrer Meinung nach richtige Antwort, indem sie die passende Antwortkarte (A, B oder C) verdeckt vor sich ablegen.



Dann gibt der Vorlesende die richtige Antwort bekannt und alle Spieler decken ihre Antwortkarte auf. Wer richtig getippt hat, darf sich ein Ticket seiner Wahl nehmen.

Der Vorlesende selbst kann auch ein Ticket gewinnen. Da er selbst die Antwort ja kennt, muss er versuchen, richtig einzuschätzen, wie die Mitspieler tippen werden: Wenn er der Meinung ist, dass ein Mitspieler falsch liegen wird, dann muss er diese falsche Antwort tippen, wenn er meint, dass alle richtig tippen, muss er auch die richtige Antwortkarte ablegen. Er gibt wie alle anderen Spieler auch seinen Tipp verdeckt ab. Er hat richtig getippt, wenn

a) er die richtige Antwort gelegt hat und **alle** Mitspieler ebenfalls diese Antwort getippt haben
oder

b) er eine falsche Antwort gelegt hat und **mindestens ein** Mitspieler dieselbe falsche Antwort gelegt hat.

Anschließend kommt die Zielkarte aus dem Spiel.

SPIELENDENDE

Sobald ein Spieler seinen letzten Zielort erreicht, hat er sofort gewonnen (d. h., es wird keine Quizrunde eröffnet und kein Spieler kommt mehr zum Zug).

Autor: Hartmut Kommerell

Grafisches Konzept und Satz: Matthias Catrein

Illustrationen: Christian Dekelver

Autor der Fragen: Dr. Peter Göbel

© Schmidt Spiele GmbH, Berlin

in Kooperation mit Reader's Digest Stuttgart, Zürich, Wien

Made in the Netherlands

Besuchen Sie uns im Internet:

www.readersdigest.de

