

SCHÖNE WEITE WELT

Geografie im Spiel

Ravensburger Spiele Nr. 605 5 850 7

Legespiel für 1 - 6 Spieler ab 10 Jahren

Inhalt: 6 Legetafeln mit Landkarten der Erdteile;
6 Bildkarten der Erdteile, zerlegt in je 35 Kärtchen
(insgesamt 210 Kärtchen).

Spielgedanke

Bei diesem Spiel geht es um die unterhaltsame Anwendung und Übung geografischer Kenntnisse. Die Grundlage bilden 6 Legetafeln mit farbigen Landkarten der Erdteile. Auf diesen Legetafeln wird aus kleinen Kärtchen eine bunte, lebendige Bildkarte zusammengesetzt, die der darunterliegenden Landkarte entspricht. Der Rahmen der Legetafeln hält die Bildkarten zusammen. Wer als erster seine Bildkarte vollständig und richtig gelegt hat, hat gewonnen.

Auf der Rückseite der 35 Einzelkärtchen, aus denen sich die Bildkarten zusammensetzen lassen, stehen Ortsbezeichnungen, Flußnamen, Namen von Seen und ähnliche Begriffe. So bedeutet z. B. der Hinweis „Hudson-Bay“, daß dieses Kärtchen auf der Legetafel „Nordamerika“ an der entsprechenden Stelle abzu- legen ist. Meistens sind mehrere Bezeichnungen angegeben,

und zwar bekanntere und weniger bekannte, die man wahlweise im Spiel benützen kann, um es leichter oder schwieriger zu gestalten. Außerdem ist an den verschiedenen Rückseitenfarben der Kärtchen zu erkennen, zu welcher Legetafel sie gehören: Afrika = Grau; Asien = Gelb; Australien = Orange; Europa = Blau; Nordamerika = Grün; Südamerika = Rot. Flüsse sind mit **F** gekennzeichnet.

Vorbereitung

Jeder Mitspieler erhält eine Legetafel. Bei drei Spielern kann jeder 2 Tafeln, bei zwei Spielern sogar 3 Tafeln bekommen. Die Tafeln können auch verlost werden: Man mischt 6 Kärtchen – von jeder Rückseitenfarbe eines – und läßt die Spieler verdeckt ihre Farbe, d. h. **ihre** Legetafel ziehen. Nicht benötigte Legetafeln werden zusammen mit den dazugehörenden Kärtchen beiseite gelegt.

1. Spielweise (Gruppenspiel)

Alle Kärtchen werden mit der Textseite nach oben in die Mitte des Tisches gelegt. Dann zieht jeder die Kärtchen seiner Farbe heraus, um sie so schnell wie möglich richtig auf seine Legetafel zu legen. Wer als erster seine Bildkarte vollständig gelegt hat, ist Gewinner.

Als Orientierung dienen in erster Linie die Hinweise auf den Rückseiten der Kärtchen, die man mit seiner Landkarte vergleicht. Die Kontrolle ergibt sich daraus, daß die Bildteile zusammenpassen müssen.

2. Spielweise (Gruppenspiel)

Die Kärtchen werden gemischt und mit der Bildseite nach oben in mehreren Stößen in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Mitspieler darf nun reihum immer ein Kärtchen von einem dieser Stöße wegnehmen. Er nimmt das Kärtchen **so** in die hohle Hand, daß **nur er** die Rückseite mit dem Text sehen kann. Nun ruft er von diesen Bezeichnungen deutlich die eine oder andere aus. Einige Kärtchen zeigen nur Teile der Ozeane. In diesen Fällen wird die aufgedruckte Bezeichnung der Legetafel, zu der das

Kärtchen gehört, ausgerufen. (Auf diesen Kärtchen ist außerdem der Platz, an den sie gehören, genau angegeben, z. B. A 2, d. h. Spalte A, Zeile 2).

Nun müßte sich derjenige melden, zu dessen Karte das Kärtchen gehört, um es an den richtigen Platz auf seiner Legetafel zu legen. Tut er es nicht, so wird das Kärtchen in die Tischmitte auf einen separaten Stoß gelegt. Diese zurückgelegten Kärtchen werden, wenn die anderen Kärtchen ausgegeben sind, gemischt und dann nochmals ausgerufen. Meldet sich ein Spieler, dem das Kärtchen nicht zusteht, so muß er ein schon gelegtes Kärtchen von seinem Spiel auf den separaten Stoß zurücklegen. Hat der Spieler noch keine Kärtchen, so muß er später eines abgeben.

Gehört das Kärtchen dem Ausrufenden selbst – der durch das Ausrufen seine Mitspieler nur irreführen wollte – dann nimmt er es an sich und legt es in seinem Spiel an die richtige Stelle. Wer zuerst seine Legetafel mit den Bildkärtchen vollständig und richtig belegt hat, gewinnt das Spiel.

3. Spielweise (Gruppenspiel mit Spielleiter)

Diese Spielweise ist der vorangegangenen ähnlich. Ihre Anwendung empfiehlt sich, wenn jüngere und ältere bzw. Spieler mit recht unterschiedlichen Kenntnissen zusammenspielen wollen, weil der Spielleiter diese Unterschiede ausgleichen kann. Der Spielleiter nimmt selbst nicht am Spiel teil. Die Legetafeln werden wie sonst verteilt. Der Spielleiter achtet darauf, wer die verschiedenen Karten spielt, wem also z. B. die gelben oder die blauen Kärtchen gehören. Der Spielleiter mischt alle Kärtchen und hält sie unter einem Tuch verdeckt. Er zieht Kärtchen für Kärtchen heraus, hält es in der hohlen Hand und liest einen der rückseitig aufgedruckten Texte vor. Er wird dabei die unterschiedlichen Kenntnisse der Spieler dadurch ausgleichen, daß er z. B. für jüngere Spieler die bekannteren Texte abliest, für ältere Spieler dagegen die weniger bekannten. Er kann es den jüngeren auch dadurch leichter machen, daß er sich beim Vorlesen direkt an diejenigen richtet, zu dessen Legetafel das Kärtchen gehört. Umgekehrt kann er ältere Mitspieler, die das alles schon wissen sollten, an der Nase herumführen, indem er sich an sie zu wenden scheint, wo es gar nicht am Platze ist. Derjenige Spieler, der das Kärtchen zum Aufbau seiner Bildkarte

braucht, sollte sich möglichst sofort melden. Meldet er sich nicht, so wird das Kärtchen wieder unter das Tuch zurückgelegt. Meldet sich ein Spieler, dem das Kärtchen nicht zusteht, wird wie bei der 2. Spielweise verfahren.

Auch hier gewinnt der Spieler, der zuerst seine Tafel richtig belegt hat.

4. Spielweise (Einzelspiel)

Ähnlich wie ein Puzzle ist „Schöne weite Welt“ auch als Einzelspiel interessant und unterhaltend. Man wählt eine oder mehrere Legetafeln mit den entsprechenden Kärtchen und ordnet die Kärtchen auf den betreffenden Tafeln ein. Es bleibt hierbei jedem überlassen, ob er sich mehr nach den geografischen Angaben oder nach der Zusammengehörigkeit der Bildteile richten will. Durch diese Beschäftigung wird der Spieler mit vielen geografischen Gegebenheiten der Erdteile vertraut.

Für Experten

Bei allen hier beschriebenen Spielweisen kann man vereinbaren, daß die Bildkarte ohne Zuhilfenahme der Landkarte zusammengesetzt wird. Man dreht die Legetafel um und legt die Bildkärtchen auf der Rückseite ab. Dabei muß man sich recht gut auf seine Vorstellung von den betreffenden Gebieten verlassen können.

© 1974 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Sämtliche Karten wurden mit freundlicher Genehmigung des List Verlags, München aus dem Harms Kartenwerk übernommen und für dieses Spiel neu überarbeitet.

Otto Maier Verlag Ravensburg

