

Schöne weite Welt

Geographische im Spiel

Ravensburger Spiele Nr. 15.558

Inhalt: 6 Grund- oder Legetafeln [von Europa (1), Afrika (2), Asien (3), Australien (4), Nord-Amerika (5), Süd-Amerika (6)]. 180 kleine Legekärtchen, wovon je 30 zu einem Erdteil gehören. Durch je eine andere Farbe der Kärtchen-Rückseite ist die Zusammengehörigkeit zu den Erdteilen gekennzeichnet. Ein Angewürfel zum Auswürfeln der Legetafeln.

Dem Spiel sind 6 große Legetafeln beigegeben, auf welche die kleinen farbigen Kärtchen aufgelegt werden und, wenn sie richtig gelegt sind, ein farbig-lebendiges Bild der Erdteile ergeben. Um die kleinen Kärtchen eines Erdteils besser zusammenzufinden, hat jeder Erdteil eine besondere Farbe auf der Rückseite der Kärtchen; außerdem ist eine Nummer auf jedem Kärtchen, die mit der Nummer auf der Legetafel übereinstimmt. Jeder Mitspieler erhält eine Legetafel. Sollten es nur 3 Mitspieler sein, so kann vereinbart werden, daß jeder 2 Legetafeln bekommt, wenn 2 zusammen spielen, kann jeder sogar 3 Tafeln erhalten. Die große Legetafel wird ausgewürfelt. Wer 1 wirt, bekommt Europa, 2 Afrika, 3 Asien, 4 Australien, 5 Nord-Amerika, 6 Süd-Amerika. Wird eine Zahl gewürfelt, deren Tafel schon vergeben ist, so muß so lange gewürfelt werden, bis eine noch freie Zahl gewürfelt wird.

Bei all den verschiedenen Spielarten wird die Legetafel auf diese Weise ausgewürfelt. Die Spielweise A und D ist für einen oder mehrere Mitspieler (bis zu 6 Personen) zu spielen.

Spielweise A:

Wenn die Grundtafeln ausgewürfelt sind, legt man alle Kärtchen, die zu den ausgewürfelten Grundtafeln gehören, mit der Textseite nach oben auf die Tischmitte. Dann zieht jeder die Kärtchen seiner Farbe bzw. Nummer heraus, um sie auf seine Grundtafel zu legen. Wer diese zuerst ganz belegt hat, ist Gewinner.

Spielweise B (für 3 bis 6 Spieler):

Wenn die Grundtafeln ausgewürfelt sind und die Kärtchen der Erdteile, die nicht ausgespielt werden sollen, aus dem Spiel entfernt sind, werden die verbleibenden Kärtchen gemischt und alle mit dem Bild nach oben in der Mitte des Tisches aufgeschichtet. Jeder Mitspieler darf nun reihum immer ein Kärtchen wegnehmen. Der Spieler nimmt diese Kärtchen so an sich, daß nur er die Rückseite mit Text und Nummer sehen kann. Nun ruft er von diesen Bezeichnungen langsam die eine oder andere aus. (Sind keine Worte aufgedruckt, so ist die Bezeichnung etwa 1/A, 3/B auszurufen). Nun müßte sich derjenige melden, zu dessen Grundtafel das Kärtchen gehört, um es an den richtigen Platz auf seiner Grundtafel zu legen. Tut er es nicht, so wird das Kärtchen auf die Tischmitte auf einen zweiten Stoß gelegt. Diese zurückgelegten Kärtchen werden, wenn die andern Kärtchen ausgegeben sind, zuerst gemischt und dann nochmals ausgegeben. Meldet sich einer falsch, dem also das Kärtchen nicht zusteht, so muß er ein schon gelegtes Kärtchen von seinem Spiel auf den zweiten Stoß legen. (Sollte der Spieler, der ein falsches Kärtchen angenommen hatte, noch

keine Kärtchen auf seiner Grundtafel ausgelegt haben, so muß er zur Strafe bzw. um zu lernen, die richtige Zugehörigkeit des Kärtchens dadurch wiederholen, daß er z. B. dreimal sagt: Kongo ist in Afrika o. ä.). 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. Der Spieler, welcher zuerst seine Grundtafel mit den Bildkärtchen vollständig und richtig belegt hat, gewinnt das Spiel.

Spielweise C (für 3 bis 7 Teilnehmer einschließlich Spielleiter):

(Diese Spielweise ist der vorangegangenen (B) ähnlich; ihre Anwendung empfiehlt sich, wenn jüngere und Ältere bzw. Erfahrene und weniger Erfahrene zusammen spielen wollen, weil der Spielleiter diese Unterschiede ausgleichen kann.) Für dieses Spiel wird ein älterer und erfahrener Spielleiter, der aber sonst nicht am Spiel teilnimmt, gewählt. Die Grundtafeln werden wie sonst ausgewürfelt. Der Spielleiter muß sich merken, wer die verschiedenen Erdteile spielt und wie die Nummer und Rückseitenfarbe der Kärtchen ist (also wem z. B. die roten oder die blauen Kärtchen gehören). Der Spielleiter mischt die Kärtchen aller Erdteile, die gespielt werden und hält sie unter einem Tuch verdeckt. Er zieht beliebig Kärtchen für Kärtchen heraus und liest die rückseitig aufgedruckten Texte vor. Wenn Kinder verschiedenen Alters mitspielen oder wenn Erwachsene mit Kindern zusammenspielen, so wird der Spielleiter die größeren Erfahrungen der Älteren dadurch ausgleichen, daß er für die jüngeren Mitspieler (was er an der Rückseitenfarbe und Nummer gleich erkennt) die bekannteren Texte der Kärtchen abliest, für die älteren Spieler dagegen zuerst die weniger bekannten. Auch kann der Spielleiter es den Jüngeren dadurch leichter machen, daß er sich beim Vorlesen der Texte direkt an denjenigen richtet, zu dessen Karte das ausgerufenen 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 für den Aufbau seiner Karte braucht, muß sich möglichst sofort melden. Meldet er sich nicht, so wird das Kärtchen wieder auf die Tischmitte zurückgelegt usw., genau wie bei der Spielweise B.

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

Spielweise D (Puzzle oder Geduldspiel):

Wieder wird eine Grundtafel ausgewürfelt. Aber bei diesem Spiel legt der Spieler dieselbe verkehrt, also die unbedruckte weiße Seite nach oben vor sich auf den Tisch. Diese Spielweise ist also schwieriger als die von A und setzt beim Spieler schon eine gute Vorstellung von den Erdteilen voraus. Die Kärtchen liegen wie bei Spiel A mit der Schriftseite nach oben auf der Tischmitte, und jeder nimmt reihum immer ein Kärtchen seiner Nummer an sich. Nun müssen die Kärtchen so placiert werden, daß die vollständige Bildkarte des Kontinents zusammenkommt, und das richtige Bild des gewählten Erdteils sich ergibt. In Gruppen gespielt, wird also auch der, der seine Karte zuerst beisammen hat, hier gewinnen. Diese Spielweise ist besonders auch für das Alleinspiel geeignet.

OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG

