

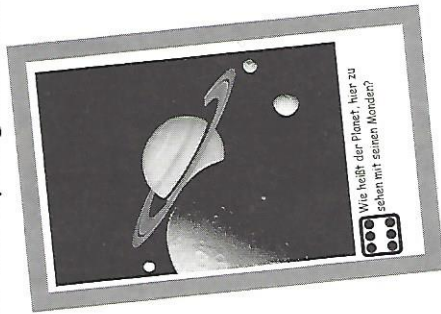
C) Erhält ein Spieler eine dieser Aktionskarten, hat er einen Joker entdeckt und legt diesen gleich offen vor sich ab. Dieses Kärtchen ersetzt ein beliebiges Redaktionskärtchen. Doch Vorsicht, dieses Kärtchen ist natürlich auch für andere Redakteure interessant und kann stibitzt werden.

SPIELLENDE UND SIEGER

Sobald ein Spieler seine 4 Themen (Redaktionskärtchen oder Joker) beisammen hat muß er noch eines der 3 rot umrandeten Redaktionsbüros auf dem Spielplan erreichen. Sobald er dort angekommen ist hat er das Spiel gewonnen.

Vier wichtige Hinweise zum Schluß:

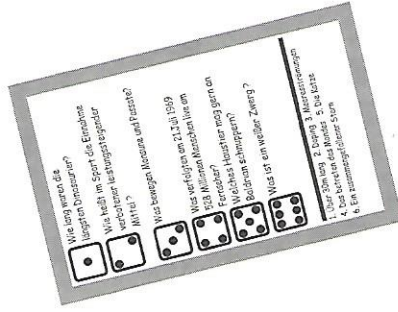
- einige der Frage- und Antwortkarten zeigen auf einer Seite ein Bild mit der entsprechenden Frage. Der Spieler bekommt hierbei das Bild gezeigt und muß danach die Frage beantworten. Die Antwort steht auf der Rückseite der Karte.
- Am Spielfeldrand erkennt jeder Spieler welches Feld (Würfelaugen) welche Fragekategorie in sich birgt.



- Auf den Randfeldern des Spielplans sind die Zahlen von 1 bis 8 zu erkennen. Da die Welt rund ist können die Spieler, falls es ihnen sinnvoll erscheint links oder rechts über den Spielfeldrand hinausziehen um ihn auf der gegenüberliegenden Seite wieder zu betreten. Dies ist natürlich nur erlaubt, wenn es die Zugweite zu läßt.
- Eine gewisse Großzügigkeit bei der Anerkennung von Antworten ist grundsätzlich ratsam. Ist z. B. der Nachname einer gesuchten Person gefunden worden oder eine Zahl fast richtig erraten (+/- 5 %), sollte man die Antwort gelten lassen.

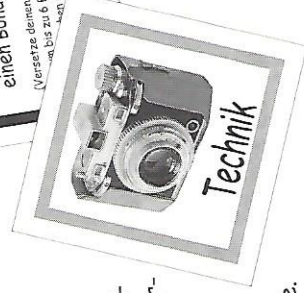
Viel Spaß wünscht das W&L-Team

Als Redakteure sind die Spieler auf der Suche nach interessanten Themen für die nächste Sendung. Rund um die Welt führt hierbei ihr Weg. Das eigene Wissen über die 6 unterschiedlichen Wissensgebiete kann hierbei sehr hilfreich sein um das Ziel als Erster zu erreichen. Doch die lieben Mitspieler und einige Aktionskarten können auch den gewitztesten Redakteur in Schwierigkeiten bringen.



Spieler: 2-6, ab 10 Jahren
Spieldauer: 60 Minuten
Spielmaterial: 1 großer Spielplan
6 Spielfiguren
165 Frage- und Antwortkarten
24 Redaktions-Kärtchen
12 Aktions-Kärtchen
1 Sortierkasten
1 Spielanleitung

Auf den Frage- und Antwortkarten befinden sich entweder 6 oder 12 Fragen und Antworten.



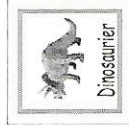
Für jeden Redakteur gibt es jeweils 4 Redaktionskärtchen mit unterschiedlichen Themen. Die Spielfigur und der Rahmen des Kärtchens haben die gleiche Farbe.

Auf den Aktionskärtchen ist die positive oder negative Nachricht für einen Redakteur sofort zu lesen.



SPIELZIEL

Es gewinnt der Spieler dem es als Erstem gelingt, seine 4 Themen für die nächste Sendung zu finden und diese in einem der 3 Redaktionsbüros abgibt.



SPIELVORBEREITUNG

Vor dem allerersten Spielen wird der Sortierkasten zusammengefasst. Die Redaktions- und Aktionskärtchen werden aus der Stanzform gebrochen.

Zunächst wird der Spielplan in die Tischmitte gelegt. Die 165 Frage- und Antwortkarten werden in den Sortierkasten gestellt. Danach werden die 24 Redaktions- und die 12 Aktionskärtchen zusammen verdeckt auf dem Tisch gemischt und verdeckt auf 36 beliebige Felder des Spielplans gelegt. Die Spielfiguren der Mitspieler werden jeweils von einem Gegenspieler auf ein freies Feld des Spielplans gesetzt. Auf einem Feld darf nur ein Kärtchen liegen oder eine Spielfigur stehen.

SPIELABLAUF

Die Spieler kommen reihum im Uhrzeigersinn an die Reihe. Der jüngste Spieler beginnt. Das Feld auf dem seine Spielfigur steht zeigt eine Würfel-seite mit Würfelaugen. Die entsprechende Frage bekommt er von seinem linken Mitspieler vorgelesen. Dieser hat dazu zunächst den Sortierkasten an sich genommen und zieht die erste Karte heraus. Die Antwort zu der Frage ist auf der gleichen Seite der Karte unten vermerkt.

Kann der Spieler die Frage richtig beantworten, so darf er mit seiner Spielfigur senkrecht oder waagrecht **bis zu 3 Felder** ziehen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Kann er die Frage nicht richtig beantworten darf er seine Spielfigur dennoch **um ein Feld** senkrecht oder waagrecht ziehen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Kommt der Spieler während seines Zuges auf einem Feld mit einem Kärtchen zum stehen, so dreht er dieses sofort für alle sichtbar auf.

Handelt es sich dabei um ein **Redaktionskärtchen** seiner Farbe so legt er dieses offen vor sich ab. Danach ist der nächste Spieler am Zug.

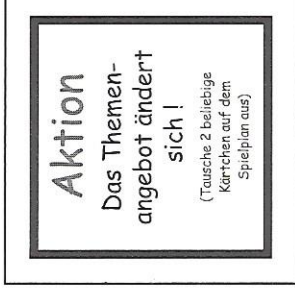
Kommt ein Redaktionskärtchen mit einer anderen Rahmenfarbe zum Vorschein, so bleibt es aufgedeckt an seinem Platz liegen und der nächste Spieler ist am Zug.

Ist es ein **Aktionskärtchen** so handelt der Spieler wie nun beschrieben:

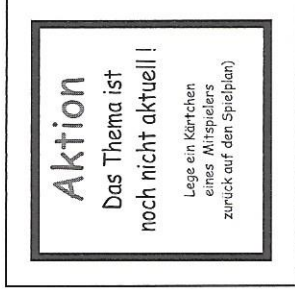
A) Erhält ein Spieler eine dieser Aktionskarten, führt er die Anweisung des Aktionskärtchens sofort aus. Danach wird das Aktionskärtchen zurück in die Spieleschachtel gelegt.



Der Spielstein eines Mitspielers wird auf ein beliebiges Feld gesetzt.



Zwei beliebige Kärtchen, gleich ob offen oder verdeckt auf dem Spielplan liegend, tauschen ihre Plätze.



Ein bereits entdecktes Redaktionskärtchen eines Mitspielers darf wieder offen auf ein beliebiges Feld auf dem Spielplan zurückgelegt werden.

B) Erhält ein Spieler eine dieser Aktionskarten, legt er sie offen vor sich ab. Er kann sie, wenn er am Zug ist, einmalig einsetzen. Das Aktionskärtchen wird nach seinem Einsatz zurück in die Spieleschachtel gelegt.



Ist der Spieler am Zug und konnte eine Frage nicht richtig beantworten, kann er dieses Aktionskärtchen einsetzen. Es wird danach so verfahren als hätte der Spieler richtig geantwortet.



Ist der Spieler am Zug und setzt dieses Kärtchen ein, beantwortet er keine Frage sondern handelt nach der Anweisung.