

Maintenant chacun voit de quelle ville il doit commencer son tour du monde et vers laquelle il doit retourner; il y place son petit drapeau; par quelles villes le voyage doit-il se faire, on l'apprend par les quatre cartes suivantes que distribue el directeur de jeu en observant cette règle que chaque joueur recevra une carte de chaque couleur, soit en tout cinq. (Evidemment on peut convenir de distribuer plus de cartes selon la durée du jeu. Dans ce cas le directeur de jeu distribue dans l'ordre une ou plusieurs cartes de chaque tas, toujours de couleurs différentes.)

La tâche du joueur est de choisir la route la plus courte et de voir par quelles villes il veut d'abord passer. Le gagnant sera le premier de retour. On lance le dé chacun à son tour; on avance la quille d'autant de villes que le dé indique de points. Un joueur vient-il à atteindre ou à dépasser une ville qu'il lui faut traverser, il remet alors la carte correspondante au directeur de jeu; celui-ci ne la mêle pas aux autres tas, de façon que de nouvelles villes puissent être découvertes au cours des parties suivantes. Ainsi chaque partie se déroule différemment et permet d'apprendre plus de choses. On peut avancer dans toutes les directions; mais on ne peut d'un seul coup avancer puis retourner, ce qui fera parfois perdre des points lorsqu'on arrive aux têtes de ligne. On ne peut passer au dessus de sa propre quille et de ses drapeaux, non plus au dessus de ceux des autres; il faut attendre jusqu'au coup suivant et observer cette règle que deux figures ne peuvent se trouver en même temps dans une ville.

Pour faciliter le jeu, les villes qui figurent sur les petites cartes sont représentées par un point rouge. Les lignes vertes sont des voies ferrées, les rouges des lignes aériennes et les blanches des lignes maritimes.

Il n'est possible de se servir que d'un seul moyen de transport par coup de dé, mais il est permis de s'arrêter sur les aérodomes et dans les ports utiliser au coup suivant le véhicule le plus intéressant. Pour les voyages en bateau (lignes blanches) le coup de dé ne compte que pour un trajet simple. Celui qui retourne le premier et qui a remis sa dernière carte est gagnant.

Le jeu devient encore beaucoup plus amusant et varié, lorsqu'on utilise les petits « télégrammes » y ajoutés. L'organisateur du voyage, ainsi que les joueurs font attention chaque fois qu'un joueur a joué un « 6 » sur les dés. Le troisième « 6 » d'un joueur lui donne le droit à un télégramme, petite carte qui se trouve en haut de la pile de cartes à côté opposé. Il est tenu à exécuter immédiatement l'ordre écrit dessus.

© 1968 Otto Maier Verlag Ravensburg



Weltreise

Zum Spiel gehört: 1 Spielplan, 1 Würfel, Städtেকärtchen, Telegrammkärtchen, ferner 6 Steine und 6 Fähnchen in sechs verschiedenen Farben.

Ravensburger Spiele Nr. 601 5 002

Der gewählte Spielleiter, der den Gang des Spiels genau zu überwachen hat, übergibt zunächst jedem Mitspieler einen Stein und ein Fähnchen gleicher Farbe. Sodann legt er die Städtেকärtchen nebeneinander in fünf Häufchen, getrennt nach den Farben der fünf Erdteile, verdeckt vor sich hin. Ein durch das Los bestimmter Spieler erhält nun von dem ersten Häufchen ein Kärtchen, der nächste von dem zweiten Häufchen eines usw. Sind es sechs Spieler, so erhält der sechste wieder ein Kärtchen vom ersten Häufchen.

Jetzt weiß jeder, von welcher Stadt aus er seine Weltreise zu beginnen und nach welcher er auch wieder zurückzukehren hat. Auf die betreffende Stadt steckt er sein Fähnchen. Über welche Orte er ihn aber seine Reise führen wird, erfährt er durch weitere Kärtchen, welche ihm der Spielleiter übergibt mit der Maßgabe, daß schließlich jeder Spieler von jeder Farbe ein Kärtchen besitzt, insgesamt also 5. (Natürlich kann man nach vorheriger Vereinbarung auch mehr Kärtchen bestimmen, je nach der gewollten Dauer des Spiels. In diesem Fall übergibt der Spielleiter der Reihe nach von jedem Häufchen eben ein oder mehrere Kärtchen zusätzlich an die Mitspieler, stets in verschiedenen Farben.) Der Geschicklichkeit des einzelnen Spielers bleibt es nun vorbehalten, sich den kürzesten Reiseweg zu wählen, denn die Reihenfolge, in der die Orte zu besuchen sind, kann er selbst bestimmen. Wer zuerst wieder zu Hause ist, hat gewonnen. Der Reihe nach hat jeder Spieler einen Wurf. Er muß seinen Stein um sovielen Orte weiterbewegen, als er Augen geworfen hat. Kommt er dabei auf oder über einen Ort, den er zu besuchen hat, so liefert er das betreffende Kärtchen an den Spielleiter ab, welcher diese abgelieferten Kärtchen beiseite legt, also nicht zu den aufgestapelten Häufchen, so daß bei weiteren Partien immer neue Orte aufgesucht werden müssen. So gestaltet sich jedes Spiel anders und bei jedem Spiel lernt man mehr.

Man kann nach allen Richtungen ziehen, nur nicht unmittelbar hin und zurück. So werden an zu besuchenden Endstationen wohl manchmal Punkte verloren gehen. Weder über fremde noch eigene Fähnchen und Steine darf man ohne weiteres hinweg. Man muß vorher Halt machen und kann die Reise erst beim nächsten Zug fortsetzen, wobei zu beachten ist, daß auf einem und demselben Ort niemals zwei Figuren zu gleicher Zeit stehen dürfen.

Um das Auffinden zu erleichtern, sind diejenigen Städte, von welchen Kärtchen vorhanden sind, mit einem roten Punkt gekennzeichnet. Die grünen Linien stellen die Eisenbahnverbindungen, die roten Linien die Flugzeugstrecken und die weißen Linien die Schiffswege dar. Man kann mit einem Wurf nur jeweils mit einem Beförderungsmittel reisen, jedoch ist es gestattet, an Flugplätzen und Hafenstädten abzubrechen, um beim nächsten Wurf das günstigere Fahrzeug zu benutzen. Bei Dampferfahrten (weiße Linien) gilt jede Augenzahl jeweils nur bis zum nächsten Hafen. Wer zuerst wieder zu Hause angekommen ist und damit sein letztes Kärtchen abgeliefert hat, ist Gewinner.

Man kann das Spiel noch spannender und abwechslungsreicher gestalten, daß man die dem Spiel beiliegenden kleinen „Telegramme“ verwendet: Reiseleiter und Spieler passen auf, wer im Verlauf des Spiels eine 6 würfelt. Sobald ein Spieler seine dritte 6 würfelt, erhält er vom Reiseleiter das oberste der verdeckt liegenden Telegrammkärtchen. Den daraufstehenden Befehl muß der Spieler unverzüglich ausführen.

Around the World

For this game one has: a game board with a map of the world, 1 die, little cards with names of cities coloured as to continents, cards of cable, besides 6 markers and 6 little flags in 6 different colours.

The player, who has been chosen as leader and who must supervise the game carefully, gives each player a marker and a flag of the same colour. He then lays the little cards with the names of the cities on them face down in 5 piles according to continents. Each of the players receives a card from a different pile – if there are 6 players the sixth gets the second card in the first pile. The name on this card indicates the city from which the journey starts and at which it ends. Each marks his city with his flag. Each player now receives from the leader 4 other cards, one from each continent, to determine what cities he will visit on his journey. (The players can agree beforehand to have more cards if they would like to lengthen the game. In this case the leader gives each player in turn from each pile one or more extra cards as agreed on.) The player must now show his skill in figuring out the best route for his journey, the order in which he visits his cities is left to this discretion.

The players dice in turn. Each moves his marker as many cities on his way as points cast. When he passes a city which he must visit, he turns over the namecard to the leader, who lays it aside, so that by a repetition of the game new places will be visited. In this way each time the game is played it presents new problems and one learns to know new places.

One can move in any direction, except that one cannot retrace one's route on the same throw. Thus at cities, which one must visit and which are end-stations, points will occasionally be lost. When passing either the opponent's flags and markers or one's own flag, one must stop at the preceding station and can continue only at the next throw. Two figures are never allowed to stand on the same point.

In order to make them easier to find, the cities for which cards are present are marked with a red dot. The routes for railways are green, for airways red, and the ocean routes white. One can use only one from of transportation at a throw, but one is allowed to stop at airports and harbours in order to take advantage of a quicker means of transportation on the next throw. In the case of ocean routes (white lines) one can only move one station at a throw no matter how many points are cast. The first one to return home, has having turned in his last card, is the winner.

In order to get a more exciting and varied game, please use the enclosed small "cables". Travelling manager and players watch who dices a six. As soon as somebody has a six for the third time, he gets from the travelling manager one of the covered cable cards from the top. The player has to do immediately whatever the cable says.

Autour du monde

Le jeu comprend: un plan, un dé, cartes de villes, cartes de télégramme, 6 quilles et 6 petits drapeaux de 6 couleurs différentes.

Celui qui dirige le jeu doit en surveiller exactement la marche; il donne d'abord à chacun une quille et un petit drapeau de même couleur. Puis il met les cartes retournées devant lui en cinq tas qui se distinguent par la couleur des 5 continents. Un joueur désigné par le sort reçoit alors une carte du premier tas; le suivant reçoit une carte du second tas et ainsi de suite. S'il ny a six joueurs, le sixième recevra une carte du premier tas.