

Ereigniskarten:

Kommt ein Spieler genau auf ein blaues Ereignisfeld, nimmt er sich vom blauen Stapel die oben liegende Ereigniskarte und befolgt die genannten Anweisungen. Manche Ereigniskarten können behalten werden bis sie ihren Zweck erfüllt haben.

Schlagen:

Das Schlagen eines Mitspielers ist auf dem Außenring und im inneren Spielfeld möglich. Wird ein Spieler geschlagen, muß er seine Spielfigur zurück auf das „START-ZIEL“-Feld stellen. Dabei bleiben ihm sein bis dahin erreichter Umsatz, sein Auftrag und seine Ereigniskarten erhalten.

Wer er im Besitz des Klöckner-Moeller-Chips, wird dieser auf das entsprechende Feld des Spielplanes zurückgelegt und ist für jeden Spieler wieder erlangbar.

Spielverlauf:

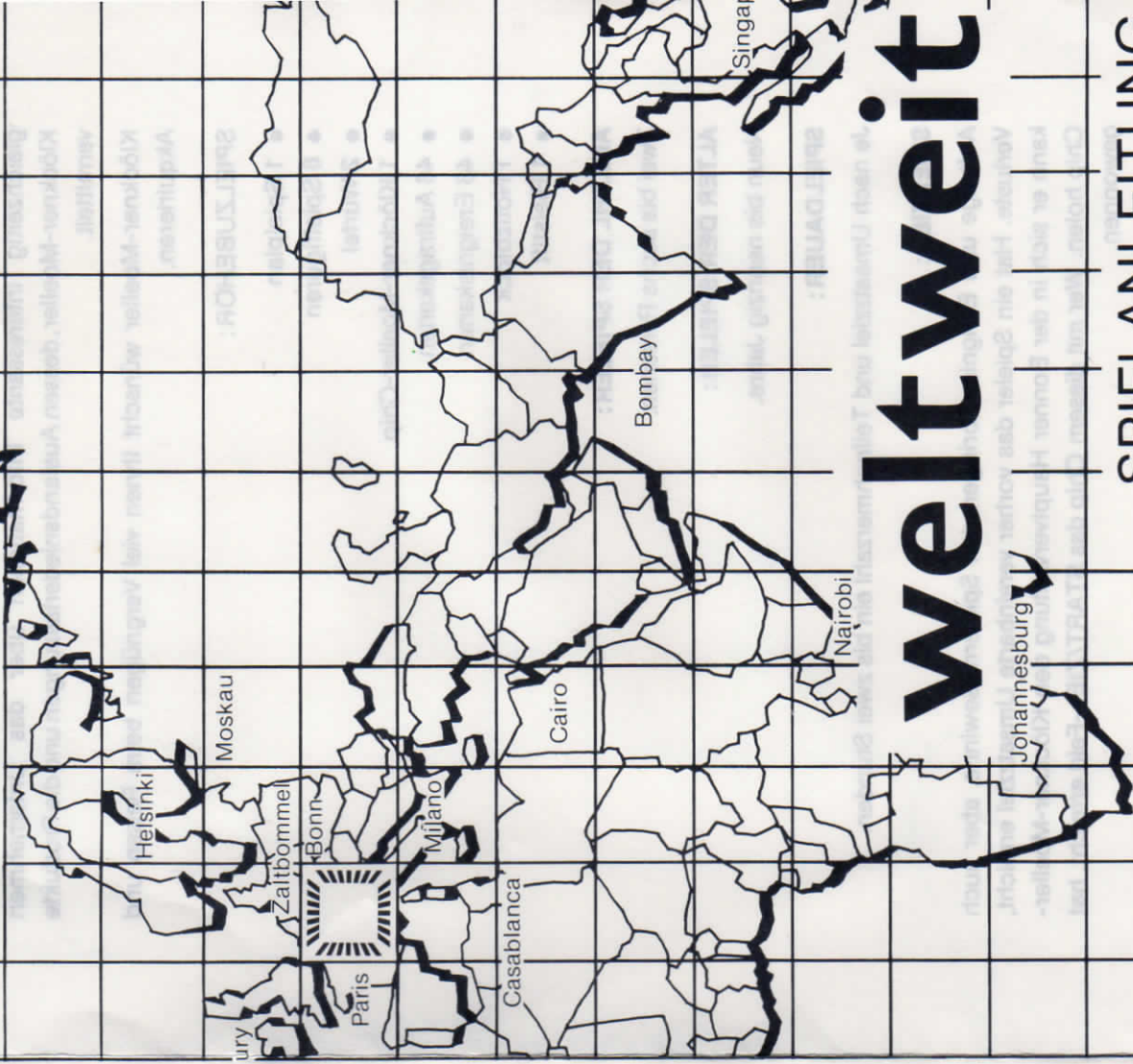
Von der Höhe der festgelegten Umsatzsumme und der Teilnehmerzahl hängt die Spieldauer ab. So ist bei einer Umsatzsumme von 300.000,— DM und vier Spielern mit einer Spielzeit von etwa einer Stunde zu rechnen. Wird die festgelegte Umsatzsumme von einem Spieler erreicht oder überschritten, versucht dieser auf das Feld der Klöckner-Moeller Hauptverwaltung in Bonn zu gelangen. In Bonn angekommen darf er sich den Klöckner-Moeller-Chip vom Spielplan nehmen.

Spielende:

Im Besitz des Chips, verläßt der Spieler auf schnellstem Weg das innere Spielfeld. Dies geht nur über eines der gelben Ausgangsfelder. Über den äußeren Ring gelangt er zum „START-ZIEL“-Feld. Erreicht oder überschreitet er dieses Feld, ist er Sieger des Spiels. Wird ein Spieler, welcher im Besitz des Chips ist, geschlagen, kann er sich, vom START-ZIEL-Feld aus, sofort auf den Weg nach Bonn machen. Sein Umsatzbetrag bleibt voll erhalten. Der Spieler muß allerdings wieder über ein rotes Eingangsfeld zur Bonner Hauptverwaltung um den Chip zurück zu gewinnen.

Und jetzt viel Spaß bei der weltweiten Akquisition!

MOELLER
Klöckner



weltweit

SPIELANLEITUNG

WELTWEIT

Mit dem Würfelspiel von Klöckner-Moeller rund um die Welt. Sehr geehrte Damen und Herren. Mit „WELTWEIT“ haben Sie ein Spiel vor sich, das Freude macht und gleichzeitig interessante Informationen über das Unternehmen Klöckner-Moeller, dessen Auslandsniederlassungen und die Produkte vermittelt.

Klöckner-Moeller wünscht Ihnen viel Vergnügen beim Reisen und Akquirieren.

SPIELZUBEHÖR:

- 1 Spielplan
- 6 Spielfiguren
- 2 Würfel
- 1 Klöckner-Moeller-Chip
- 48 Auftragskarten
- 48 Ereigniskarten
- 1 Notizblock
- 1 Bleistift

ANZAHL DER SPIELER:

Zwei bis sechs Personen.

ALTER DER SPIELER:

Neun bis neunzig Jahre.

SPIELDAUER:

Je nach Umsatzziel und Teilnehmerzahl ein bis zwei Stunden.

SPIELZIEL:

Aufträge und Ereignisse bringen den Spielern Gewinne, aber auch Verluste. Hat ein Spieler das vorher vereinbarte Umsatzziel erreicht, kann er sich in der Bonner Hauptverwaltung den Klöckner-Moeller-Chip holen. Wer mit diesem Chip das START/ZIEL-Feld erreicht, hat gewonnen.

Spielbeginn:

Zu Beginn des Spieles wird ein bestimmter Umsatz (z. B. DM 300.000,—) festgelegt, der erreicht werden muß, um zu gewinnen. Dann werden die Spielfiguren der einzelnen Spieler auf das Feld „START/ZIEL“ gestellt. Der Spieler der die höchste Zahl würfelt, beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn fortgefahren. Die Anzahl der gewürfelten Augen wird auf dem äußeren Ring des Spielplans in Pfeilrichtung gesetzt. Bei einer „Sechs“ darf der Spieler noch einmal würfeln.

Eingangsfelder:

Kommt ein Spieler genau auf ein rotes Eingangsfeld mit Pfeil zur Weltkarte, darf er ein weiteres Mal würfeln und das innere Spielfeld betreten. Der Spieler nimmt sich jetzt eine grüne Auftragskarte. Im weiteren Verlauf des Spieles erledigt er diesen Auftrag.

Ausgangsfelder:

Kommt ein Spieler genau auf ein gelbes Ausgangsfeld mit Pfeil zum Außenring, kann er in der nächsten Runde das innere Spielfeld verlassen und auf dem Außenring weiterlaufen.

Das innere Spielfeld:

Auf der Weltkarte kann der Spieler seine Spielfigur je Wurf nur in eine Richtung bewegen. Diagonale Züge sind nicht erlaubt. Für jeden neuen Wurf ist eine andere Setzrichtung möglich.

Auftragskarten:

Beim Betreten des inneren Spielfeldes bekommt der Spieler per Auftragskarte seinen ersten Auftrag. Ein Auftrag gilt als erfüllt, wenn der Spieler mit seiner Spielfigur genau auf dem Zielort seiner Auftragskarte steht. Jetzt schreibt sich der Spieler den auf der Karte genannten Umsatz auf einem Blatt Papier gut. Die Auftragskarte wird unter den Stapel zurückgelegt. Hat der Spieler die vor Spielbeginn festgesetzte Umsatzsumme noch nicht erreicht, nimmt er sich eine neue Auftragskarte vom grünen Stapel. Sobald der Spieler das nächste Mal würfeln darf, führt er den neuen Auftrag aus.

Um zu gewinnen, muß mindestens ein Auftrag ausgeführt werden.